

# Kurzbeschreibung / Anleitung

Projektarbeit Verteilte Systeme „Fußballtippspiel“ bei Professor Gerald Timmer, bearbeitet von:

**Timo Flake**      **Matrikelnummer: 712826**  
**Annika Petry**    **Matrikelnummer: 631907**

Aus den, zur Auswahl gestellten, Entwicklungsumgebungen, CORBA, Java RMI oder Java-Servlets, haben wir uns für Java-Servlets entschieden.

Im Nachfolgenden befindet sich eine kurze Anleitung, wie das Projekt zu starten ist, beziehungsweise wo sich die benötigten Daten befinden. Danach folgt eine Kurzbeschreibung des Projekts.

## Anleitung:

### Anmeldedaten:

Direkt nach dem Einspielen der Datenbank sind zwei Manager registriert, diese sind wie folgt aufrufbar:

**Benutzername:** Admin

**Passwort:** Admin

**Benutzername:** Admin1

**Passwort:** Admin1

### Einrichten der Datenbank:

Auf der beigelegten DVD befindet sich in der Zip-Datei „Tippspiel\_Flake\_Petry.zip“ eine Textdatei „Datenbank\_Tippspiel.sql“ in dieser sich die Definition der von uns erstellten Datenbank befindet, mit der die Datenbank eingespielt werden kann.

Damit das Programm ohne Änderungen in der Klasse „DBVerbindung.java“ funktioniert, müssen Sie die Datenbank „Tippspiel“ nennen. Benutzername und Passwort sind von uns nicht angegeben, sollten also leergelassen werden.

In der Textdatei „Beispieldaten\_Tippspiel.sql“ befinden sich Beispieldaten mit Benutzern, Mannschaften, Turnieren und Spielen, sowie abgegebene Tipps für die Benutzer. Sodass die Benutzer bereits unterschiedlich viele Punkte erreicht haben. Diese Daten können Sie aufspielen, um die Funktionen besser testen zu können. Die Benutzernamen und Passwörter der Benutzer sind jeweils identisch.

Die Benutzer sind:

Benutzer 1,

Benutzer2,

Benutzer3.

Zu Beachten ist, dass in der Standarteinstellung eine Session einen Inaktiven Nutzer nach 60 Sekunden automatisch abmeldet, egal ob Benutzer oder Manager.

Als Entwicklungsumgebung haben wir NetBeans in der Version IDE 8.0.2 verwendet, als Server, den GlassFish Server 4.1.

## Kurzbeschreibung:

### Anmeldung/Registrierung:

Nach dem Start des Programms erscheint die index.html, in der Sie die Möglichkeit haben sich als Benutzer zu registrieren oder anzumelden. Bei einer Anmeldung werden die Anmeldedaten mit der Datenbank abgeglichen, hierbei erkennt das Programm selbstständig, ob Sie sich als Manager oder als Benutzer anmelden möchten. Alternativ können Sie sich auch registrieren, wobei eine Registrierung nur als Benutzer möglich ist.

**Managermenü:**

Das Managermenü bietet Ihnen die Möglichkeit alle Funktionen, die einem Manager zur Verfügung stehen, über Untermenüs zu erreichen.

Nach Klick auf den Button „Mannschaftsmenü“ können Sie alle bereits gespeicherte Mannschaften einsehen. Bereits bestehende Mannschaften können Sie löschen oder bearbeiten. Auch neue Mannschaften können angelegt werden.

Hinter dem Button „Turniermenü“ befindet sich eine Menüstruktur, in der Sie alle bereits bestehenden Turniere einsehen können. Auch hier haben Sie die Möglichkeit Turniere zu bearbeiten, zu löschen und neue Turniere anzulegen.

Nach dem Klick auf den Button „Spielmenü“ sehen sie, räumlich getrennt, alle Spiele, deren Ergebnisse noch nicht eingetragen wurden.

Wobei zuerst eine Liste von Spielen, auf die Benutzer noch tippen können angezeigt wird. Gefolgt von einer Liste von Spielen, die für die Tipps der Benutzer bereits gesperrt wurde, deren Ergebnis aber noch nicht eingetragen ist.

Bei offenen Spielen haben Sie die Möglichkeit diese zu sperren, zu bearbeiten oder zu löschen.

Gesperrte Spiele können mit einem Ergebnis gespeichert oder entsperrt werden, sollte ein Spiel einmal versehentlich gesperrt worden sein.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit neue Spiele anzulegen oder durch einen Knopfdruck auf den Button „abgeschlossene Spiele“, alle abgeschlossenen Spiele einzusehen.

Nach Klick auf den Button „Punktestände abfragen“ erhalten sie, Tabellarisch, absteigend nach erreichter Punktzahl die Rangliste aller Benutzer.

Mit Klick auf den Button „abmelden“ können Sie sich beim Server abmelden und gelangen auf die Anmeldeseite zurück.

**Benutzermenü:**

Das Benutzermenü bietet Ihnen die Möglichkeit auf alle Funktionen des Benutzers zuzugreifen.

Hinter dem Button „Tippmenü“ befindet sich eine Menüstruktur, in der sie zuerst alle Spiele sehen, die offen sind, auf die Sie aber noch keinen Tipp abgegeben haben, dann folgt eine Liste der Spiele, die noch offen sind, auf die sie aber bereits getippt haben.

Auf offene, noch nicht von Ihnen getippte, Spiele können sie einen Tipp abgeben.

Bei Spielen, die noch offen sind, aber auf die Sie bereits einen Tipp abgegeben haben, können Sie ihren Tipp noch verändern.

Beim Klick auf dem Button „Ergebnisse“ erscheinen zwei Tabellen. Die erste Tabelle enthält die geschlossenen Spiele mit Ihren Tipps, zu denen aber noch keine Ergebnisse veröffentlicht wurden. Die zweite Tabelle enthält die abgeschlossenen Spiele mit Ihren Tipps.

Darunter befindet sich Ihr aktueller Punktestand und ihr Rang unter den Tippern.

Mit Klick auf den Button „abmelden“ können Sie sich auch hier vom Server abmelden und gelangen auf die Anmeldeseite zurück.