Alex Bosshard

Dokumentation

Inhaltsverzeichnis

[UseCase 2](#_Toc481670926)

[Mockup 3](#_Toc481670927)

[Aktivitätsdiagram 4](#_Toc481670928)

[Programmierrichtlinien 5](#_Toc481670929)

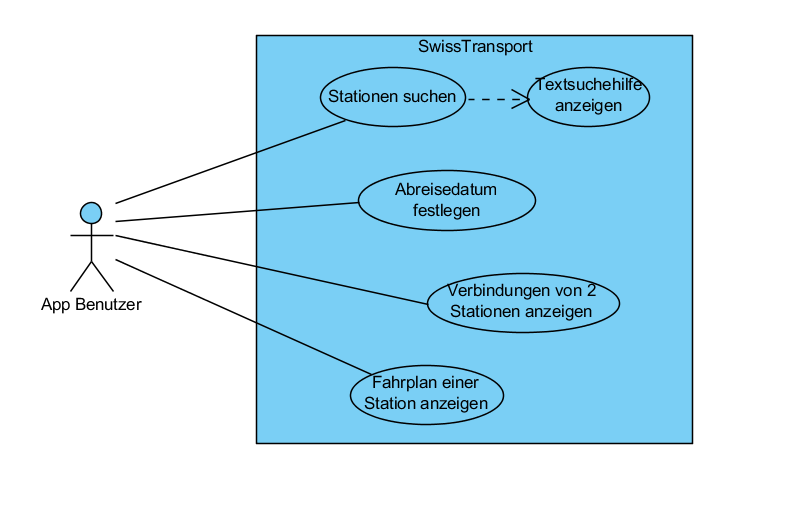
[Umgesetzte Anforderungen 6](#_Toc481670930)

[Unvollständige Funktionen und bekannte Fehler 7](#_Toc481670931)

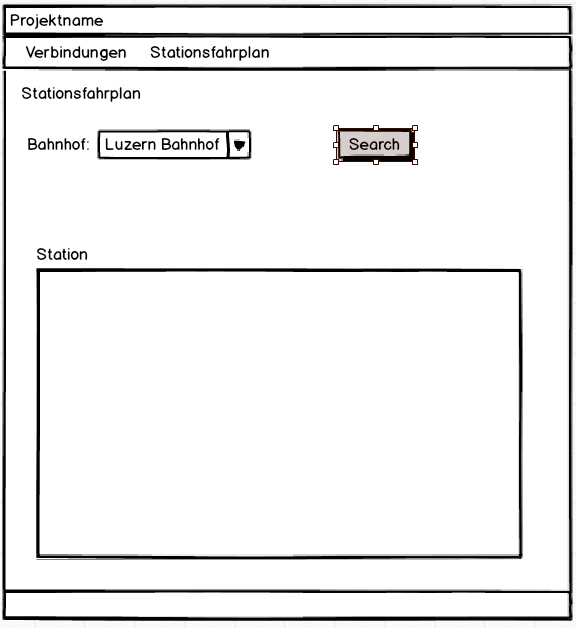
[Installationsanleitung 8](#_Toc481670932)

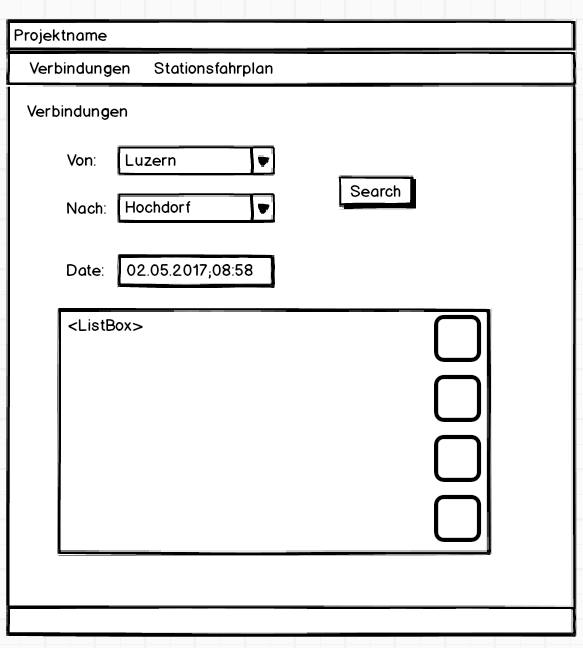
# 

# UseCase



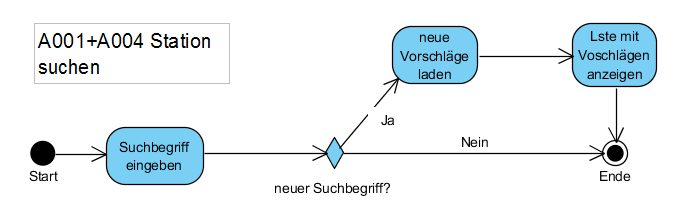
# Mockup



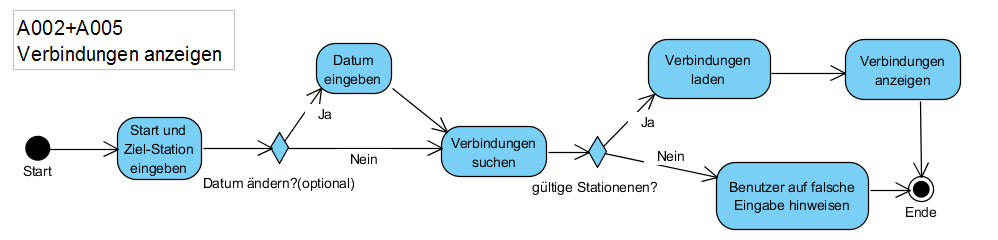


# Aktivitätsdiagram

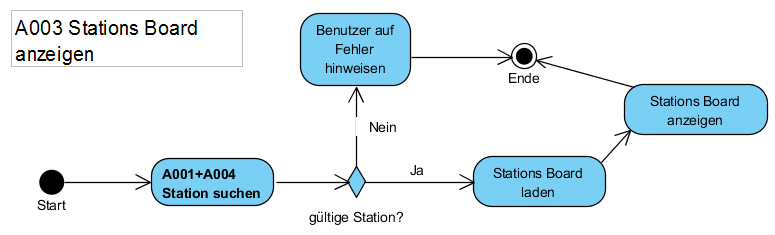
A001+A004:



A002+A005:



A003:



# Programmierrichtlinien

Naming Conventions

Lokale variablen beginnen mit einem Kleinbuchstaben, globale Variablen mit (\_).

Klassen und Methoden beginnen gross.

Falls ein Name aus mehr als 2 Wörtern besteht wird jedes neue Wort grossgeschrieben.

GUI Elemente beginnen mit einem Kürzel zB. cb für ComboBox oder lb für ListBox.

Namen der Methoden müssen bereits die Aktion, welche sie ausführt beschreiben.

Deklaration

Variablen dürfen leer deklariert werden, müssen jedoch einen im Kontext eindeutigen Namen besitzen.

Methoden dürfen lokale Variablen besiten.

Comments

Jede Methode benötigt vorgehend einen Kommentar welcher den Sinn der Methode nochmals zusammenfasst. In der Methode fassen Kommentare einzelne Aktionen zusammen falls dies benötigt wird oder diese public ist.

///Summary erstellen für jede öffentliche Methode.

Statements

Falls ein Statement ausser Switch nicht bereits durch die Namensgebung der Variable logisch ist zB. if(nameVorhanden==true)… wird vorgehend Kommentiert welche Bedingungen erfüllt erden werden müssen. Bei switch-Statements muss bei unklaren Optionen einen Kommentar vorgehen welcher die Aktion beschreibt oder ein allgemeiner Kommentar welcher das verhalten aller Optionen beschreibt. Falls die Anweisung nach einem Statement nur eine Zeile benötigt, werden die geschweiften Klammern weggelassen. Statements werden mit dem C#

# Umgesetzte Anforderungen

A001 + A004:

Die Textsuche schlägt automatisch, nachdem sich der Text 500ms nicht verändert hat, alle gefundenen Treffer vor.

A002:

Nach dem betätigen des Suchbuttons werden die 4 nächsten Verbindungen angezeigt.

A003:

Durch drücken des Suchbuttons wird das StationBoard angezeigt.

A005:

Durch das ändern der Datums und Zeitanzeige wird die Suche 4 Verbindungen ab dem angegebenen Datum ausgeben.

# Unvollständige Funktionen und bekannte Fehler

Bug001:

Die automatische Vervollständigung von Texteingaben der Methode SearchStationsHelper() der Klasse GUIFunction führt durch einen unbekannten Fehler dazu, dass der Mauszeiger verschwindet bis ein Item der Liste ausgewählt wird oder sie den Fokus verliert. Des weiteren öffnet sich manchmal nach der Auswahl eines Items aus der Liste das Dropdown-menu nochmals mit dem ausgewählten Listeneintrag

# Installationsanleitung

Als erster Schritt laden sie sich die Setup-Datei mit einem Klick auf folgenden Link herunter: <https://github.com/UnravelK/modul-318-student/blob/master/setup/setup.exe?raw=true>