

## Infosammlung Prototyp TopManagementLive

- Datenbank -> MySQL
- Frontend -> HTML, PHP
- Backend -> PHP
- NFC Tags -> URL Redirects

### **Wichtig!**

Um den Prototyp testen zu können müssen folgende Schritte umgesetzt werden. XAMPP Control Panel starten. Die Module Apache und MySQL müssen gestartet werden.

### **Datenbank**

Im Browser die URL localhost/phpmyadmin aufrufen. In der Dateistruktur des Prototyp findet sich unter im Ordner TopManagementLive die Datei innolab1.sql. In dieser befinden sich alle SQL Befehle für die Erstellung unserer Datenbank inklusive Test-Datensätze. Neue Datenbank mit dem Namen "innolab1" erstellen. 'Dann auf "Import" gehen und die SQL-Datei importieren.

### **Datenbankzugriff**

In phpMyAdmin muss noch der entsprechende User erstellt werden der auf die Datenbank zugreifen kann.

In die Datenbank "innolab1" gehen und dann oben auf "Rechte" Benutzerkonto hinzufügen und Daten einfügen

Name: inno1admin

Host: localhost

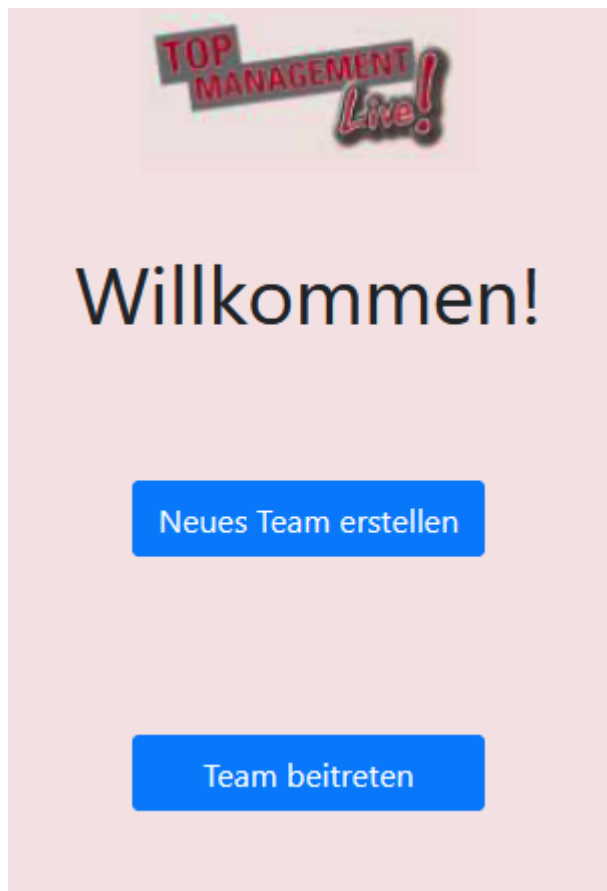
Password: fuVRcy6suu5VjcOx

Bei "Datenbank für Benutzerkonto" ==> "Gewähre alle Rechte auf die Datenbank "innolab1"

Nichts bei Globalen Rechten auswählen.

Der Prototyp sollte nun zum testen bereit sein.

Das Front-End sieht wie folgt aus:



index.php

Funktion:

- Neues Team erstellen -> Redirect zu createTeam.html
- Bestehendem Team beitreten

Kommentar:

Ohne einer Team-Session Variable kann nur dieser Teil der Website erreicht werden. Wird jedes Mal beim Weiterleiten überprüft.



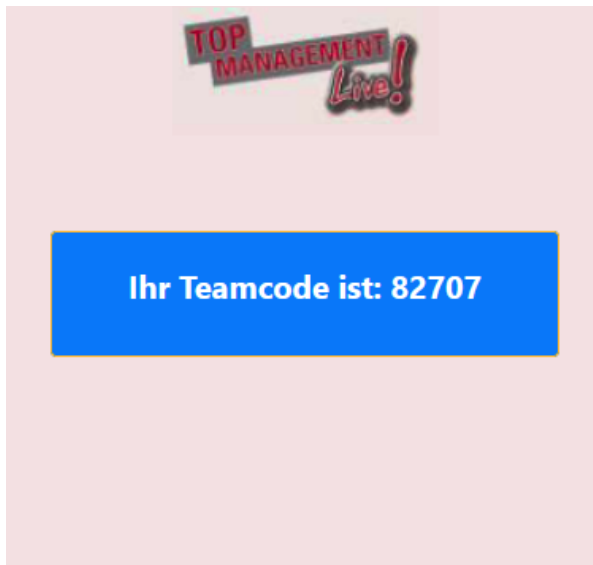
createTeam.html

Funktion:

- Startressourcen setzen
- Speichern -> Redirect zu displayTeamCode.php

Kommentar:

Werte müssen gesetzt sein, sonst kann nicht fortgefahren werden.



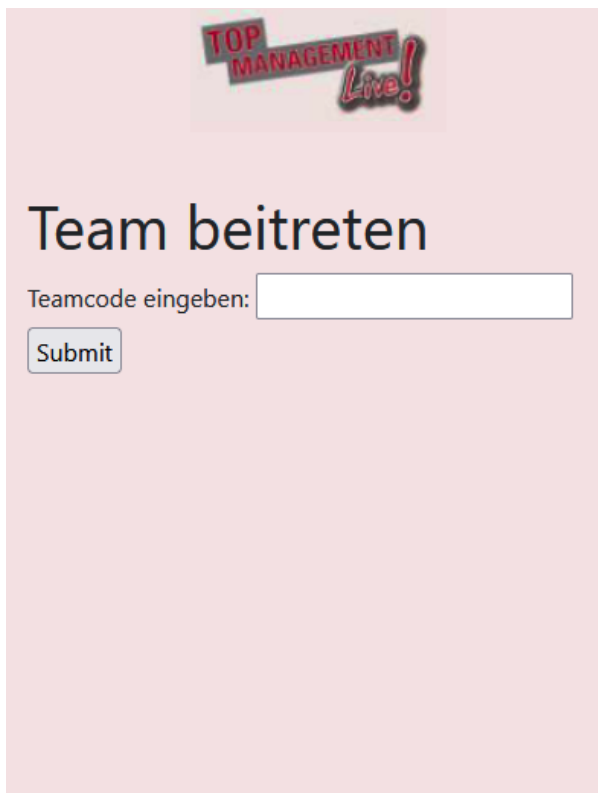
displayTeamCode.php

Funktion:

- keine

Kommentar:

Dient lediglich als Anzeige, damit Teammitglieder einem Team beitreten können.




joinTeam.html

Funktion:

- Team beitreten -> Redirect zu displayTeamCode.php

Kommentar:

Sollte der TeamCode falsch sein, wird dies als Info eingeblendet.



# Material Bestellen

**Base**

**Plus**

**Max**

Speichern

Material Annehmen

MaterialOrder.html

Funktion:

- Materialmenge bestellen

Kommentar:

Bestellungen die noch nicht eingetroffen sind werden überschrieben. Somit muss eine Bestellung erstmal entgegen genommen werden, bevor eine neue Bestellung aufgegeben werden darf.



# Materiallager

<b>Base</b>	Lagernd 1	Bestellt 0
<b>Plus</b>	Lagernd 1	Bestellt 0
<b>Max</b>	Lagernd 1	Bestellt 0

rawMaterialWarehouse.php

Funktion:

- Quartal eines weiter rücken.

Kommentar:

Anzeige für lagerndes und ausstehendes Rohmaterial.



## Produktlager

Base	0
Plus	0
Max	0

productWarehouse.php

Funktion:

- keine

Kommentar:

Dient lediglich als Anzeige, damit Teammitglieder sehen wie viele fertige Waren sich in ihrem Produktlager befinden.



Production Lane 1  
EMPTY

Production Lane 2  
EMPTY

Production Lane 3  
EMPTY

Production Lane 4  
EMPTY

production.php


Funktion:

- Quartal eines weiter rücken
- Lanes Verwalten (Card Elemente sind links) -> Redirect zu lane.php

Kommentar:

Hier sieht man auf den ersten Blick den Status von jeder lane auch was produziert wird.

Jede Karte übergibt eine Lane-ID mit der im Backend entschieden werden kann, welche lane von der Datenbank abgefragt werden muss.



Sie besitzen an dieser Position noch keine Maschine

Möchten Sie eine neue für diese Lane kaufen ?

☐ Flex-Maschine (Preis 10 M)  
☐ Conti-Maschine (Preis 20 M)  
☐ Power-Maschine (Preis 30 M)

**Bestellen**


lane.php

Funktion:

- Maschine aussuchen
- Machine kaufen
- Produktion aussuchen
- Produktion starten

Kommentar:

Wenn eine Maschine bereits auf dieser lane zugewiesen ist, wird die Anzeige verändert zu den möglichen Produktionen



## Steuern zahlen

**Geben Sie ihre Steuersumme ein**

\$

**Zahlen**

taxes.html

Funktion:

- Steuern von Flüssigmittel abziehen

Kommentar:

Team müssen die zu Zahlende Summe berechnen und können sie dann in das Feld eintragen. "Zahlen" schickt den Betrag dann an die Datenbank. Steuern dient als platzhalter Begriff und soll für Abgaben stehen.

Auftrag Nr. 70	
Firma:	Lorem ipsum
Yearly Contracting	Europa
Produkt:	Base
Menge:	5
Preis:	15M
Zahlungsziel:	135 Tage
Liefertermin:	Qu. 1
Abrechnung	
Herstellungskosten:	Lorem ipsum

contract.html

Funktion:

- Keine

Kommentar:

Hier wird einem Team eine Übersicht der aktuellen Aufträge angezeigt.

## Admin - Bestes Angebot annehmen

<b>Angebot 1</b>	Produkt: Plus, Menge: 2, Preis: 4, Zahlungsziel: 4, Liefertermin: 4
<b>Angebot 2</b>	Produkt: Plus, Menge: 2, Preis: 23, Zahlungsziel: 1, Liefertermin: 2
<b>Angebot 3</b>	Produkt: Plus, Menge: 2, Preis: 55, Zahlungsziel: 55, Liefertermin: 55
<b>Angebot 4</b>	Produkt: Plus, Menge: 2, Preis: 88, Zahlungsziel: 88, Liefertermin: 88

bestes Angebot auswählen

Submit

adminOfferManager.php

Funktion:

- Auswahl des besten Angebotes durch Spielleiter

Kommentar:

Hier handelt es sich um die Angebote für den Spotmarket. Teams geben ihre Angebote ab die sie unter spotmarket.php erstellen können. In weiterer Folge soll der gewählte Auftrag dem entsprechenden Team zugeteilt werden und alle Angebote der anderen Teams werden wieder entfernt.

# Anfragen

Anfrage
Plus x2

**Preis**

**Zahlungsziel**

**Liefertermin**

AnfrageSpeichern

spotmarket.php

Funktion:

- Erstellung eines Auftrages mit der oben angegebenen Menge und Produktart.
- Angebot abschicken

Kommentar:

Das Design ist temporär. Formular aus Handbuch wird als Vorlage herangezogen.

Auftrag Nr. 20

Firma: Lorem ipsum	
Yearly Contracting	Europa
Produkt:	Max
Menge:	7
Preis:	40M
Zahlungsziel:	90 Tage
Liefertermin:	Qu. 90
Abrechnung	
Herstellungskosten:	Lorem ipsum

Auftrag annehmen

yearlyContracting.php

Funktion:

- Annehmen von Aufträgen.

Kommentar:

Es werden eine Auswahl an Aufträgen in der Datenbank auf Aktiv gesetzt. So sehen alle Teams die gleichen Aufträge. Sollte ein Angenommen werden, so wird dieser in der Datenbank auf inaktiv gesetzt und als neuer Auftrag bei einem Team hinterlegt. Andere Teams sollten nun nicht in der Lage sein den gleichen Auftrag annehmen zu können.

Auftrag Annehmen Button macht mit seiner Platzierung noch Probleme.



Für den weiteren Verlauf des Projektes und für eine bessere Umsetzung würden wir uns über ein umfangreiches Feedback freuen.