

PrecensLog Sport

Projektgruppe: Aleksandra Vidovic & Alina Bischof

Klasse: 2AHIF

Jahr: 2025

Betreuer: Lukas Diem, David Bechtold

Kurzbeschreibung: Programm für Sportvereine zur Unterstützung der Anwesenheitskontrolle und Trainingsvorbereitung.

Collage mit mindestens zwei Screenshots

Relevanter Programmcode: `for (int i = 0; i < ausgangswerte.Length; i++) { double omega0 = eingangswerte[i] + t1 * a1 + t2 * a2; ausgangswerte[i] = omega0 * b0 + t1 * b1 + t2 * b2; t2 = t1; t1 = omega0; }`

1 Inhaltsverzeichnis

2 Projektzeitplan

Datum	Aufgabe	Bearbeiter	Status (%)
14.05.2025	Personen-Klasse	Aleksandra Vidovic	50%
14.05.2025	Personen-Collection-Klasse	Aleksandra Vidovic	50%
14.05.2025	Trainingsgruppe-Collection-Klasse	Aleksandra Vidovic	50%
14.05.2025	Startseite	Aleksandra Vidovic	15%
14.05.2025	UserControl	Aleksandra Vidovic	100%
14.05.2025	Trainingsgruppe-Klasse	Alina Bischof	50%
14.05.2025	Library mit Klassen erstellt	Alina Bischof	100%
14.05.2025	Analysepage & Anwesenheitspage erstellt	Alina Bischof	10%
16.05.2025	Trainingsgruppe erstellen Button Click_Event erstellt	Aleksandra Vidovic	50%
16.05.2025	TrainingsgruppenErstellen Window aufgebaut	Aleksandra Vidovic	60%

Datum	Aufgabe	Bearbeiter	Status (%)
16.05.2025	Personen Klasse Methode: Serialize und Deserialize	Alina Bischof	80%
16.05.2025	PersonenCollection Klasse-Methode: Load from CSV	Alina Bischof	90%
17.05.2025	Person-Klasse und PersonenCollection alle Methoden implementiert mit Fehlerbehandlung bei Laden und Speichern einer Datei	Alina Bischof	100%
21.05.2025	Trainingsgruppe erstellen (GUI) aufgebaut	Aleksandra Vidovic und Alina Bischof	100%
21.05.2025	AnwesenheitsPage GUI aufgebaut	Alina Bischof	100%
21.05.2025	OK_Button programmiert	Aleksandra Vidovic	100%
21.05.2025	Abbrechen_Button programmiert	Aleksandra Vidovic	100%
21.05.2025	AnwesenheitsPage Tabelle Binding	Alina Bischof	10%
26.05.2025	die unten beschriebenen Probleme gelöst und ausgebessert	Alina Bischof	10%
28.05.2025	Beim OK Button wurde Daten hinzugefügt	Aleksandra Vidovic	100%
28.05.2025	AbwesendBegrueundung Window erstellt und formartiert	Alina Bischof	80%
28.05.2025	AnwesenheitsPage Anwesend/Abwesend Button: Hintergrundfarbe und dass nur einer angeklickt werden kann	Alina Bischof	100%
03.06.2025	Begründung kann eingegeben werden aber wird noch nicht zur richtigen Person gespeichert.	Alina Bischof	80%
03.06.2025	AbAnwesenheitKlasse erstellt. Deshalb gibt es noch bugs.	Alina Bischof	70%
04.06.2025	Bugs gefixed. AbAnwesenheit Klasse funktioniert jetzt.	Alina Bischof	100%

3 Lastenheft (Kurzbeschreibung, Funktionsumfang, Skizzen) 2.1. Kurzbeschreibung Spielprinzip mit einigen Sätzen erklären 2.2. Skizzen Spielprinzip genau erklären 2.3. Funktionsumfang Alle Funktionen genau erklären. Must-Haves und Nice-To-Haves beschreiben (Punktliste). Must-Haves müssen umgesetzt werden. Beispiele:

Taste D Bewegt die Spielerfigur um 5 Pixel nach rechts Taste S Speichert aktuellen Zustand des Spiels (Save) Mausclick Zerstört Sprite unter dem Cursor

4 Pflichtenheft 4.1 Interner Programmaufbau (Programmlogik) Klassendiagramme, um die Klassen abzubilden. Wie arbeiten die Klassen miteinander? Hier könnt ihr beispielsweise Flussdiagramme verwenden, um dies abzubilden. 4.2 Umsetzungsdetails Detaillierte Beschreibung der Umsetzung mit möglichen Fehlern und Lösungen

Datum	Fehler	Lösung	Bearbeiter
26.05.2025	kein Zugriff auf Properties	Properties öffentlich machen	Alina Bischof
26.05.2025	Property einmal Geburtsdatum und einmal Geburtstag benannt	alles auf Geburtsdatum geändert	Alina Bischof

4.3 Ergebnisse, Interpretation (Tests) Wie läuft das Programm? Welche Schwachstellen hat es? (z.B. Programmlauf nicht flüssig) 5 Anleitung 5.1 Installationsanleitung Was muss alles installiert werden 5.2 Bedienungsanleitung Muss so genau sein, dass auch ein neuer, unbedarfter Benutzer damit zurechtkommt.

6 Bekannte Bugs, Probleme Welche Bugs liegen noch vor? Warum konnten sie nicht behoben werden?

7 Erweiterungsmöglichkeiten Wenn ihr noch Zeit hättet, was würdet ihr verbessern oder erweitern? 8 Info

- Der Zeitplan ist wöchentlich auszufüllen!
- Endabgabe: dieses Dokument und Projektverzeichnis per Teams abgeben
- Projektbenotung: Neben dem Endprodukt werden vor allem der Projektfortgang, die Arbeitsweise und die Termintreue benotet (keine Projekte, die in der letzten Nacht fertiggestellt werden!) Der Code soll möglichst übersichtlich gehalten werden (Einsatz von Funktionen und Klassen).

Viel Spaß und happy coding!