
	Fach:	Datum:	Seite:	
---	-------	--------	--------	---

# Mittelstufenprojekt FA14a

## Gruppenbildung

Bilden Sie Gruppen zu vier bis fünf Personen. (z.B. die vorhandenen Gruppen aus Gproz)

## Projektauftrag

Wählen Sie selbständig einen zu lösenden Programmierauftrag. Bzgl. des Auftrags gibt es nur die Vorgabe, dass es sich um kein Spiel handeln darf. Fassen Sie Ihre Idee in einem kurzen Projektantrag zusammen. Sobald Herr Heidemann das Projekt genehmigt, können Sie loslegen!

## Programmiersprachen

Das Projekt ist als Java-Webapplikation zu erstellen.

- Servertechnologien: Spring, SpringMVC, JSTL, Hibernate, ...
- Clienttechnologien: Javascript (z.B. JQuery oder „irgendwas.js“)

## Anforderungen an die Architektur

Es wird erwartet, dass objektorientierte Prinzipien (z.B. separation of concerns, don't repeat yourself, MVC, dependency inversion principle, etc.) eingehalten werden. Falls passend empfiehlt sich die Umsetzung von Design Pattern.

## Zu erstellende Materialien

- Dokumentierter Quellcode
- Fertige Applikation als Zip-Datei
- Projektdokumentation
- Präsentation



## Abgabe

- per Email an [bernd.heidemann@googlemail.com](mailto:bernd.heidemann@googlemail.com)
- Abgabetermin für Kapitel 1-3 der Projektdokumentation (Aufgabenstellung, IST-Analyse, Sollkonzept): 06.02.2016 23:59 Uhr
- Abgabetermin für alles: 25.04.2016 23:59 Uhr
- Verfügbare Stunden: ???

## Benotung

Für das Fach Anwendungsentwicklung liefert das Projekt die Note des zweiten Halbjahres nach folgendem Bewertungsschema:



- Funktionalität (im Verhältnis zur selbst gewählten Komplexität): 40%
- Gewählte Architektur und Einhaltung der objektorientierten Prinzipien: 5%
- Design: 5%
- Quellcodedokumentation: 5%
- Projektdokumentation: 20%
- Präsentation: 15%
- Fachgespräch: 10%

	Fach:	Datum:	Seite:	
---	-------	--------	--------	---

## Was ist eine Projektdokumentation?

Der Aufbau dieser Dokumentation richtet sich nach der Dokumentationen für das Abschlussprojekt der Handelskammer

- Umfang
  - 15 Seiten inkl. Deckblatt, Inhaltsverzeichnis
- Aufbau:
  - Aufgabenstellung
    - Was ist Gegenstand des Projektauftrags
    - Warum wurde dieser Auftrag gewählt?
  - Ist-Analyse
    - Die Software wird in jedem Fall irgendein Problem lösen
    - Wie wird der zugrunde liegende Arbeitsprozess momentan gelöst
    - Warum gibt es dieses Projekt, also wo ist eigentlich das Problem.
  - Soll-Konzept
    - Wie soll die Lösung für das Problem aussehen
    - Wo liegen die Vorteile /Nachteile
    - Gewählte Architektur beschrieben
    - Geplante Vorgehensweise skizzieren
    - Ideen grafisch darstellen (UML)
    - Projektstrukturplan
    - Zeitplanung (GANTT)
  - Beschreibung der Durchführung
    - "Wer, Was, Wann"
    - Probleme der Durchführung skizzieren
      - Wie wurden sie umschifft
  - Fazit
    - Erkenntnisgewinn
    - Probleme

	Fach:	Datum:	Seite:	
---	-------	--------	--------	---

## Was ist eine Projektpräsentation?

Der Aufbau der Präsentation richtet sich nach der Präsentation für das Abschlussprojekt der Handelskammer

- 15 Minuten Präsentation
  - Projektauftrag skizzieren
  - Ist-Zustand skizzieren
  - Soll-Konzept etwas ausführlicher (Architektur etc.)
  - Beschreibung der Durchführung
  - Fazit
- ca. 5 Minuten Vorführung der Software
- 15 Minuten Fachgespräch
  - Gegenstand des Projektes
  - gewählte Technologien
  - Dokumentation
  - Lösungsansätze
  - etc.