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.***

# Teammitglieder

*Tobias Wulff 2200089*

*Elisabeth Kreuter 2200083*

*Vanessa Frey 2200088*

# Projektbeschreibung

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)

Zielsetzung

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

# 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.*

# Anforderungen

Umgesetzte funktionale Anforderungen

*Beschreiben Sie hier die umgesetzten funktionalen Anforderungen ihres Projektes.*

Nicht umgesetzte funktionale Anforderungen

*Beschreiben Sie hier, welche funktionalen Anforderungen ihres Pflichtenhefts sie nicht umsetzen konnten. Wenn möglich, begründen sie das.*

# Grobbeschreibung der Bedienung bzw. des Ablaufs

*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 Pokémon im Programm. Die Liste kann man nach Alphabet, als auch nach Pokémon-Typ sortieren. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit mithilfe der Suchleiste ein bestimmtes Pokémon zu suchen. Klickt man auf ein Pokémon 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 Pokémon sich in einer Zone aufhalten. Hierfür kann man auf die Buttons auf der Karte, als auch auf die Buttons auf der linken Seite klicken.

# 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.*

# Zusammenfassung und Ausblick

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

# Literatur