# Projektauftrag

|  |
| --- |
| Projektname: |
| Built different ATM |

|  |
| --- |
| Beschreibung: |
| =======================================================================  Unsere Beschreibung  =======================================================================  Unser Projekt ist eine Software, die das Interface eines Geldautomaten ist. Wir werden das Projekt mittels Winforms realisieren wodurch wir C# als programmier Sprache verwenden werden. In unserem Programm soll sich jeder Benutzer mit einem Persönlichen Login einloggen können, indem man seinen Benutzernamen eingibt und dann das dazugehörige Passwort. Wenn diese übereinstimmen, soll man dann seinen Geldbetrag sehen und mehrere Möglichkeiten haben. Diese Ansicht wird für jeden Benutzer verschieden sein.  Wir werden alle Daten in einem csv File speichern.  Der Geldbetrag soll oben rechts angezeigt werden und der Benutzername links oben. In der Mitte sowie unten sollen dann die verschiedenen Möglichkeiten via Knöpfe erreichbar sein.  Ein Knopf soll zu einer neuen Übersicht führen bei der mehrere Knöpfe sind, die anzeigen wie viel Geld man abheben kann.  Ähnlich dazu soll nach dem Einloggen auch ein Knopf sein, um Geld einzuzahlen. Wenn man diesen anklickt sollen ebenfalls ein paar Knöpfe auftauchen, bei denen soll man auswählen können wie viel man einzahlen will. Es soll am Schluss möglich sein sich auszuloggen zu können über einen Knopf.  Ziele:   * Man soll sich mit seinem Persönlichen Login «Einloggen» können * Nach dem Einloggen soll man sein Guthaben sehen können. * Ein Knopf auf dem steht «Geld abheben» soll nach dem Login sichtbar sein * Ein Knopf auf dem steht «Geld einzahlen» soll nach dem Login sichtbar sein * Ein Knopf auf dem steht «Logout» soll nach dem Login sichtbar sein * Geld einzahlen * Wenn man den «Geld abheben» Knopf drück kommt man zu einem Interface bei dem man auf Knöpfe geschriebene Beträge sieht und einen davon auswählen kann. Wenn man dies tut, kommt ein Pop up, auf dem steht, «Sie haben x Franken abgehoben. Ihr Guthaben beträgt noch y Franken.» * Man soll keine Beträge abheben können, die das Budget übersteigt. * Wenn man den «Geld abheben» Knopf drück kommt man zu einem Interface bei dem man auf Knöpfe geschriebene Beträge sieht und einen davon auswählen kann. Wenn man dies tut, kommt ein Pop up, auf dem steht, «Sie haben x Franken einbezahlt. Ihr Guthaben beträgt y Franken.» * Man soll sich ausloggen können. |

|  |
| --- |
| Module |
| 319,320,306,431 |

|  |
| --- |
| Zusätzlich benötigtes Material: |
| - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Auftraggeber: | Weitere Kontaktpersonen: | Begleitperson BBB: |
| Rossella Rapisarda | - | Rossella Rapisarda |

|  |  |
| --- | --- |
| Projektleiter: | Teammitglieder: |
| Nathan Göhl | Zumstein, Röllin, Niklaus, Tafelski |

|  |  |
| --- | --- |
| Termin Projektstart: | Termin Projektende: |
| 20.12.2022 | 28.02.2023 |