

Projekt 7 – Cookiejar

Klassenübersicht

Default:

- TDDT
 - o Startklasse
- GUIDisplay
 - o Erstellt zu Beginn die GUI
 - o Öffnet zu Beginn die Anleitung/Hilfe
 - o Kann XML-Dateien mit Aufgaben laden und listet diese Aufgaben auf
 - o Ermöglicht die Auswahl einer Aufgabe; zeigt die Beschreibung der Aufgabe und ruft beim Laden einer Aufgabe die Klasse auf, die für die Settings verantwortlich ist
 - o Passt die GUI dem aktuellen Entwicklungsabschnitt an
 - o Kompiliert die Tests, liefert deren Ergebnisse und wertet diese aus, bzw. liefert eine Rückmeldung an den Nutzer
 - o Liefert und bearbeitet alles rund um die Erweiterungen (Babysteps und Akzeptanztest)
 - o Kann Tabs speichern und zurücksetzen (benötigt für Babysteps und den „Back“-Button)

Controller:

- GUIControll
 - o Gibt das Element zu einer übergebenen ID zurück
 - o Zeigt eine übergebene Liste von Aufgaben in der GUI
 - o Gibt das ausgewählte Element der Aufgabenliste zurück
 - o Öffnet Tabs für die Klassen und Testklassen einer übergebenen Aufgabe
 - o Gibt eine Array mit den Codetabs der aktuellen Aufgabe zurück
- XMLLoader
 - o Liest die Aufgaben aus einer XML-Datei
 - o Liefert eine Liste mit den Klassen oder den Testklassen einer Aufgabe
- ExerciseHandling
 - o Speichert eine aktuelle Aufgabeliste ab und kann diese ausgeben
 - o Speichert eine aktuelle Aufgabe ab und kann diese ausgeben
 - o Gibt eine übergebene Aufgabenliste als ObservableList zurück
 - o Gibt ein Array mit allen Klassen und Testklassen einer übergebenen Aufgabe zurück
- ExerciseSettings
 - o Erstellt eine GUI zum Auswählen der Erweiterungen
 - o Speichert boolean-Werte für die Erweiterungen, sowie das Zeitlimit für die Babysteps

- FileHandling
 - Speichert einen übergebenen Code (benötigt weitere Parameter für den genauen File-Namen)
 - Lädt den Code aus dem ausgewählten File (wird anhand von weiteren Parameter gewählt/bestimmt)
 - Lädt alle Files, die den übergebenen Identifier enthalten und gibt diese als Array zurück
 - Lädt den Katalog (fest vorgegebener Ordner) und gibt diesen als Liste zurück
 - Lädt die Hilfe (fest vorgegebene Dateien)

Models:

- Console
 - Kann sowohl übergebene Integer als auch Strings auf einer TextArea ausgeben
 - Wird als Standardausgabe des Programms an Stelle der Konsole verwendet
- ClassStruct
 - Wrapped den Code einer Klasse oder Testklasse
 - Besitzt Getter und Setter für Name, Beschreibung und Code/Inhalt
 - Zur Unterscheidung zwischen Klasse und Testklasse wird ein boolean-Wert verwendet
- CodeTab
 - Entspricht einem Tab in der GUI
 - Enthält ClassStruct bzw. den entsprechenden Code
 - Besitzt boolean-Werte zur Unterscheidung zwischen Klassen, Testklassen und Akzeptanztest
 - Editierbarkeit kann umgestellt werden
- Exercise
 - Entspricht einer Aufgabe
 - Enthält alle Klassen und Testklassen dieser Aufgabe
 - Besitzt Getter und Setter für Klassen, Testklassen, Name, Beschreibung und Identifier

Tasks:

- Timer
 - Timer der für die Babysteps genutzt wird
 - Kann gestartet, gestoppt und resettet werden
 - Kann die Zeit in Minuten und Sekunden zurückgeben