

Installationsanweisung - Prototyp Sprint 4

Krasnovska, Paula

18. Juli 2024

Inhaltsverzeichnis

1	Vorraussetzung	2
2	Anleitung	2
3	Dummy Nutzer:	3
4	Links	3

1 Voraussetzung

Um das Programm ausführen zu können, wird mindestens Java Version 17 benötigt. Zusätzlich wurde der Prototyp nur auf Windows 10 & 11 getestet, weswegen dies vorausgesetzt wird.

Ebenfalls wird ein Runtime Environment benötigt, welches das Programm kompilieren kann. Bei der Entwicklung und beim Testen des Programms wurden von uns Visual Studio Code und IntelliJ verwendet, sodass eines von diesen empfohlen wird und bis jetzt nur Release Versionen für diese IDEs existieren.

Es wird der aktuelle Release ([hier zu erhalten](#)) vorausgesetzt.

2 Anleitung

Für das Starten des Programms muss lediglich das Release von GitLab heruntergeladen werden. Wurde der Code erfolgreich heruntergeladen, muss zunächst wie in Abbildung 1 der Ordner “Project“ als root geöffnet werden. Will man das Programm starten, so führt man die Klasse ProjectApplication.java zum

Abbildung 1: Der Project Ordner

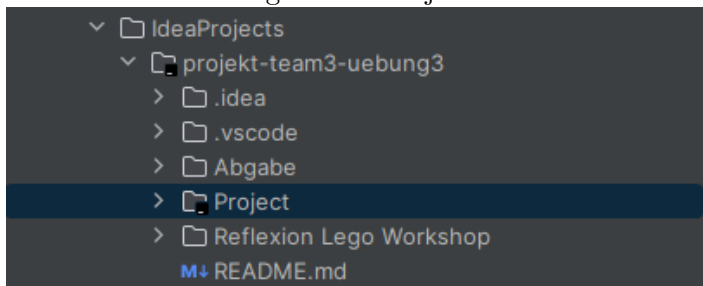
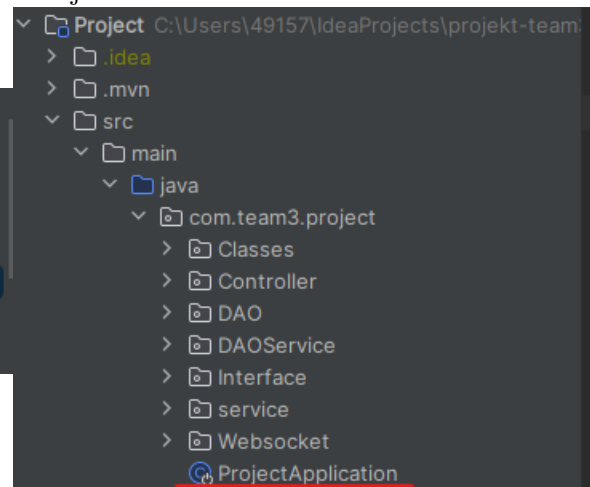
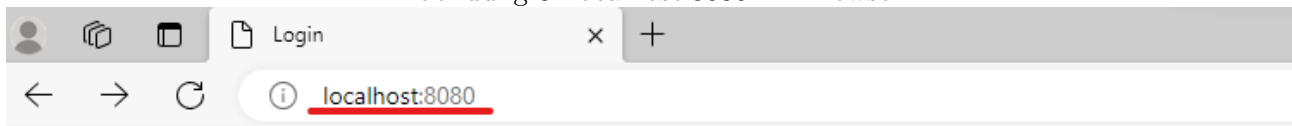


Abbildung 2: Speicherort von ProjectApplication.java



Kompilieren aus. Diese Datei kann unter Project/src/main/java/com/team3/project/ProjectApplication.java gefunden werden, siehe Abbildung 2. Anschließend kann ein Browser seiner Wahl geöffnet werden und

Abbildung 3: localhost:8080 im Browser



danach die URL “localhost:8080“ wie in Abbildung 3 eingegeben werden.

Wird die Seite nicht angezeigt, so muss die Seite entweder neu geladen werden, der Code muss nochmal kompiliert werden, oder der localhost ist bereits unter der Nummer 8080 vergeben. Ist letzteres der Fall, so muss diese unter Konfigurationen zu einer anderen [am besten großen] Nummer geändert werden.

3 Dummy Nutzer:

- E-Mail: a@min.com
- Passwort: admin

4 Links

Release:

<https://git.informatik.uni-rostock.de/softwaretechnik-ws-2023-24/uebung3/team3/projekt-team3-uebung3-/releases>