

# PROJEKT- PRÄSENTATION

---

Von:

Dominik Stolte, Fenja Ehlers,  
Fabian Teise, Shania Allhusen

# Gliederung

- Unser Programm
  - Funktionen unseres Programmes
  - Vorteile und Nachteile
- 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 shows a web application window with a blue title bar. Inside, there is a table and a login form.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Volleyball							
Fußball							
Badminton							
Badminton							

Below the table is a large, empty rectangular area. At the bottom of this area is a horizontal scrollbar.

To the right of the table is a login section titled "Anmeldung". It contains the following elements:

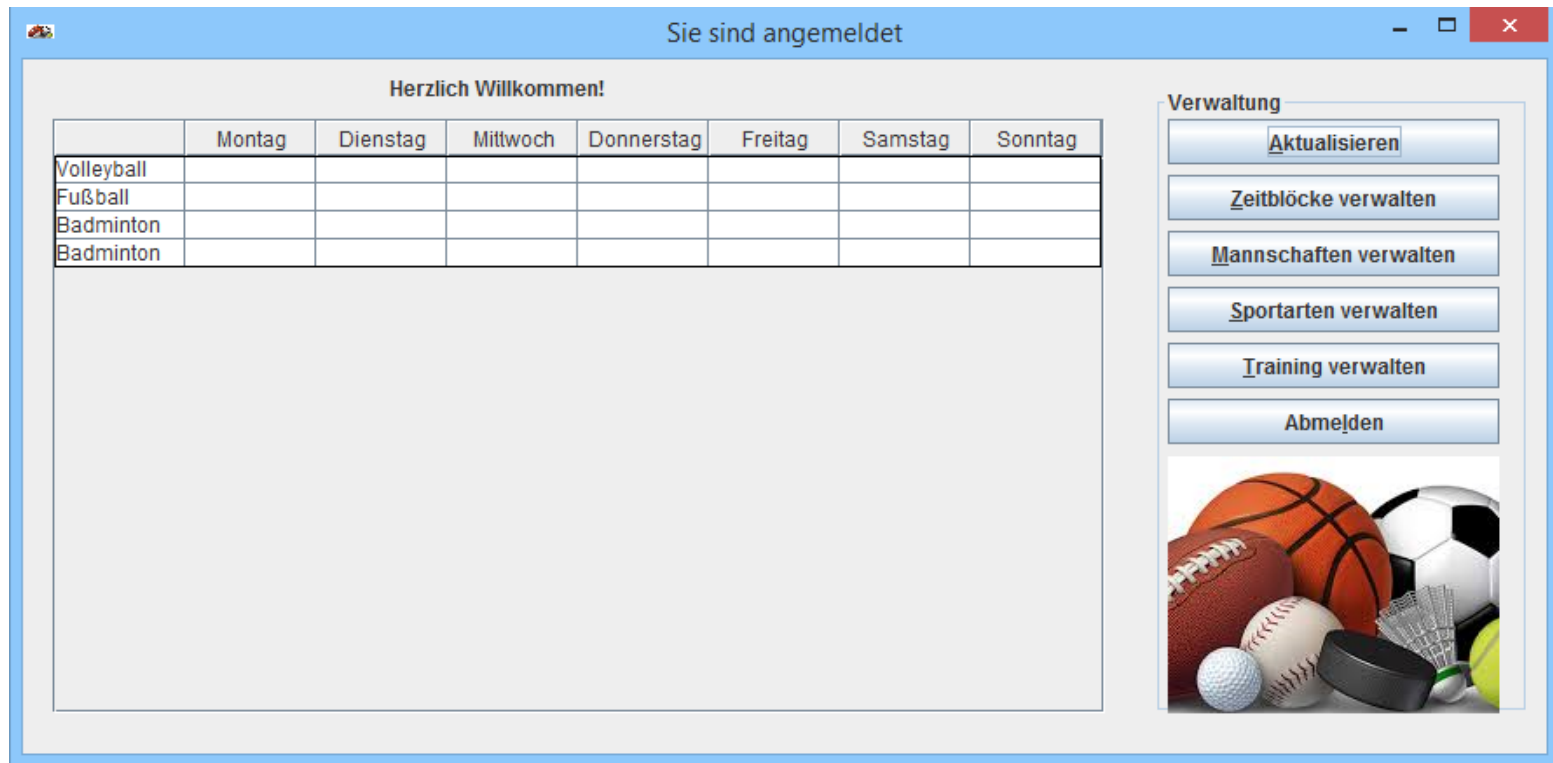
- User :** A text input field.
- Password :** A text input field.
- Login** button: A blue button with the text "Login".

# Die Funktionen unseres Programmes

Angemeldet als Benutzer:

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

# Die Funktionen unseres Programmes



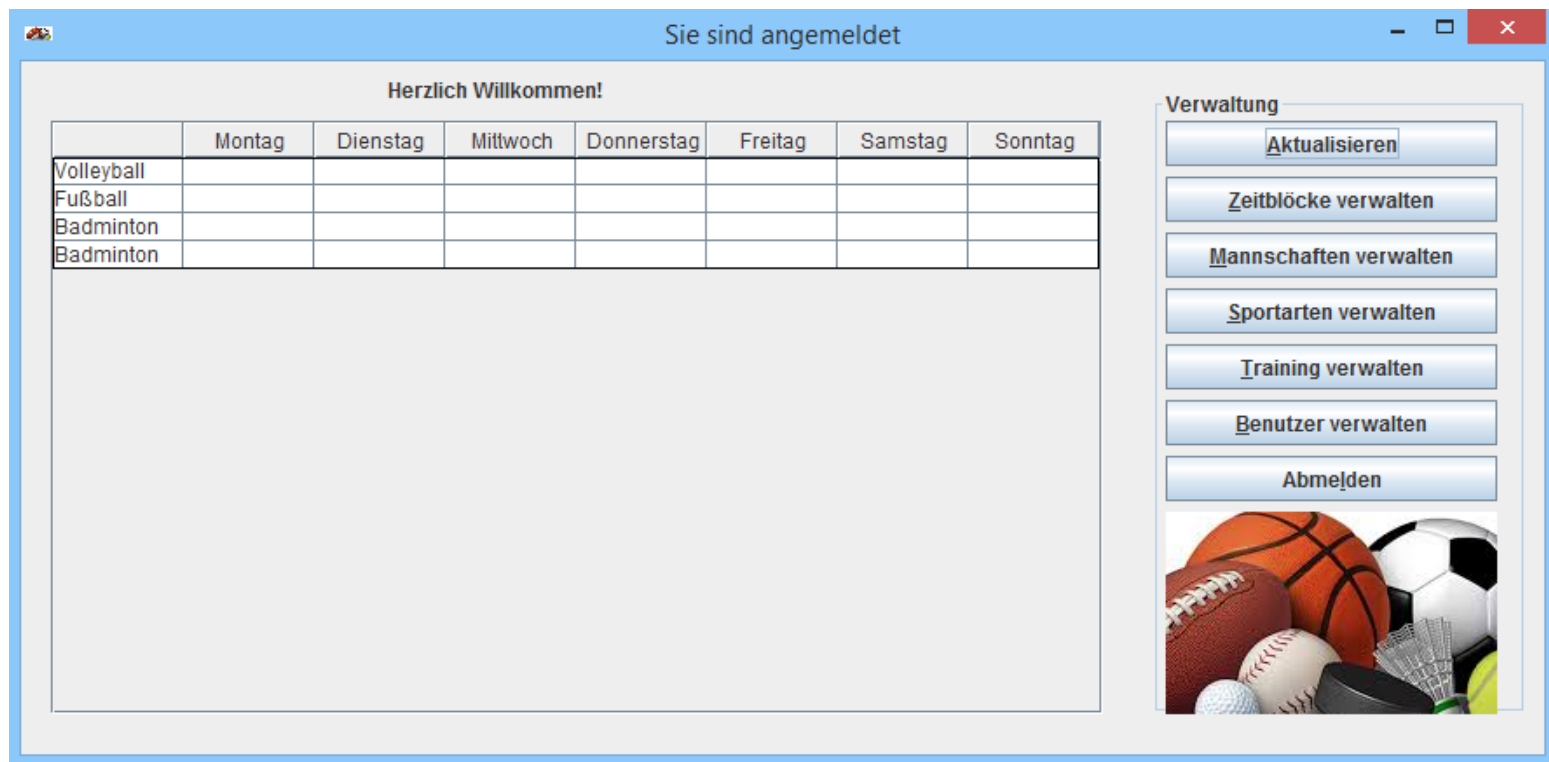
# Die Funktionen unseres Programmes

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

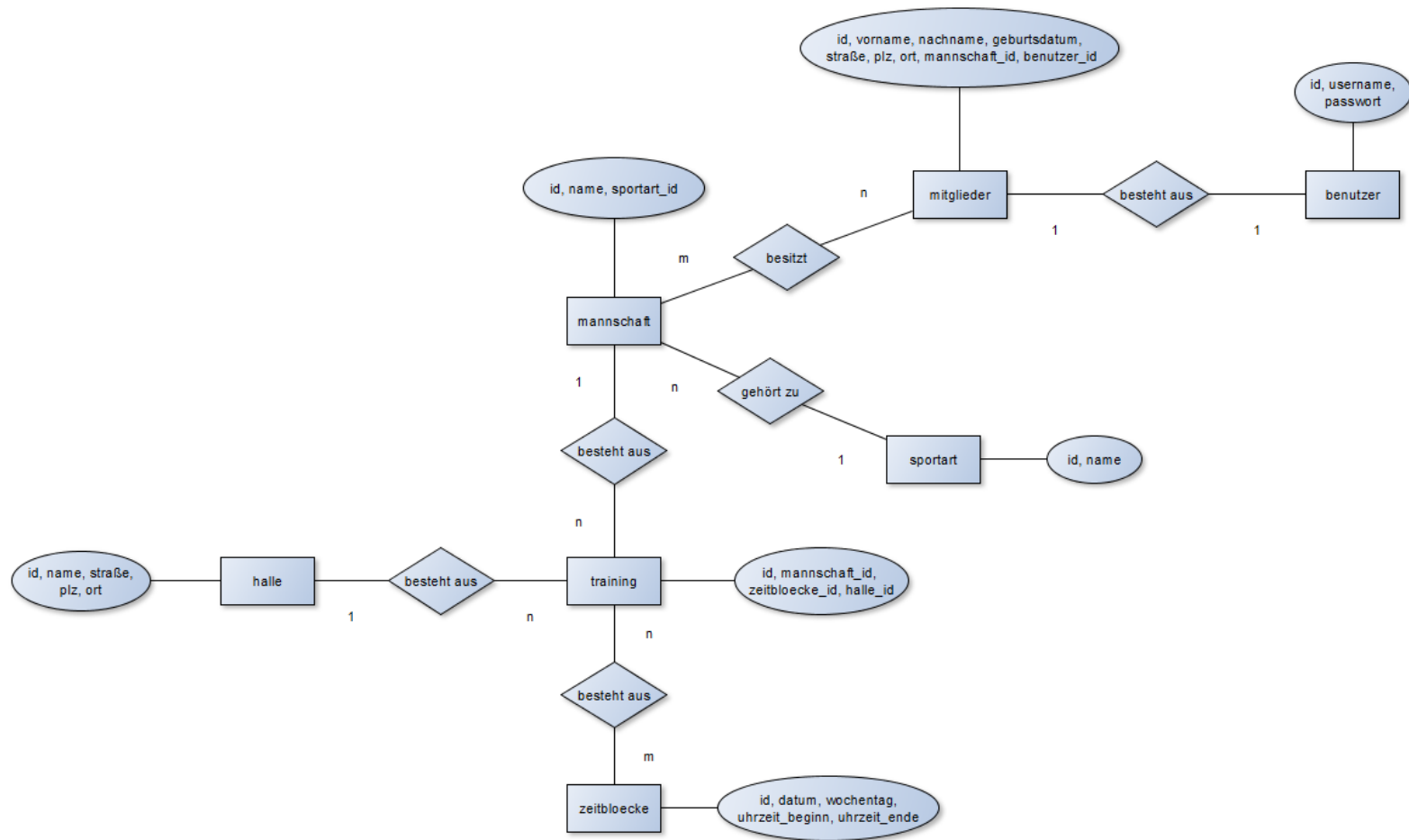
# Zeitplanung

	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 Programmes																					
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.



# 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.

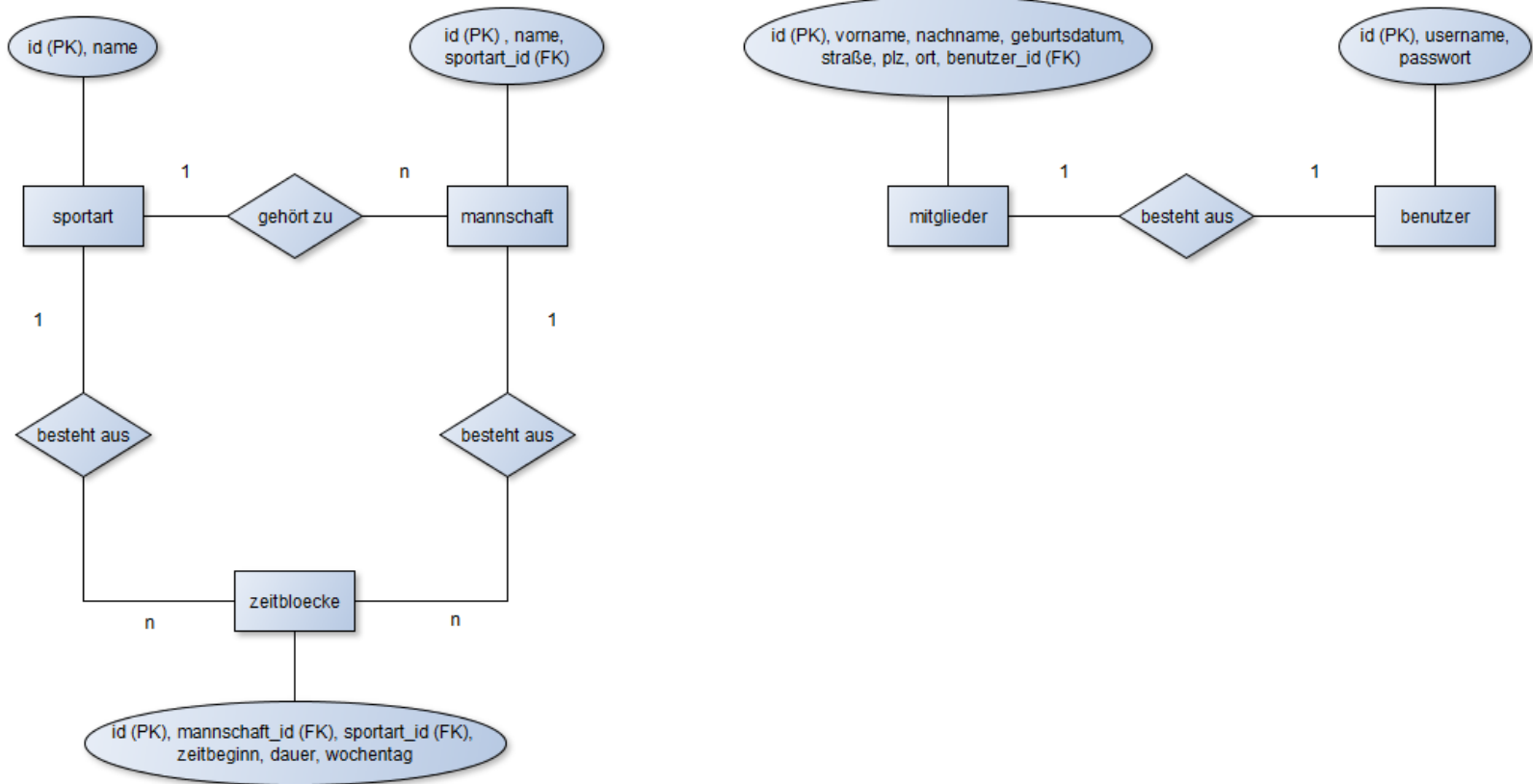
# Entwicklungsphase

- Datenbank
- Programm
- Planung verändert
  - Neue Ideen eingebracht

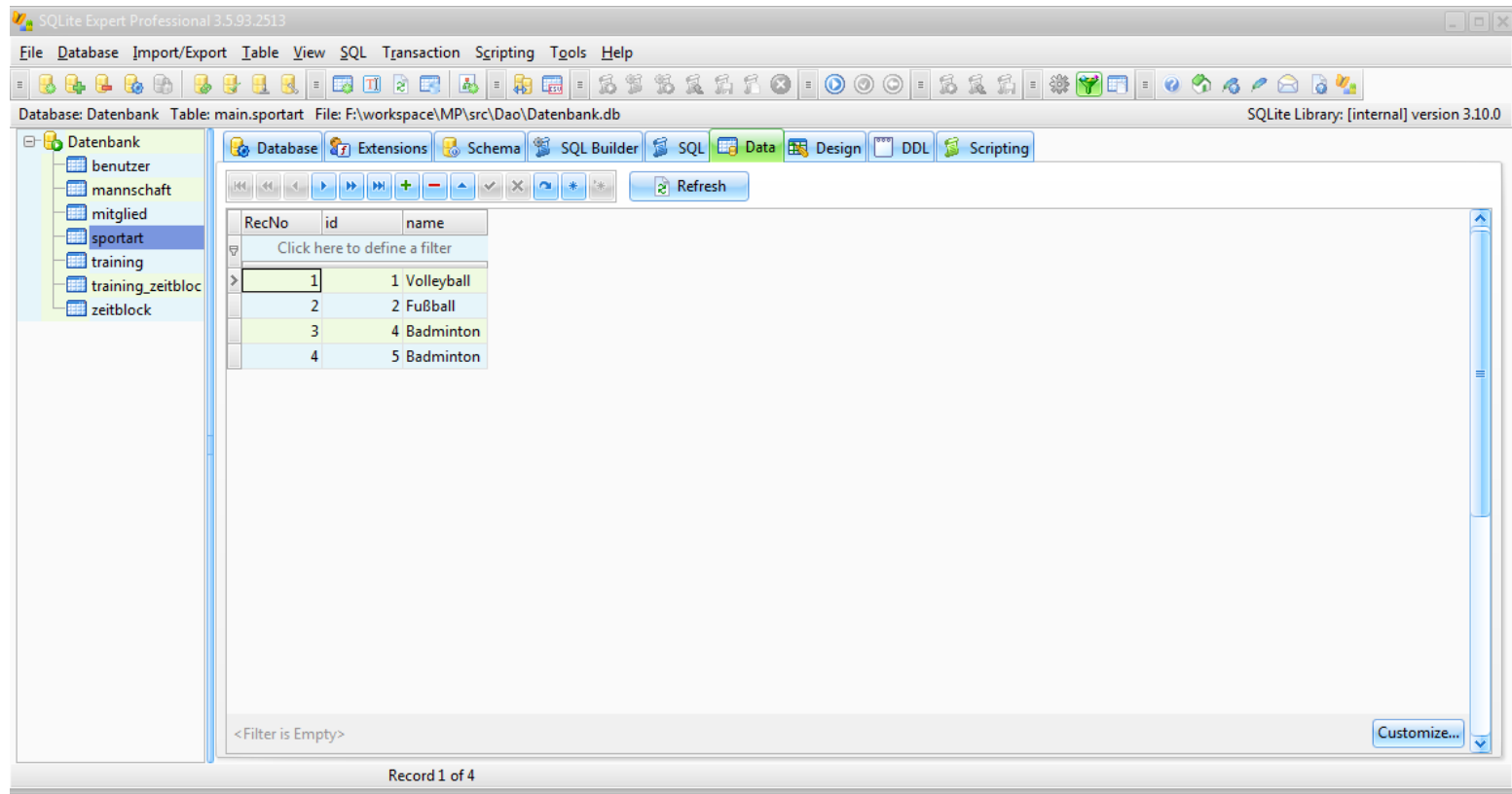
# Datenbankentwicklung

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

# Datenbankentwicklung

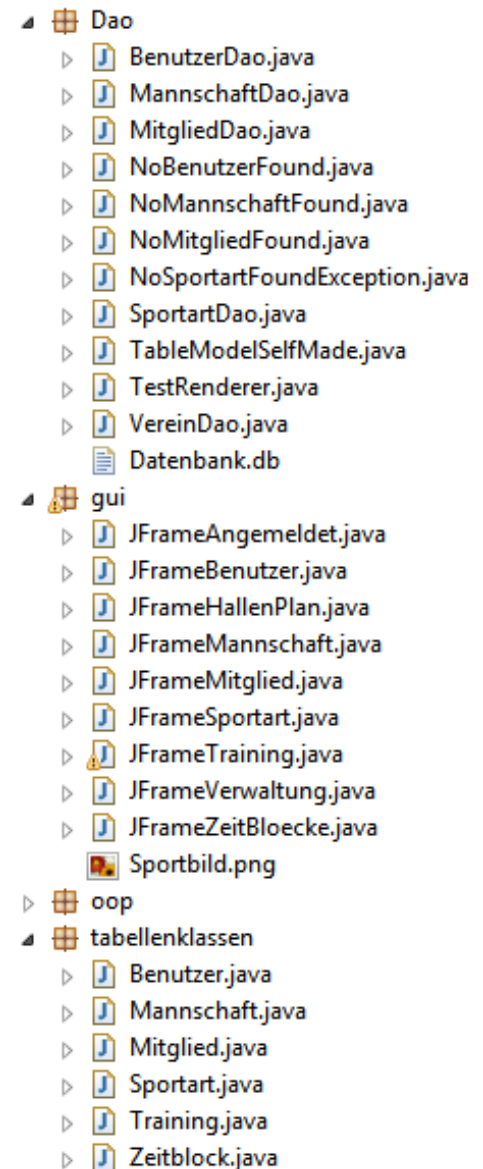


# Datenbankentwicklung



# Programmentwicklung

- Tabellenklassen
  - Haupt-GUIs und Dao
  - Methoden
  - Weitere GUIs und Daos
  - Fehlermeldungen und Exceptions
- 
- Angewandte „Optionen“
    - JTable
    - PasswordField



# 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:
  - Autogenerated 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?