Inhaltsverzeichnis

[1 Mockups 3](#_Toc34819424)

[1.1 Abfahrtstafel 3](#_Toc34819425)

[1.2 Abfahrtsplan 4](#_Toc34819426)

[2 Use Case 5](#_Toc34819427)

[3 UML-Diagramme 6](#_Toc34819428)

[3.1 6](#_Toc34819429)

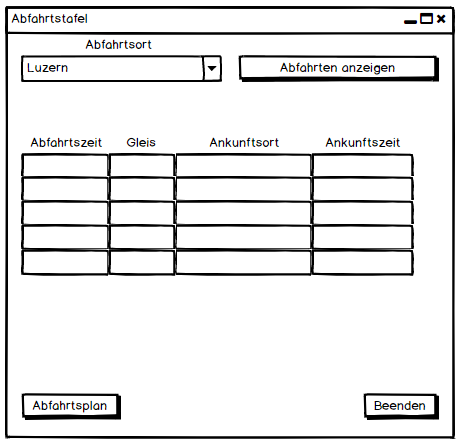
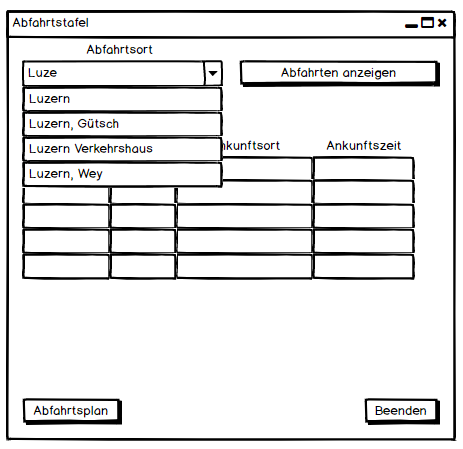
[3.2 6](#_Toc34819430)

[3.3 6](#_Toc34819431)

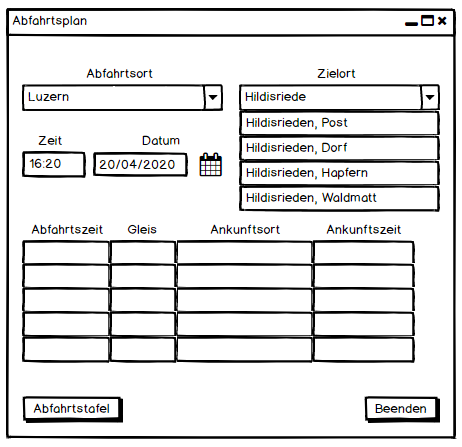
[3.4 6](#_Toc34819432)

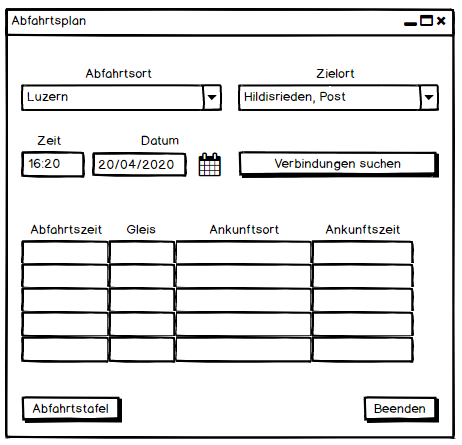
# Mockups

## Abfahrtstafel



## Abfahrtsplan





# Use Case

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1, Abfahrtstafel anzeigen |
| Beschreibung | ÖV Benutzer möchte die Abfahrtstafel sehen, damit er sehen kann, wann welcher Bus / Zug Fahrt auf welchem Gleis. |
| Akteur(e) | ÖV Benutzer |
| Auslöser | ÖV Benutzer |
| Vorbedingungen | User muss Startstation eingeben |
| Ablauf | 1. Programm öffnen 2. Auf Button Abfahrtsplan klicken 3. Startstation eingeben 4. Auf Button Verbindung suchen klicken |
| Ergebnis | Verbindungen in der nächsten Zeit von dieser Station werden aufgelistet |

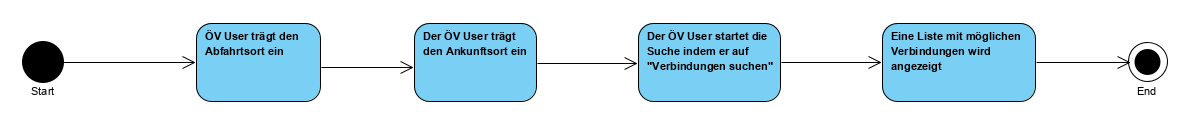
|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 2, Startstation suchen |
| Beschreibung | ÖV Benutzer möchte nicht den ganzen Namen der Startstation eingeben, weshalb er auf einen Button klicken kann dem Ihm alle Stationen vorschlägt, die mit seiner Eingabe anfängt |
| Akteur(e) | ÖV Benutzer |
| Auslöser | ÖV Benutzer |
| Vorbedingungen | User muss ein paar Buchstaben eingegeben haben, um das Suchergebnis einzuschränken |
| Ablauf | 1. Programm öffnen 2. Bei Startstation Teil des Ortes eintragen 3. Auf Button klicken |
| Ergebnis | Liste mit Stationen werden aufgelistet, welche mit dem User seiner Eingabe anfängt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 3, Endstation suchen |
| Beschreibung | ÖV Benutzer möchte nicht den ganzen Namen der Endstation eingeben, weshalb er auf einen Button klicken kann dem Ihm alle Stationen vorschlägt, die mit seiner Eingabe anfängt |
| Akteur(e) | ÖV Benutzer |
| Auslöser | ÖV Benutzer |
| Vorbedingungen | User muss ein paar Buchstaben eingegeben haben, um das Suchergebnis einzuschränken |
| Ablauf | 1. Programm öffnen 2. Bei Endstation Teil des Ortes eintragen 3. Auf Button klicken |
| Ergebnis | Liste mit Stationen werden aufgelistet, welche mit dem User seiner Eingabe anfängt. |

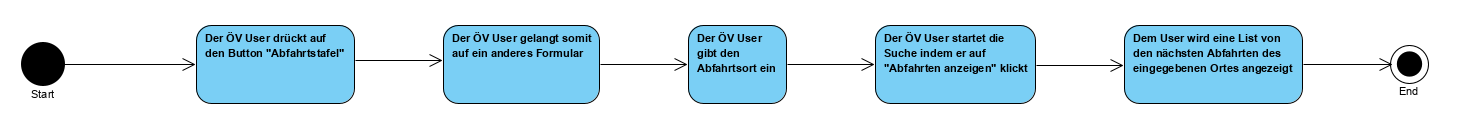
|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 4, Verbindungen suchen |
| Beschreibung | ÖV Benutzer möchte alle Verbindungen zwischen 2 Stationen angezeigt bekommen |
| Akteur(e) | ÖV Benutzer |
| Auslöser | ÖV Benutzer |
| Vorbedingungen | User muss Startstation eingeben und Endstation |
| Ablauf | 1. Programm öffnen 2. Startstation eingeben 3. Endstation eingeben 4. Button klicken |
| Ergebnis | Liste mit Verbindungen zwischen den beiden Stationen werden aufgelistet |

# UML-Diagramme

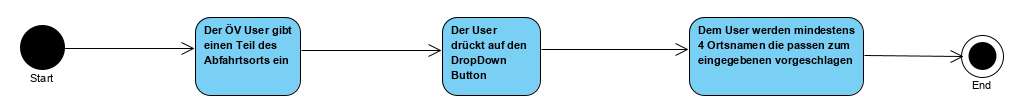
## Hauptfunktion Abfahrtsplan



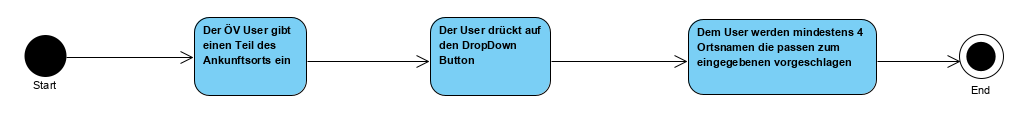
## Hauptfunktion Abfahrtsplan



## Ortsvorschläge Abfahrtsort



## Ortsvorschläge Ankunftsort



# Programmierrichtlinien

## Namensgebung von Variablen, Eigenschaften, Methoden:

* Globale Variabel mit Grossbuchstaben beginnen
* Variabel in Methoden mit Kleinbuchstaben beginnen & neues Wort mit Grossbuchstaben beginnen
* Methodennamen immer mit Grossbuchstaben beginnen

+

Man erkennt direkt um was es sich handelt

* Geschweifte Klammern immer auf neuer Zeile

+

Schöne Formatierung

Man erkennt direkt wo z.B. eine Methode endet

## Kommentare:

* Wenig Kommentare
* Kommentare vor Funktion was sie kann / immer mit drei Schrägstrichen beginnen

+

Man hat eine kleine Einführung, was die Funktion kann

Einheitlich

## GUI-Controls

* Control-Namen immer mit drei Buchstaben beginnen, welche aussagen was sie sind z.B.

1. Button = btn
2. Label = lbl
3. Checkbox = cbx
4. Radio Button = rbt
5. Datagridview = dgv
6. Textbox = txt
7. Listbox = lbx
8. Combobox = ddl