

ShopNook: E-Commerce Warenkorbanwendung mit Spring
Boot

ShopNook: Development of an e-commerce shopping cart application
with Spring Boot

Imad-Eddine Abdessami, Mohammed Salih Mezraoui

Bachelor-Projektarbeit

Betreuer: Prof. Dr. Andreas Lux

Ort, DD.MM.YYYY

Kurzfassung

In der Kurzfassung soll in kurzer und prägnanter Weise der wesentliche Inhalt der Arbeit beschrieben werden. Dazu zählen vor allem eine kurze Aufgabenbeschreibung, der Lösungsansatz sowie die wesentlichen Ergebnisse der Arbeit. Ein häufiger Fehler für die Kurzfassung ist, dass lediglich die Aufgabenbeschreibung (d.h. das Problem) in Kurzform vorgelegt wird. Die Kurzfassung soll aber die gesamte Arbeit widerspiegeln. Deshalb sind vor allem die erzielten Ergebnisse darzustellen. Die Kurzfassung soll etwa eine halbe bis ganze DIN-A4-Seite umfassen.

Hinweis: Schreiben Sie die Kurzfassung am Ende der Arbeit, denn eventuell ist Ihnen beim Schreiben erst vollends klar geworden, was das Wesentliche der Arbeit ist bzw. welche Schwerpunkte Sie bei der Arbeit gesetzt haben. Andernfalls laufen Sie Gefahr, dass die Kurzfassung nicht zum Rest der Arbeit passt.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Problemstellung	1
1.1	Globale Anforderungen	1
1.2	Überblick	1
2	Methodologie und Systementwurf	2
2.1	Entwurf und Konzeption	3
2.1.1	UML	3
2.1.2	Klassendiagramm	3
2.1.3	Use-Case Diagramme	3
2.2	Front-End Technologien	3
2.2.1	HTML/CSS	3
2.2.2	JavaScript	3
2.2.3	Angular	3
2.3	Back-End Technologien	3
2.3.1	Java	3
2.3.2	REST-API	3
2.3.3	Spring Boot	3
2.4	Datenbankstruktur	3
2.5	Entwicklungsumgebung und Versionskontrolle	3
3	Implementierung	4
3.1	Startseite	4
3.2	Online-Shopping	4
3.3	Bezahlprozess	5
4	Ergebnisse und Analyse	6
5	Zusammenfassung und Ausblick	7
	Literaturverzeichnis	8
	Glossar	9
	Selbstständigkeitserklärung	10

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Einleitung und Problemstellung

Hier werden folgende Aspekte berücksichtigt:

- Relevanz für ein E-Commerce Shop.
- Aktueller Stand im Markt: Welche ähnlichen Anwendungen gibt es und wie unterscheidet sich unsere Anwendung von den bisherigen?
- Problem-/Fragestellung und Zielsetzung für ein zu entwickelndes

1.1 Globale Anforderungen

1.2 Überblick

Methodologie und Systementwurf

Hier werden über folgende Punkte diskutiert:

- Die Entwicklungskonzeption, die wir während der Implementation der Anwendung benutzt haben, sowie die Tools, Technologien und Methodologien.
- Überblick über Spring Boot und seine wichtigste Funktionalitäten, die auch in dem Projekt angewendet sein werden.
- Detaillierte Erklärung der Struktur und Design der Anwendung (Bsp: Analyse-/Entwurfsdiagram)
- Datenbanken, UI-Design und unterschiedliche Komponenten des Systems.
- Wie Spring Boot die Entwicklung und Implementation der verschiedenen Module vereinfacht.

2.1 Entwurf und Konzeption

2.1.1 UML

2.1.2 Klassendiagramm

2.1.3 Use-Case Diagramme

2.2 Front-End Technologien

2.2.1 HTML/CSS

2.2.2 JavaScript

2.2.3 Angular

2.3 Back-End Technologien

2.3.1 Java

2.3.2 REST-API

2.3.3 Spring Boot

2.4 Datenbankstruktur

2.5 Entwicklungsumgebung und Versionskontrolle

Implementierung

Hier wird das Implementationsprozess vorgestellt, zusätzlich werden die während der Implementation eingetretenen Probleme in die Diskussion eingebracht.

Die Frage: wie wurden diese Probleme behandelt?

Außerdem werden wir eine tiefe Darstellung und Beschreibung der Hauptfunktionalitäten der Anwendung (z.B : Warenkorb, Check Out Prozess, Produkt Listing...) geben.

3.1 Startseite

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua [Nan03]. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

3.2 Online-Shopping

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua [Nan03]. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

3.3 Bezahlprozess

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua [Nan03]. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

Ergebnisse und Analyse

Eine Darstellung und Analyse der Ergebnisse, sowie ein Vergleich von unserer entwickelten Anwendung mit schon im Markt existierenden E-Commerce Anwendungen.

Endlich werden wir die Strengths, Weaknesses, Opportunities und Threats (SWOT-Analyse) der entwickelten Anwendung ins Licht stellen und darüber diskutieren.

Zusammenfassung und Ausblick

Hier werden wir die Schwierigkeiten und Herausforderungen benennen, die wir bei der Konzeptentwicklung und auch bei der Umsetzung sehen. Welche Punkte sind offen geblieben? Was gilt es noch herauszufinden?

Literaturverzeichnis

- GO03. GOTTWALD, TIM und RAINER OECHSLE: *DisASter (Distributed Algorithms Simulation Terrain): A Platform for the Implementation of Distributed Algorithms*. Diplomarbeit, Fachhochschule Trier, Fachbereich Informatik, 2003.
- Nan03. NANNEN, VOLKER: *The Paradox of Overfitting*. Master-Abschlussarbeit, Rijksuniversiteit Groningen, 2003.

A

Glossar

DisASter	Distributed Algorithms Simulation Terrain, eine Plattform zur Implementierung verteilter Algorithmen [GO03]
DSM	Distributed Shared Memory
AC	Atomic Consistency (dt.: Linearisierbarkeit)
RC	Release Consistency (dt.: Freigabekonsistenz)
SC	Sequential Consistency (dt.: Sequentielle Konsistenz)
WC	Weak Consistency (dt.: Schwache Konsistenz)

B

Selbstständigkeitserklärung

- ☐ Diese Arbeit habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.
- ☐ Diese Arbeit wurde als Gruppenarbeit angefertigt. Meinen Anteil habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Namen der Mitverfasser:

Meine eigene Leistung ist:

Datum

Unterschrift der Kandidatin/des Kandidaten