

Dokumentation

PokiPark
27.06.2021

Wichtige Hinweise:

- *Die in diesem Dokument aufgeführten Beschreibungen in Kursivschrift (außer einigen Abschnittüberschriften) sind beispielhaft und erläuternd und müssen aus dem fertiggestellten Bericht entfernt werden.*
- *Kennzeichnen Sie welcher Abschnitt dieses Berichts von welchem Teammitglied erstellt wurde.*

1 Teammitglieder

| | |
|-------------------|---------|
| Tobias Wulff | 2200089 |
| Elisabeth Kreuter | 2200083 |
| Vanessa Frey | 2200088 |

2 Projektbeschreibung (Tobias Wulff)

2.1 Motivation

Wir haben uns für dieses Thema entschieden, weil Pokémon uns in unserer Kindheit sehr geprägt hat. Die Thematik „Pokémon“ hat uns deshalb sehr motiviert, eine etwas spielerische Variante von Managementsystem zu kreieren. (Tobias Wulff)

2.2 Zielsetzung

Unser Ziel war es eine Managementsoftware für einen fiktiven, auf Pokémon beruhenden Safari-Park zu bauen. Dabei ist uns wichtig gewesen, eine möglichst spielerische, einladende Atmosphäre zu erzeugen und dennoch die Managementfunktion nicht zu untergraben. (Tobias Wulff)

3 UML-Diagramme

Erstellen sie ein Anwendungsfall- sowie Klassen-Diagramm für ihr Software-Projekt und fügen sie die Diagramme hier ein. Sollte die Darstellung der Diagramme in diesem Dokument nicht lesbar sein, erstellen sie bitte je Diagramm ein PDF-Dokument und geben diese mit ab. Verweisen sie dann in diesem Kapitel auf die PDF-Dokumente.

4 Anforderungen (Vanessa Frey)

4.1 Umgesetzte funktionale Anforderungen

Registrierung

Es wurde so umgesetzt, dass sich die Benutzer selbst registrieren können (Der Admin kann in den Einstellungen auch Accounts erstellen, die er vergeben kann). Der Benutzer muss einen Benutzernamen, eine E-Mail und das Passwort eingeben, als auch dieses bestätigen. Es wird abgeglichen, ob es den Benutzernamen bereits in der Datenbank gibt, als auch ob die Anforderungen für das Passwort erfüllt wurden (mind. acht Zeichen, Groß- und Kleinbuchstaben und Sonderzeichen).

Login

Hier loggen sich die Benutzer ein, indem sie ihren Benutzernamen und ihr Passwort eingeben. Die Daten werden mit der Datenbank abgeglichen. Sollte etwas falsch sein wird eine Falschmeldung ausgegeben.

Suchen

Suchen kann der Benutzer im Pokedex. Es gibt dafür extra eine Zeile, in die der Benutzer den Namen des gesuchten Pokis eingeben können. Es können auch die Poki-Typen und Nummern (jedes Poki hat eine ID) eingegeben werden.

Sortieren

Diese Funktion ist auch im Pokedex zu finden. Man kann die Liste der Pokis aufwärts als auch abwärts anhand ihrer zugeordneten ID sortieren, als auch nach alphabetischer Ordnung und Typ der Pokis.

4.2 Nicht umgesetzte funktionale Anforderungen

Wir hatten tatsächlich nur Login und Registrierung vermerkt. Wir konnten beide umsetzen. Wir hatten anfangs gesagt, dass wir verschiedene Rollen mit reinbringen wollen, dies haben wir dann aber doch nicht mehr für nötig befunden.

5 Grobbeschreibung der Bedienung bzw. des Ablaufs (Vanessa Frey)

Hier erfolgt eine Beschreibung, wie der Ablauf und die dazugehörige Bedienung erfolgt (wie sind ihre programmierten Oberflächen zu bedienen). Z. B. Ein Trainer möchte einen Trainingsplan für ein Mitglied erstellen. Dazu ruft er zuerst über die Benutzeroberfläche die Mitgliederverwaltung auf und erhält das Profil des Mitglieds mit allen nötigen Daten. Danach erstellt er einen Plan bestehend aus mehreren Trainingsterminen ...

Am Anfang ist es notwendig sich einen Account zu erstellen, der in der Datenbank abgespeichert wird. Dann kann man sich in das Programm einloggen. Hierfür werden der eingegebene Benutzername und das Passwort mit den Daten der Datenbank abgeglichen. Sollte die Eingabe falsch sein, so wird der Zugang verweigert und ein Text erscheint, der auf

den Fehler hinweist. Hat man sich erfolgreich eingeloggt befindet man sich auf dem Hauptmenü.

Von hier aus kann man auf den Pokedex, die Karte und die Einstellungen zugreifen. Klickt man auf den Pokedex bekommt man eine Liste der Pokis im Programm. Die Liste kann man aufwärts und abwärts anhand der jeweiligen Poki Id sortieren, als auch nach Alphabet und Poki-Typ. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit mithilfe der Suchleiste ein bestimmtes Pokémon, einen Typen oder einer ID zu suchen. Klickt man auf ein Poki kann man den Eintrag einsehen.

Wenn man zu den Gehegen möchte, klickt man bei dem Hauptmenü auf die Karte. Hat man dies getan sieht man die Karte mit den vier Zonen / Gehegen. Man kann auf die verschiedenen Zonen zugreifen und einsehen, welche Poki sich in einer Zone aufhalten. Hierfür kann man auf die Buttons auf der Karte, als auch auf die Buttons auf der linken Seite klicken.

Um zu den Einstellungen zu gelangen, muss man auf dem Hauptmenü einen Rechtsklick auf das Avatar-Symbol machen. Hier bekommt man die Möglichkeiten zu den Einstellungen zu gehen, sich auszuloggen oder die Anwendung gänzlich zu verlassen. Für den Logout gibt es bei dem Hauptmenü unten rechts einen weiteren Knopf zur schnelleren Anwendung.

In den Einstellungen kann der Benutzer seinen Benutzernamen, sein Passwort und seine E-Mail-Adresse ändern. Als Admin hat man zu der Account Einstellung noch zusätzlich die Übersicht der Benutzerkonten, Übersicht zum Pokedex und die Übersicht der Park-Pokis. So kann man die Benutzer mit ihren Daten einsehen, Accounts löschen und sogar andere zum Admin aufstufen. Von hier aus lässt sich auch ein neuer Account durch den Admin erstellen. Bei den Pokedex-Einstellungen ist es ähnlich. Man kann die Informationen sowie den Pokedexeintrag einsehen und weitere Pokis hinzufügen, als auch löschen.

Bei den Park-Pokis kann man sehen, welche Pokis im Park sind und mit welcher Anzahl. Diese kann man noch ändern und auch weitere Pokis in den Park schicken.

Zusätzlich gilt für die gesamte Anwendung, dass an den unteren rechten Ecken sich ein Button befindet, mit dem man zum Hauptmenü kommt. Beim Hauptmenü kann man sich an der Stelle ausloggen.

6 Entwurf und Umsetzung

- *Beschreibung der Software-Architektur (z. B. Inhalte der Package, ...)*
- *Eingesetzte Technologien (Java Version x.y, Framework z, XAMPP, etc.)*
- *Beschreibung der Umsetzung bedeutender Algorithmen mit Quellcode, Pseudocode, Grafiken, etc (u.a. für die Such- und Sortieralgorithmen). Geben sie dazu jeweils auch die Klassen- und Methodenbezeichnung an.*
- *Beschreibung der Umsetzung bedeutender Datenstrukturen mit Quellcode, Pseudocode, Grafiken, etc. Geben sie dazu jeweils auch die Klassen- und Methodenbezeichnung an.*
- *Beschreibung anderer Besonderheiten (wenn vorhanden) im Quellcode mit Quellcode, Pseudocode, Grafiken, etc. Geben sie dazu jeweils auch die Klassen- und Methodenbezeichnung an.*

7 Zusammenfassung und Ausblick (Vanessa Frey)

Was ist erreicht worden. Wie könnte das Projekt zukünftig erweitert werden.

Es können immer weiter Pokis hinzugefügt werden. Wir hatten alle bis jetzt vom Pokemon nachgezeichnet. Dennoch können eigene Kreationen hinzugefügt werden. Wir hatten einige Ideen während des Prozesses fallen lassen. So wie die Funktion seine Lieblingspokis mit einem Stern zu markieren. Dies könnte man wieder aufnehmen. Das Projekt ist noch recht offen gehalten, sodass noch bestimmt vieles möglich wäre.

8 Literatur