

Dokumentation zu unserem Projekt
Bankverwaltung

Gruppenmitglieder:

Dennis Rother

Luca Eßlinger

Eric Petry

Nico Bärenz

Schule:

Christian-Schmidt-Schule Neckarsulm

Lehrkraft:

Herr Eszterle

Fach:

BTL-S

Inhalt

1. Was war unsere Idee hinter der Projektwahl.....	2
2. Wie war unsere Gruppenaufteilung	2
3. Zeitmanagement der Gruppe.....	2
4. Wie sind wir vorgegangen den Code zu schreiben	2

1. Was war unsere Idee hinter der Projektwahl

Die Idee hinter der Bankverwaltung ist die, dass wir Klassen und Methoden in einem Nützlichen Code erstellen wollten. Und da das Thema Bank im Bezug auf Geld jeden im Alltag betrifft fanden wir es eine gute Idee darüber ein Projekt zu bearbeiten. Unser Ziel war ein Code zu schreiben, welcher eine Bank Simulieren soll, mit all ihren Funktionen, wie das Abheben, Überweisen und die Fähigkeit zu sehen was der jeweilige Kontostand ist.

2. Wie war unsere Gruppenaufteilung

Wir waren eine vier Personen Gruppe so konnten wir die Aufgaben sehr gut aufteilen. Zwei Teammitglieder kümmerten sich um dem Code, wobei sie ein GitHub Repository benutzt haben. So konnten beide an dem Code arbeiten, in dem Sie nach jeder Änderung, die Sie machten, den Code in das Repository pushen. Die anderen zwei Teammitglieder kümmerten sich um die Bearbeitung der PowerPoint, wo bei Sie im ständigen Austausch mit den Code zuständigen waren. Und einer schrieb die Dokumentation, so dass eine gerechte Arbeitsteilung entstand.

3. Zeitmanagement der Gruppe

Da wir für unser Projekt nur neun Zeitstunden hatten, mussten wir schauen das wir die Zeit gut nutzen, um effektiv zu arbeiten und rechtzeitig fertig zu werden. So haben wir den größten Teil der Arbeit damit verbracht den Code zu schreiben und uns Gedanken zu machen, was alles in unseren Code vorhanden sein sollte und in welcher Reihenfolge wir den Code schreiben.

4. Wie sind wir vorgegangen den Code zu schreiben

Wir starteten damit uns grob denken zu machen was wir mit unserem Code erreichen wollen. Dazu haben wir in UML-Diagramm erstellt, was uns zeigen soll welche Klassen wir benötigen, und welche Attribute sie beinhalten. So haben wir dann angefangen die einzelnen Klassen zu erstellen. Nachdem alle Klassen erstellt wurden, begingen wir die Methoden zu schreiben, welche für die Bank Simulation wichtig ist. Nach dem auch diese fertig waren, fingen wir an zu Testen und Fehler zu bearbeiten.