



# INDOOR SOCCER CLUB

ADAM GRABOWSKI, MAXIMILIAN KÄSTNER, MARVIN KÖNIGS, CHRISTINA SUDAREVA

# ÜBERSICHT

- Vision
- Rahmenbedingungen
- Use-Case
- Architektur
- Code im Überblick
- Live – Demo
- Weiterentwicklung



# VISION UND ZIELE

- Einfaches verabreden zum Fußballspielen
- Keine große organisatorische Schwierigkeiten mehr
- Optimale Zusammenstellung der Mannschaften
- Zusammenführung von Menschen
- Größerer Anreiz für Menschen Sport zu betreiben
- Einfache Bedienung der Anwendung



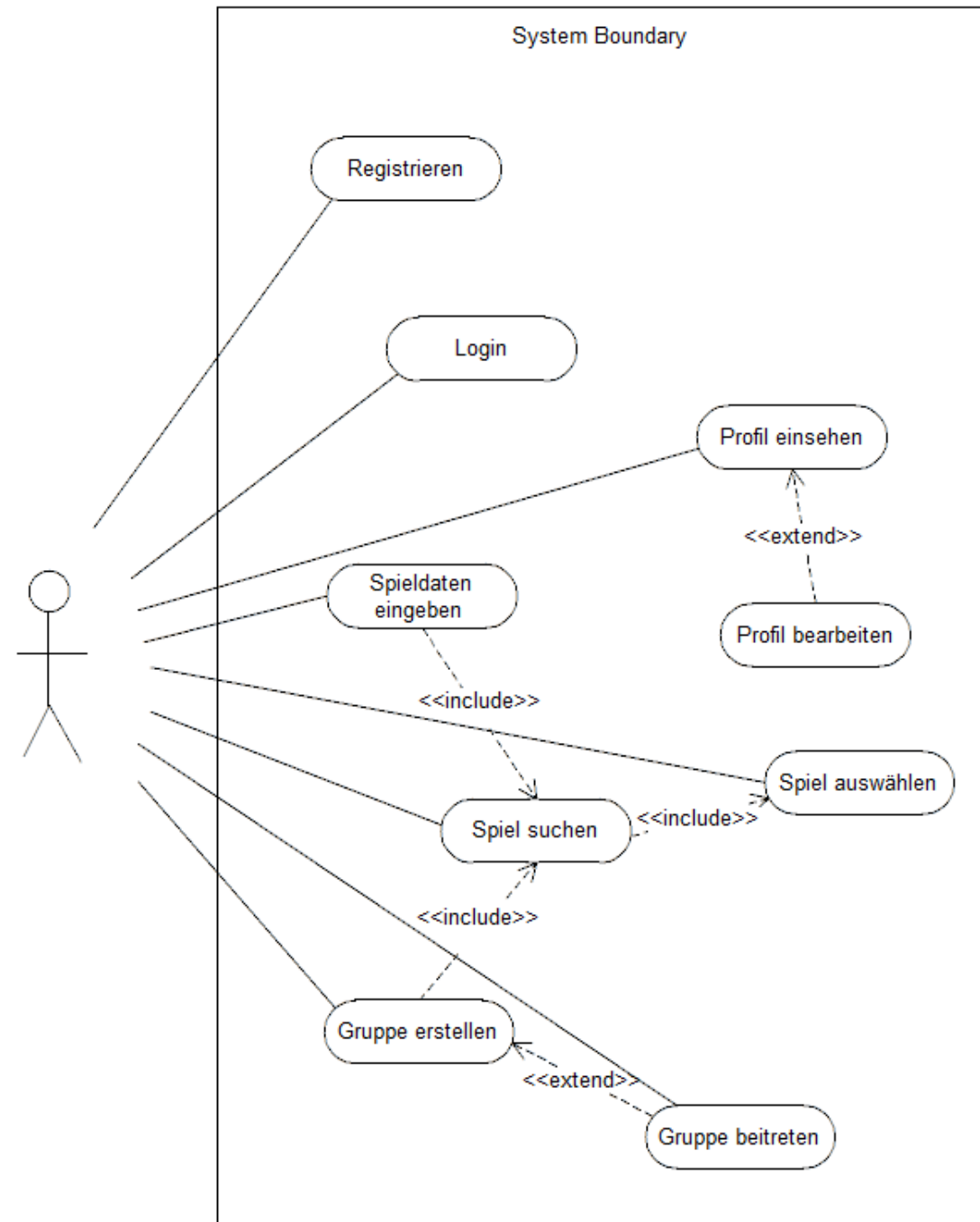
# RAHMENBEDINGUNGEN

- Zielgruppe [16 – 99 Jahre]
- Freizeit Anwendung
- Immer erreichbar
- Physikalische Umgebung
- geringer Wartungsaufwand



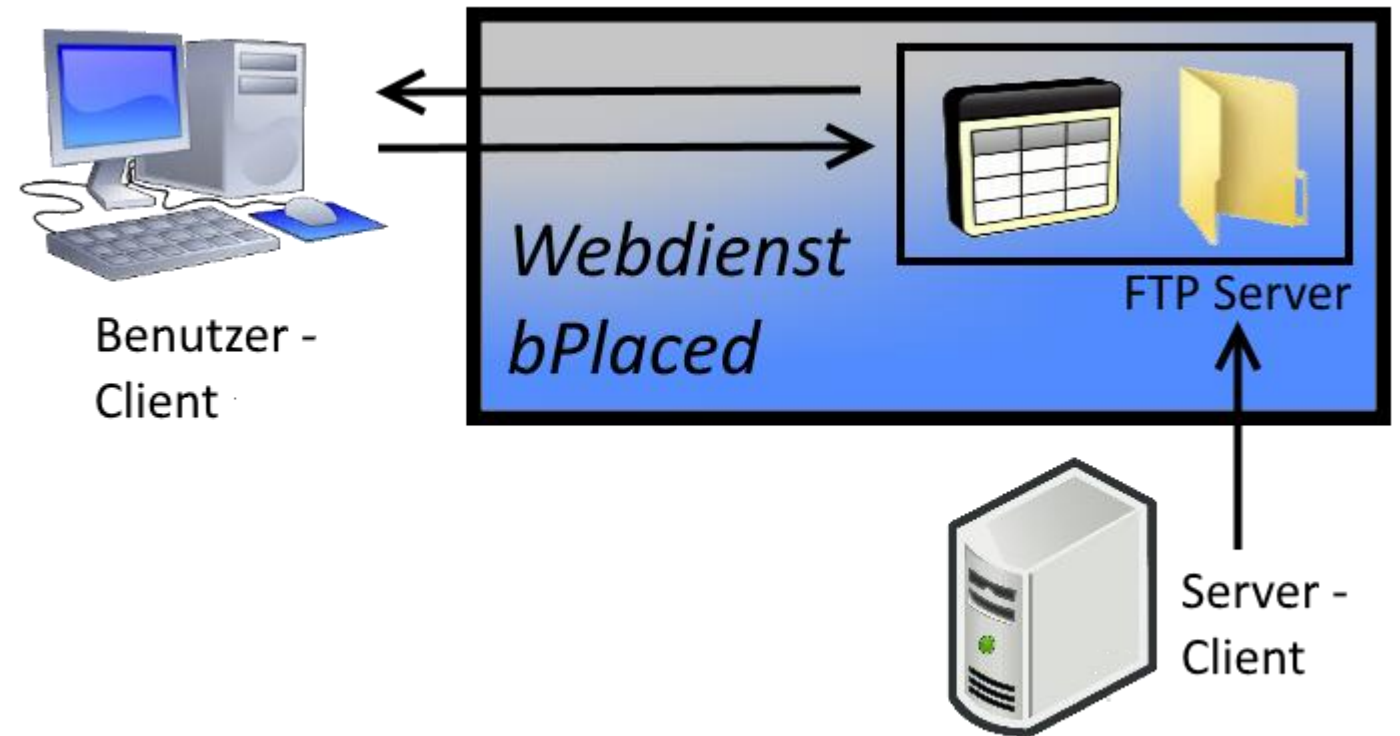
# USE-CASE

- Registrieren
- Login
- Profil einsehen
- Profil bearbeiten
- Gruppe erstellen
- Gruppe beitreten
- Spieldaten eingeben
- Spieldaten suchen
- Spiel auswählen



# ARCHITEKTUR

- FTP Server durchgängig im Betrieb bei bPlaced Webdienst
- Benutzer-Client ruft die notwendigen Informationen auf
- Der Webdienst liefert die angeforderten Informationen an den Client



CODE



```

public class GroupBar_01CreateGroup implements ActionListener {

    static JInternalFrame Group_Create = new JInternalFrame("Gruppe erstellen", false, true, false, false);
    private JLabel Group_Internal_Background = new JLabel();

    private JLabel Group_CreateGroup_Lab = new JLabel();
    private JButton Group_CreateGroup_But = new JButton();
    private static JTextField Group_CreateGroup_Tf = new JTextField();

    static JLabel Group_CreateInfo = new JLabel();

    public GroupBar_01CreateGroup() { .... }

    public void actionPerformed(ActionEvent e) {

        if ( e.getSource() == Group_CreateGroup_But ) {

            Group_CreateGroup_Tf.setBackground(new Color(255,255,255));

            if ( !Group_CreateGroup_Tf.getText().equals("") &&
                Group_CreateGroup_Tf.getText().length() < 14 ) {

                // Create Gruppe
                ▶ StartLayout.CreateDir("Groups/" + Group_CreateGroup_Tf.getText());
                Group_CreateInfo.setText("Gruppe wurde erstellt");

                // Enter Group
                User.User_Group[0] = Group_CreateGroup_Tf.getText();
                GroupBar_02EnterGroup.Check_Group(User.User_Group[0]);

                CloseSide();
                GroupBar_02EnterGroup.CloseSide();

            } else {

                Group_CreateGroup_Tf.setBackground(new Color(200,0,10));

            }

        }

    }
}

```





```
public class StartLayout implements WindowListener, ComponentListener { ...
public static void CreateDir(String dir) {

    FTPClient ftp = new FTPClient();

    try {

        ftp.connect(getIP_Adress());
        ftp.login(user, pw);
        ftp.enterLocalActiveMode();

        ftp.makeDirectory(dir);

        ftp.logout();
        ftp.disconnect();

    } catch (Exception e) { System.out.println("Error by FTP Connection 2"); }
}

public static void DeleteDir(String dir) {

    FTPClient ftp = new FTPClient();

    try {

        ftp.connect(getIP_Adress());
        ftp.login(user, pw);
        ftp.enterLocalActiveMode();

        ftp.deleteFile(dir);

        ftp.logout();
        ftp.disconnect();

    } catch (Exception e) {

        System.out.println("Error by FTP Connection 3");

    }
}
```



```

static void setOverviewPlaces(int Placenumber, String Clock) {

    Placenumber--;

    String hall = Layout_12Games.Hall[Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][1];
    String street1 = Layout_12Games.Hall[Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][2];
    String street2 = Layout_12Games.Hall[Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][3];

    String adress1 = Layout_12Games.Hall[Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][4];
    String adress2 = Layout_12Games.Hall[Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][5];

    String place = Layout_12Games.Place[
        Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][
        Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][1]][
        0];

    String placeSize = Layout_12Games.Place[
        Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][0]][
        Layout_12Games.PlaceSearchFound[Placenumber][1]][
        1];

    Overview_Hall_2.setText(hall);
    Overview_Street_2.setText(street1 + " " + street2);
    Overview_Adress_2.setText(adress2 + " " + adress1);
    Overview_Place_2.setText(place + " / " + placeSize);

    Overview_Clock_2.setText(Clock + " Uhr");

    DateFormat formatter = new SimpleDateFormat("dd.MM.yyyy");
    String Date = formatter.format(new Date());

    Overview_Date_2.setText(Date);

    OpenSide(true);
}

```



LIVE DEMO

# WEITERENTWICKLUNG

- Ausweitung in den mobilen Sektor
  - Unterwegs verabreden
  - Standortfreie Kommunikation



- Einbindung in ein Verwaltungssystem für Hallenbesitzer
  - Reservierung werden in Verwaltungssystem hinterlegt
  - Automatischer Abgleich der Reservierungen im ISC System
- Verbesserung der Kommunikation in der Anwendung
  - Erweiterung von Chat-Optionen zwischen Anwender
  - Einbau einer Gruppen-Chat Funktion



POSTER



VIELEN DANK

Bestehen noch Fragen?