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

*Auflistung*

# 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 …*

# 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