Dokumentation MKN

Aufgabe 2

Beschreiben Sie, auf welchem Tier Sie die dynamischen Elemente der Anwendung unterbringen möchten:

Tier 1 (Presentation): Mit Java

Tier 2 (Webserver):

Tier 3 (Applicationserver): Hier wird die ganze Logik der Applikation behandelt.

Tier 4 (Dataserver): Mit dem EntityFramework (DataLayer, Code First) haben wir Zugang zum MSSQL Server. Das EntityFramework agiert hier als Datenbank Ersteller und als OR-Mapper. Mithilfe von LINQ machen wir die abfragen auf dem MSSQL-Server

Aufgabe 3

Beschreiben Sie, welche Programmiersprache bzw. Technologien Sie verwenden möchten für:

Tier 1 (Presentation): HTML 5, CSS, JavaScript

Tier 2 (Webserver): asp.net WebForm(C#)

Tier 3 (Applicationserver): C#

Tier 4 (Dataserver): EntityFramework(Code First), Datenbankserver MSSQL

HTML 5, JavaScript CSS (Obwohl nur Javascript e Skriptsprach ish, anderi sind designelement)

1 Tier (Client Browser): Mit Javascript werden die Events (Button-Click, usw) gehandelt. Mit HTML5 und CSS3 wird die Darstellung geregelt.

2 Tier PresentationLayer : Reagiert auf Events (z.B. Button-Clicks) und generiert die Web-Forms spezifischen Tags zu HTML5

3 Tier Business Layer: Hier handhaben wir die ganze Applikationslogik

4Tier DataLayer und Datenbank: Mit dem EntityFramework (DataLayer, Code First) haben wir Zugang zum MSSQL Server. Das EntityFramework agiert hier als Datenbank Ersteller und als OR-Mapper. Mithilfe von LINQ machen wir die abfragen auf dem MSSQL-Server

Tier 1: User Input [Clientseitige Validation mithilfe von HTML5 Attribut 'Required']

Tier 2: Input Validation, Session Handling, Game State Handling

Tier 3: Applikationslogik

Tier 4: Datenhaltung und Abfragung

Aufgabe 4

Aufgabe 5

Prototyp Quiz-Seite

*Aufgabe 6)*

***Abnahmeprotokoll***

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Auftraggeber: | | | Berufsfachschule Baden  Wiesenstrasse 32 5400 Baden  056 222 02 06  [sekretariat@bbbaden.ch](mailto:sekretariat@bbbaden.ch)  Manuel Bachofner | Auftragnehmer: | Sara Informatik  Zelgmattstrasse 14  8956 Killwangen  076 464 1306  [sara13@hotmail.ch](mailto:sara13@hotmail.ch)  Sara Zarubica | | | | | |
| Projektbezeichnung: | | | Es soll ein «Wer wird Millionär» implementiert werden. In der Webapplikation soll die Frageform – eine Frage mit vier Antwortmöglichkeiten, von denen nur eine korrekt ist – beibehalten werden. Für jede korrekt beantwortete Frage, erhält der Spieler 30 Punkte. Damit die Recherchemöglichkeit eingeschränkt wird, soll die Zeit zwischen dem Start des Quiz und dem Ende gemessen werden. Der 50:50 Joker soll dem Spieler einmal zur Verfügung stehen. Benutzt er ihn, werden zwei falsche Antworten ausgeblendet. Die Fragen werden von einem Administrator gepflegt und unterhalten. Als Ansporn gibt es eine Highscoreliste, die den Vergleich der Resultate ermöglicht. | | | | |  |  | |
| Projektbeginn: | | |  | Projektende: | 09.04.2017 | | | | | |
| Datum: | | | 04.04.2017 | Ort: | Baden | | | | | |
| Vertragsgrundlage: | | | Schule (haha) |  |  | | | | | |
| Garantiebeginn: | | | 09.04.2017 | Garantiedauer: | 2 Jahre | | | | | |
| Punkt: | Beschreibung | | | | | + | | | | - |
| 1 | | Der Administrator kann sich mit Benutzername und Passwort anmelden. | | | | | X | | |  |
| 2 | | Der Administrator kann, Fragen anlegen, ändern und löschen. | | | | | X | | |  |
| 3 | | Der Administrator kann, Kategorien anlegen und einer Frage zuordnen. | | | | | X | | |  |
| 4 | | Der Administrator kann einzelne Einträge der Highscoreliste löschen. | | | | | X | | |  |
| 5 | | Als Client dient ein Webbrowser. | | | | | X | | |  |
| 6 | | Zu jeder Frage wird gespeichert, wie oft sie richtig und wie oft sie falsch beantwortet worden ist. | | | | | X | | |  |
| 7 | | Zu jeder Frage wird beim Quiz prozentual angezeigt, wie oft sie richtig beantwortet wurde. | | | | | X | | |  |
| 8 | | Der Spieler sieht zu jeder Zeit seine aktuelle Punktzahl. | | | | | X | | |  |
| 9 | | Der Spieler sieht zu jeder Zeit, ob er den 50:50 Joker noch einsetzen kann. | | | | | X | | |  |
| 10 | | Der 50:50 Joker markiert zwei falsche Antworten und macht sie unauswählbar. | | | | | X | | |  |
| 11 | | War die vom Spieler gewählte Antwort richtig, so wird dies dem Spieler mitgeteilt und weiter zur nächsten Frage gegangen. | | | | | X | | |  |
| 12 | | War die vom Spieler gewählte Antwort falsch, so wird dies dem Spieler mitgeteilt und die richtige Antwort dargestellt. | | | | | X | | |  |
| 13 | | Hat der Spieler eine falsche Antwort eingegeben, so bricht das Quiz ab, der Versuch wird mit 0 Punkten gewertet und erscheint nicht auf der Highscoreliste, ansonsten schon. | | | | | X | | |  |
| 14 | | Der Spieler muss seinen Namen angeben können, mit dem er auf der Highscoreliste erscheint. | | | | | X | | |  |
| 15 | | In der Highscoreliste werden folgende Daten aufgeführt: Rang, Gewichtete Punkte(Punktzahl / Dauer des Quiz in Sekunden), Name des Spielers, Zeitpunkt des Spielers, Anzahl Punkte, Dauer des Quiz und gewählte Kategorien. | | | | | X | | |  |
| 16 | | Die Highscoreliste wird nach Rang, der durch die gewichteten Punkte bestimmt wird, aufsteigend sortiert. | | | | | X | | |  |
| 17 | | Der Spieler kann die Kategorien wählen, aus denen die Fragen zufällig ausgewählt werden. | | | | | X | | |  |
| 18 | | Die Fragen mit den Antworten werden dem Spieler nacheinander präsentiert. | | | | | X | | |  |
| 19 | | Keine Frage soll während eines Spieles mehr als einmal gestellt werden. | | | | | X | | |  |
| 20 | | Zu jeder Frage gibt es vier Antworten: Eine korrekte und drei falsche. | | | | | X | | |  |
| 21 | | Der Spieler kann entweder eine Antwort auswählen oder aufhören und seinen Gewinn realisieren. | | | | | X | | |  |
| 22 | | Jede korrekt gewählte Antwort gibt 30 Punkte auf das Spielerkonto. | | | | | X | | |  |
| 23 | | Das Spiel soll mit einer spielbaren Anzahl Fragen gefüllt werden. | | | | | X | | |  |
| 24 | | Die Zeit zwischen dem Start des Quiz und dem Aufhören soll gemessen werden. | | | | | X | | |  |
| 25 | | Einfache Formulareingaben, wie leere Textfelder etc., sollen auf Client- und Serverseite geprüft werden. | | | | | X | | |  |
| 26 | | Transaktionsmanagement ist einzusetzen. | | | | | X | | |  |
| 27 | | Sicherheitsaspekte werden umgesetzt. | | | | | X | | |  |
| 28 | | Die Applikation soll als sessionbasierte, professionelle 4-Tier Architektur implementiert werden. | | | | | X | | |  |
| Mängel: | | |  |  |  | | | | | |
| Nummer: | | | Punkt: | Beschreibung: | Frist: | | | | | |
| Keine Mängel | | |  |  |  | | | | | |
| Bemerkungen: | | | Das Programm ist super ☺ |  |  | | | | | |
| Vorbehalte: | | |  |  |  | | | | | |
| Unterschrift/Datum Auftraggeber | | |  | Unterschrift/Datum Auftragnehmer |  | | | | | |

Aufgabe 7

Aufgabe 8

Aufgabe 9