

PROJEKT- PRÄSENTATION

Von:

Dominik Stolte, Fenja Ehlers,
Fabian Teise, Shania Allhusen

Gliederung

- Unser Programm
 - Funktionen unseres Programmes
 - Angewandte „Optionen“
- Planungsphase
 - Zeitplanung
 - Datenbankplanung
 - Programmplanung
- Entwicklungsphase
 - Datenbankentwicklung
 - Programmentwicklung
 - Fehler und Fehlerbehebung
- Neue Erfahrungen
- Fazit

Unser Programm

- Programm für einen Sportverein
 - Vereinfachung der Verwaltung
 - Alles im Überblick
- Verwaltung von:
 - Trainings
 - Mannschaften
 - Sportarten
 - Mitgliedern
 - Benutzern
- Trainingsplan in Form eines Wochenplanes

Die Funktionen unseres Programmes

Erste Ansicht (Nicht angemeldet):

- Anzeige des Hallenplans
- Anmeldemöglichkeit

Die Funktionen unseres Programmes

The screenshot displays a web application interface. On the left, there is a table with sports activities listed in the first column and days of the week in the second column. The activities are Volleyball, Fußball, Badminton, and Badminton. The days are Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, and Sonntag. Below the table is a large, empty rectangular area. On the right side, there is a login form titled 'Anmeldung'. It contains two input fields labeled 'User :' and 'Password :', and a 'Login' button below them.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Volleyball							
Fußball							
Badminton							
Badminton							

Anmeldung

User :

Password :

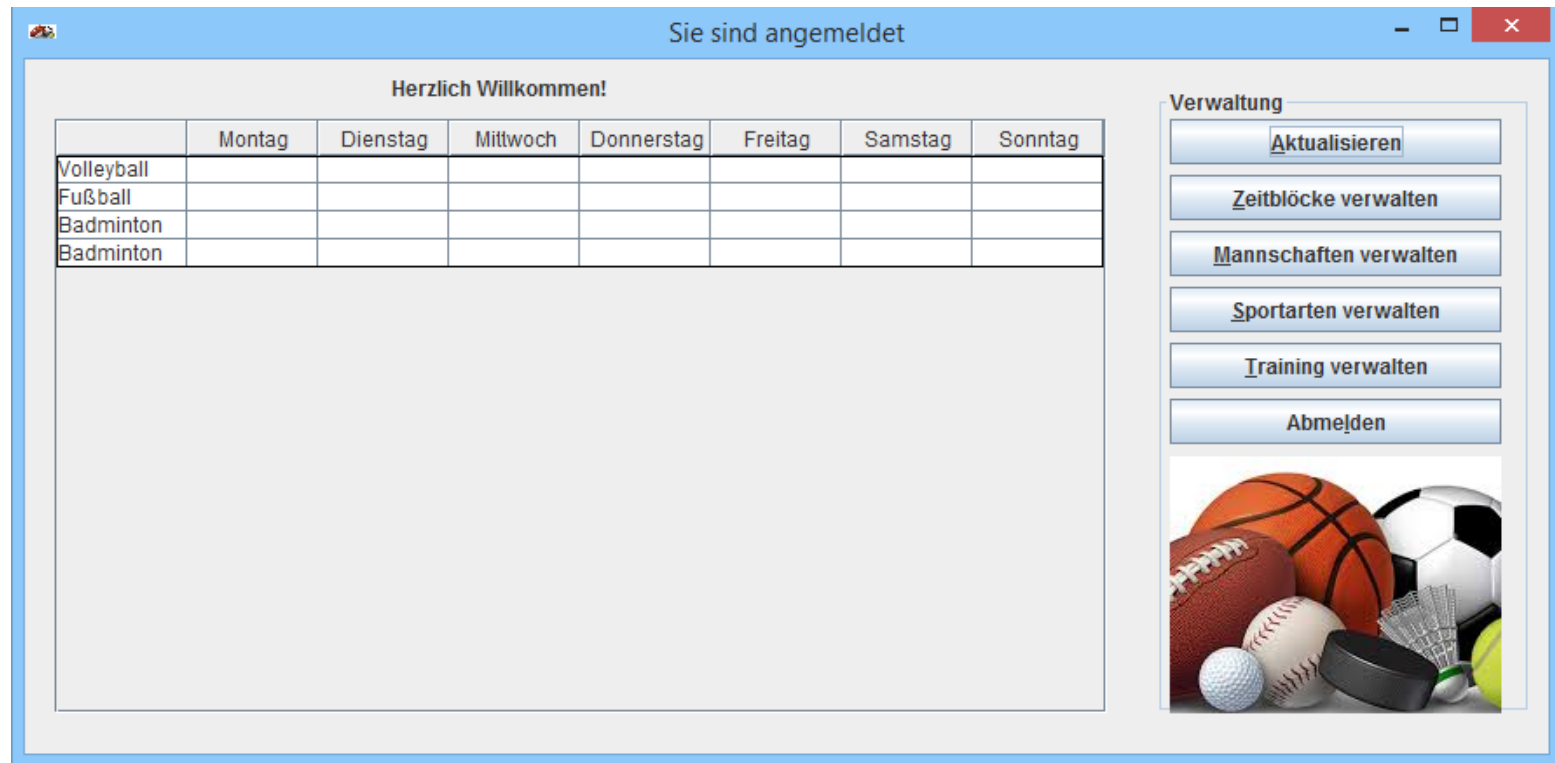
Login

Die Funktionen unseres Programmes

Angemeldet als Benutzer:

- Anzeige des Hallenplans
- Verwaltung von:
 - Sportarten
 - Mannschaften
 - Zeitblöcken
 - Trainings

Die Funktionen unseres Programmes

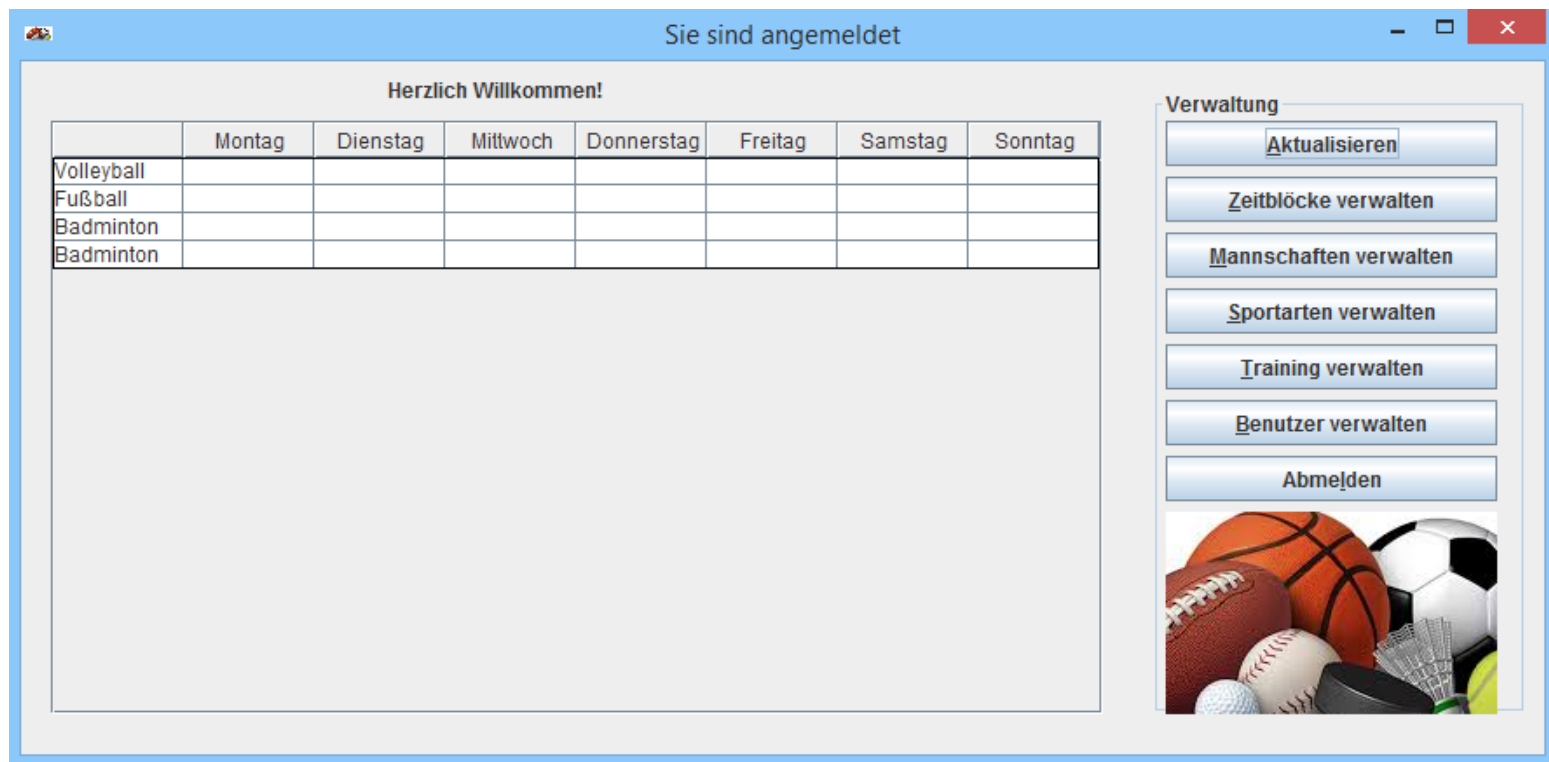


Die Funktionen unseres Programmes

Angemeldet als Verwaltungsangestellter:

- Anzeige Hallenplan
- Verwaltung von:
 - Sportarten
 - Mannschaften
 - Zeitblöcken
 - Trainings
 - Mitgliedern
 - Benutzern

Die Funktionen unseres Programmes



Vorteile und Nachteile

Vorteile

- Einfache Verwaltung
- Alles Wichtige auf einem Blick
- Benutzerfreundlich

Nachteile

- Noch nicht fertig
 - Anzeigefehler
 - Einteilung der Zeitblöcke

Planungsphase

- Thema überlegt
- Funktionen unseres Programms
- Problem Lösung
- Projektantrag ausgefüllt

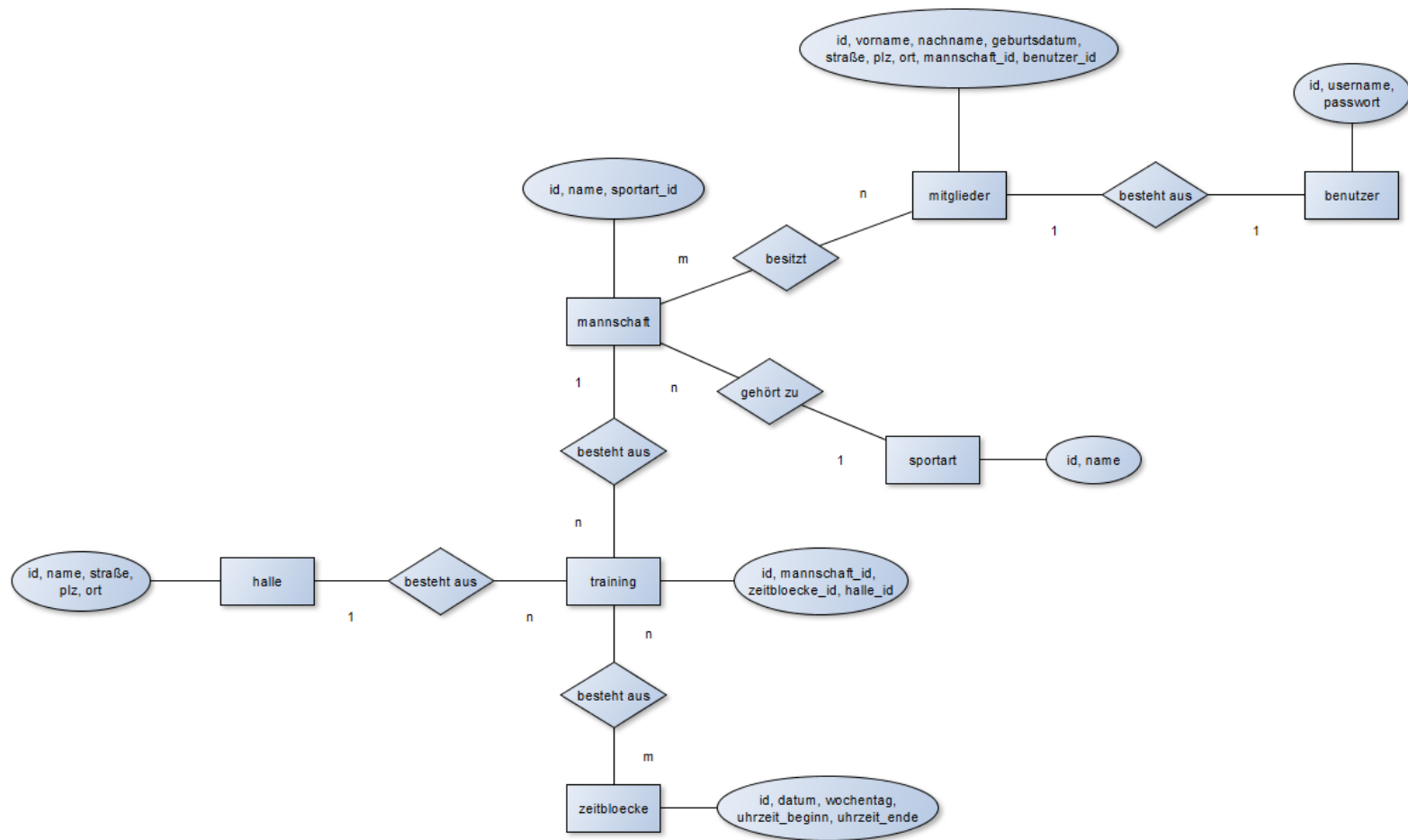
Zeitplanung

	November				Dezember			Januar			Februar				März						
	03.11.	10.11.	17.11.	24.11.	1.12.	8.12.	15.12.	12.01.	19.01.	26.01.	02.02.	09.02.	16.02.	23.02.	02.03.	09.03.	16.03.	30.03.			
Dokumentation																					
Projekttagebuch																					
Projektdokumentation erstellen																					
Systemhandbuch erstellen																					
Planung																					
Erstellung des Projektantrags																					
Planung der Datenbank																					
Erstellung des ERD																					
Planung der GUI																					
Planung der Dao																					
Erstellung der Datenbank																					
Erstellung der Tabellen																					
Entwicklung des Programms																					
Erstellung der ersten Klassen																					
Dao																					
Gui																					
Verknüpfung der Datenbank mit dem Programm																					
Testphase und Korrektur																					
Testen des Programms																					
Fehler korrigieren																					
Präsentation																					
Gestalten der Folien																					

Datenbankplanung

- Tabellen: Benutzer, Mitglieder, Mannschaft, Sportart, Training, Zeitblöcke und Halle
- Attribute
- Beziehungen
- Primärschlüssel
- Fremdschlüssel

Datenbankplanung



Programmplanung

- Berechtigungen
 - Ohne Anmeldung: nur Hallenplan ansehen
 - Mit Anmeldung: Trainings, Mannschaften, Sportarten, Mitglieder und Benutzer verwalten
- GUI-Entwurf
 - Ohne Anmeldung
 - Mit Anmeldung

Programmplanung

The wireframe illustrates a user interface for program planning. It features a large rectangular area on the left labeled "Tabelle" (Table), which is intended for displaying data. To the right of this table is a login section titled "Anmeldung". This section contains two input fields: one for the "Benutzername:" (Username) with the text "Mustermann" entered, and another for the "Passwort:" (Password) with "*****" entered, indicating a masked password field.

Anmeldung	
Benutzername:	Mustermann
Passwort:	*****

Programmplanung

Name der Halle

Wochentag					
Zeitblöcke mit Sportarten sortiert nach Tag und Zeit					

Zeitblöcke mit den verschiedenen Sortarten zum anklicken oder reinziehen für den Benutzer.

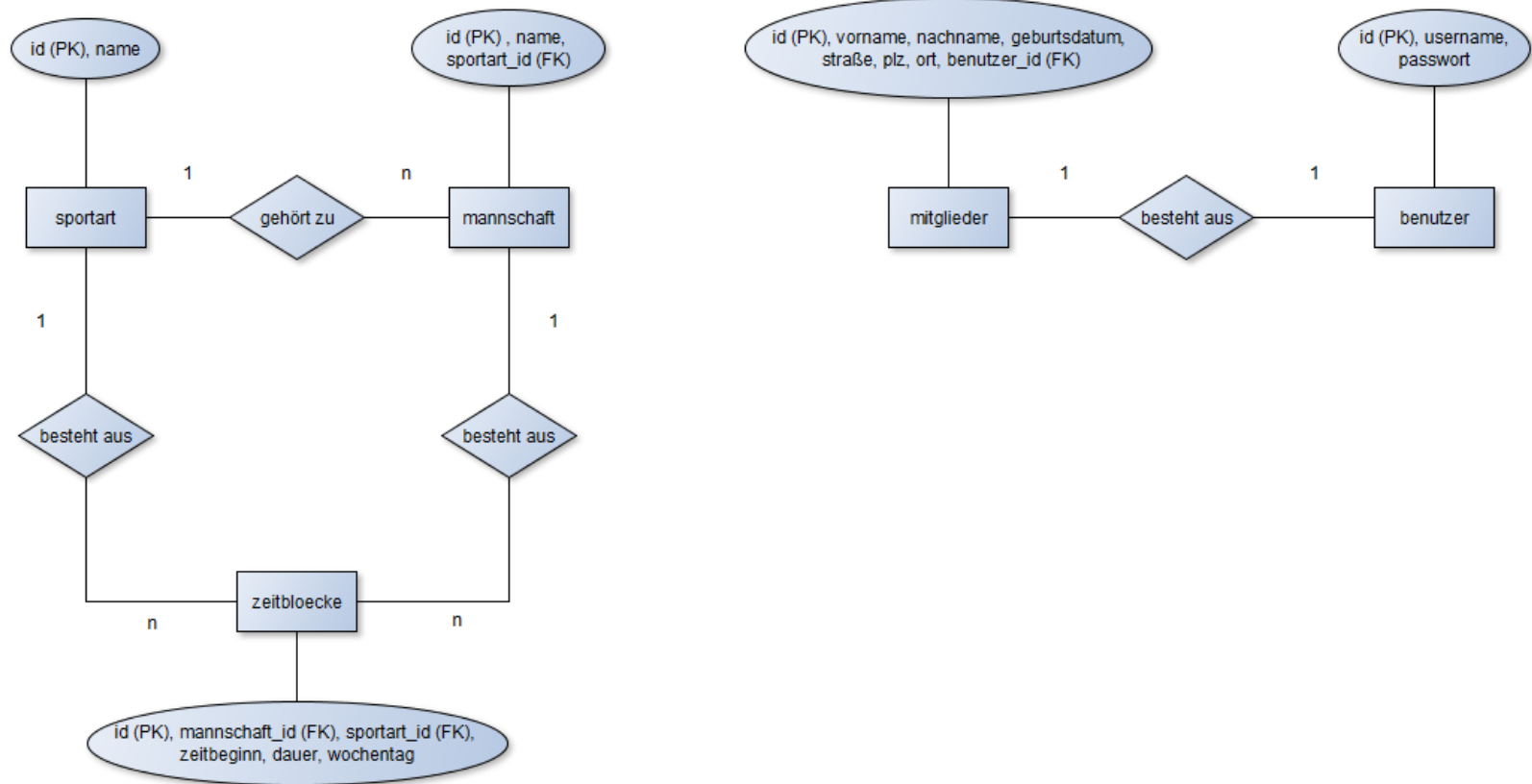
Entwicklungsphase

- Datenbank
- Programm
- Planung verändert
 - Neue Ideen eingebracht

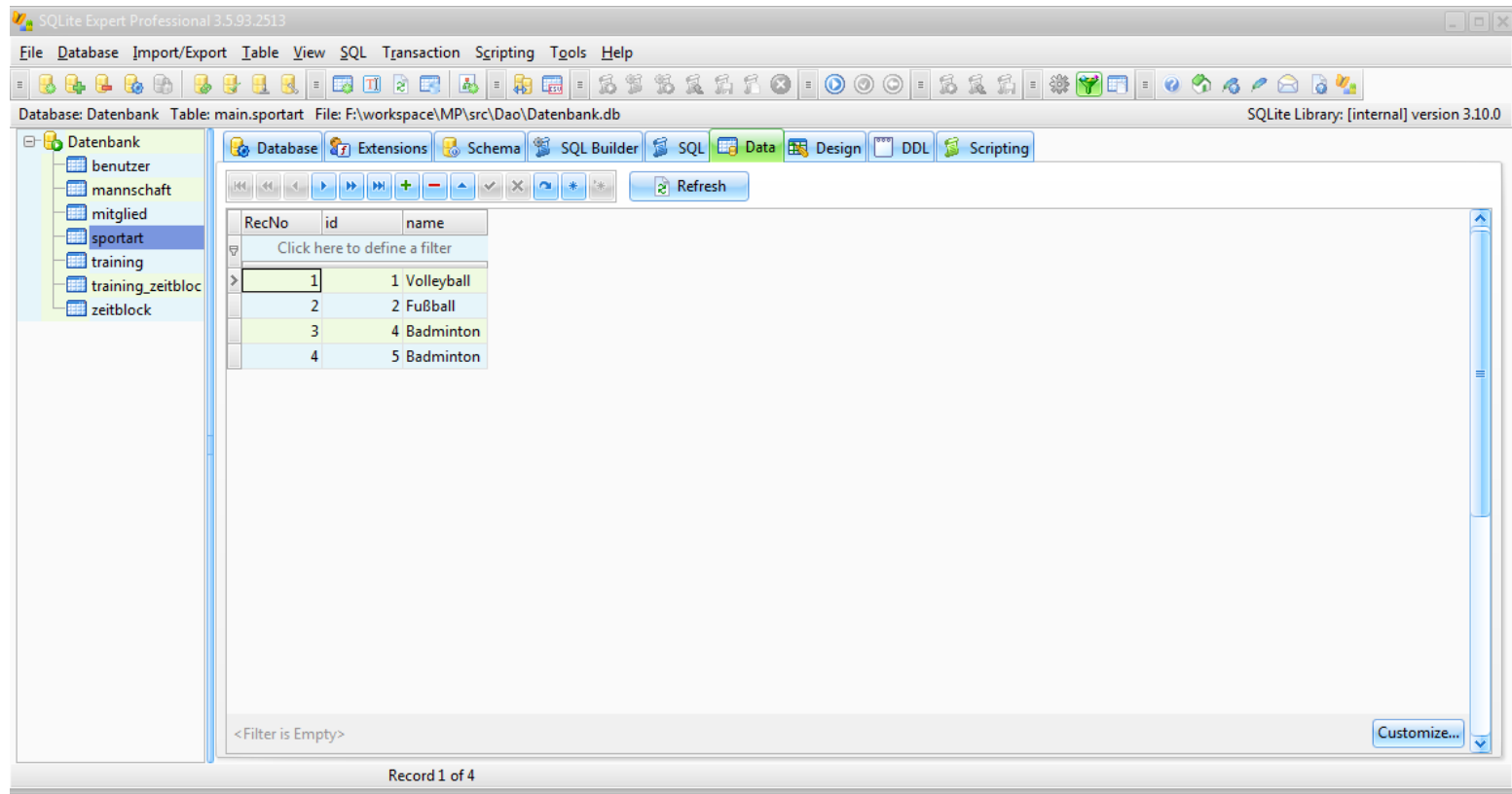
Datenbankentwicklung

- Entwickelt mit „SQLiteExpertPro“
- Nach dem ERD
- Oft überarbeitet
 - Attribute geändert
 - Tabellen hinzugefügt/gelöscht

Datenbankentwicklung

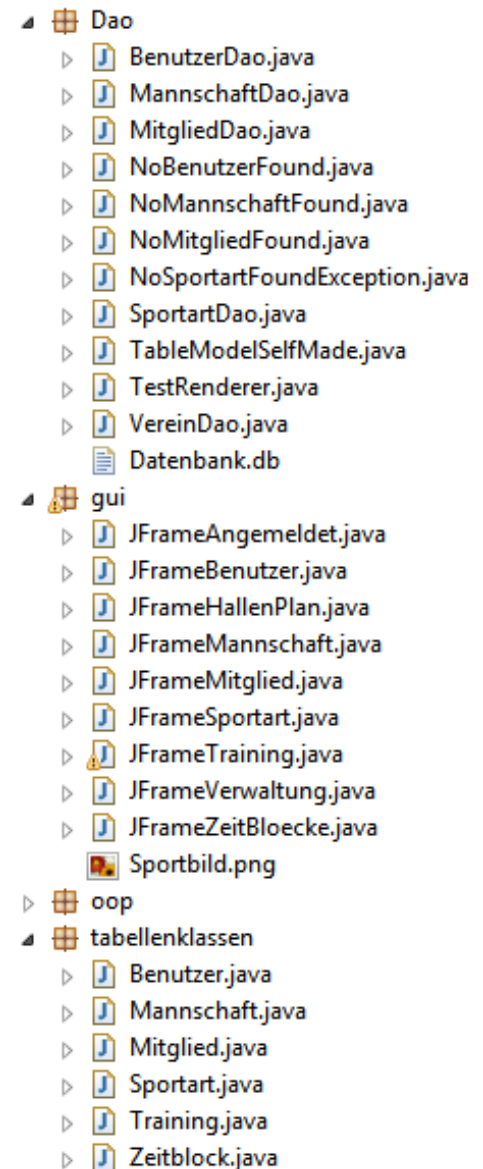


Datenbankentwicklung



Programmentwicklung

- Tabellenklassen
- Haupt-GUIs und Dao
- Methoden
- Weitere GUIs und Daos
- Fehlermeldungen und Exceptions



Fehler und Probleme

- Anzeige der JTable
- Zeitblöcke
 - Auswahl der Zeitblöcke
 - Zeitblockberechnung
- Datenbank
 - Autogenerated IDs
 - Attribute und Tabellen mussten überarbeitet werden
 - Falscher Datenbankaufbau
 - Falsche Datenbankabfrage

Fehler und Probleme

- Eingabefehler vom Benutzer
 - Fehlermeldung in der Konsole
 - Funktionen/Methoden werden nicht ausgeführt
- Git
 - Merge beim Pull
 - Dirty Worktree
 - Lokale Daten und neuer Stand
 - Verbindungsaufbau zu GitHub
 - Verlust von Änderungen bei falschem Pull

Fehlerbehebung

- git merge, Merge Tool
- git stash
- Neustart, Neu Aufbau
- Datenbank:
 - Autogenerierte IDs durch Internetrecherche
 - Richtige Datenbank ausgewählt
- Quellcode:
 - Eigene Fehlermeldungen eingebaut

Fehlerbehebung

```
// es wird geprüft, ob ein Feld leer ist
private boolean felderPruefen(JTextField textField) {
    boolean pruefe = true;
    if (textField.getText() == null){
        pruefe = false;
    }
    else if(textField.getText().equals("")) {
        pruefe = false;
    }
    else if(textField.getText().isEmpty() == true) {
        pruefe = false;
    }
    else if(textField.getText().equals(" ")) {
        pruefe = false;
    }
    return pruefe;
}
```

- Eingabefehler vom Benutzer verhindern
- Methode zum Prüfen, ob ein Textfeld leer ist
- Prüfen, ob der Benutzer etwas eingegeben hat

Neue Erfahrungen

- ScrollPane:
 - JTable in ScrollPane
- JTable:
 - TableModel/DefaultTableModel
 - Anzeige der Tabelle, Werte aus der Datenbank
- Renderer:
 - Formatieren der Darstellung der Tabelle
- Verschiedenen Programmierstile in ein Projekt einbinden

Fazit

- Teamwork ist das „A“ Und „O“
- Kommunikation ist sehr wichtig
- sich gegenseitig helfen
- sehr hilfreich
- neue Erfahrungen sammeln
- Spaß

**VIELEN DANK FÜR EURE
AUFMERKSAMKEIT**

Gibt es noch Fragen?