



Diplomarbeit

Communicational

Untertitel der Arbeit

Peter Pollheimer Jakob Tomasi Elias Gabl

Imst, 18. Mai 2017

Betreut durch:

Stefan Stolz

Alexander Scharmer

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbst verfasst und keine anderen als die angeführten Behelfe verwendet habe. Alle Stellen, die wörtlich oder inhaltlich den angegebenen Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Ich bin damit einverstanden, dass meine Arbeit öffentlich zugänglich gemacht wird.

Ort, Datum

Jakob Tomasi

Peter Pollheimer

Elias Gabl

Abnahmeerklärung

Hiermit bestätigt der Auftraggeber, dass das übergebene Produkt dieser Diplomarbeit den dokumentierten Vorgaben entspricht. Des Weiteren verzichtet der Auftraggeber auf unentgeltliche Wartung und Weiterentwicklung des Produktes durch die Projektmitglieder bzw. die Schule.

Ort, Datum

Auftraggeber

Vorwort

Beauftragt wurde das Projektteam von Herr Hammerl im Namen des Landesschulrates Tirol. Der Kontakt mit Herr Hammerl wurde von Alexander Scharmer hergestellt. In einer ersten Besprechung erläuterte Herr Hammerl die Problemstellung, ein Ticketsystem verwenden zu müssen, welches auf Mobilgeräten kaum effektiv eingesetzt werden kann. Das Projektteam und Herr Hammerl einigten sich darauf, im Rahmen des Diplom- und Abschlussprojektes des Teams dessen Dienste in Anspruch zu nehmen und im Gegenzug die Projektbetreuung zu übernehmen.

Kurzfassung

Ein bereits bestehendes Ticketsystem des Landesschulrats Tirol soll durch Änderungen funktional vereinfacht und optisch aufbereitet werden. Mit diesem System können IT-ManagerInnen Probleme melden, die die IT Infrastruktur einer Schule betreffen. Nach den ersten abgeschlossenen Phasen des Projektes, wurde jedoch vom Projektteam festgestellt, dass der Umfang des vorgegebenen Ticketsystems jedoch zu umfangreich ist.

Um die Projektziele zu erreichen und Änderungen zu bewerkstelligen, liegt der Fokus auf einer vom Projektteam verfassten Dokumentation um mit dem vorgegebenen Quellcode bestmöglichst zu arbeiten.

Abstract

As of today, the education authority of Tyrol uses the open source ticketing system OSTicket. It enables IT-Managers to report problems with school's IT infrastructure. The scope of this project is to simplify the usage of OSTicket by creating a new web-based interface and removing unused functions. However, while getting used to the internal works of OSTicket, the team realized it was way too bulky.

In order to meet the project's requirements, it became necessary to find an alternative system, which enables the team to deliver a ticketing system capable of adaption in an efficient manner.

Zusammenfassung

Communicational erweitert ein bestehendes System des Landesschulrats Tirol, basierend auf OSTicket. OSTicket ist ein Webbasiertes Open-Source Ticketsystem. Es wird verwendet, um IT-ManagerInnen an Tirols Schulen Probleme ihrer IT-Infrastruktur an die Zuständigen SystemadministratorInnen bekannt zu geben. Dies erfolgt unter der Domain itsys-tirol.at. Dieses Portal unterstützt nur Geräte mit großen Bildschirmen (ab 1024 Pixel Bildschirmbreite). Dies erschwert die Verwendung mit mobilen Geräten erheblich. Durch die im Rahmen dieses Projektes vorgenommenen Anpassungen an der Benutzeroberfläche wird die Benutzung mit verschiedenen Endgeräten wie z.B. Smartphones und Tablets ermöglicht.

Des Weiteren befindet der Projektpartner - OStR. Prof. Mag. Hammerl Helmut - die Grundkonfiguration von OSTicket für zu voluminös. Deshalb sollen möglichst viele nicht verwendete Funktionen im angepassten User-Interface weggelassen werden, um die Bedienbarkeit und Userfreundlichkeit zu erhöhen.

Nach vielen Stunden der Einarbeitung in OSTicket wurde dem Projektteam klar, dass dieses durch seine allgemeine Beschaffenheit wie die fehlende Dokumentation des Codes und die Vermischung von Programmlogik und HTML-Elementen schlecht für die vom Projektteam geplante Anpassungen geeignet ist. Aufgrund dessen wurde eine Alternative gesucht, mit der die im Rahmen des Projektes durchzuführenden Änderungen effizienter zu bewerkstelligen sind. Gefunden wurde ein Fork von OSTicket mit dem Namen Katak (eine Abspaltung, die von einem anderen Entwicklerteam durchgeführt und gewartet wird), welcher für die Projektbedürfnisse eine hervorragende Alternative darstellt.

Inhaltsverzeichnis

1. Projektmanagement	13
1.1. Metainformationen	13
1.1.1. Team	13
1.1.2. Betreuer	13
1.1.3. Partner	13
1.1.4. Ansprechpartner	13
1.2. Vorerhebungen	13
1.2.1. Projektzieleplan	13
1.2.2. Projektumfeld	14
1.2.3. Risikoanalyse	14
1.3. Pflichtenheft	16
1.3.1. Zielbestimmung	16
1.4. IST Zustand	16
1.5. SOLL Zustand	17
1.5.1. SMART	17
1.5.2. Produkteinsatz und Umgebung	18
1.5.3. Projektumfeldanalyse	18
1.5.4. Stakeholder	18
1.5.5. Funktionalitäten	19
1.5.6. Muss Anforderungen	19
1.5.7. Soll Anforderungen	19
1.5.8. Testszenarien und Testfälle	20
1.6. Testfälle	20
1.6.1. Testfall A	20
1.6.2. Testfall B	20
1.6.3. Testfall C	21

1.6.4. Liefervereinbarung	21
1.7. Planung	22
1.7.1. Projektstrukturplan	22
1.7.2. Meilensteine	22
1.7.3. Gant-Chart	22
1.7.4. Abnahmekriterien	22
1.7.5. Pläne zur Evaluierung	22
1.7.6. Ergänzungen und zu klärende Punkte	22
2. Vorstellung des Produktes	23
3. Eingesetzte Technologien	24
3.1. Verwendete Technologie	24
3.1.1. OSTicket	24
3.1.2. Bootstrap	26
3.1.3. PHP	27
3.1.4. MySQL	28
3.2. Werkzeuge	29
3.2.1. NetBeans	29
3.2.2. XAMPP Apache	30
3.2.3. MySQL Workbench	31
3.3. Modelle	34
3.3.1. Klassendiagramm	34
3.3.2. Komponentendiagramm	35
3.4. Implementierung	36
4. Problemanalyse	38
4.1. USE-Case-Analyse	38
4.1.1. Ablaufbeschreibung	43
4.2. Wireframes	46
4.3. Prototyp	47
4.4. Domain-Class-Modelling	48
4.5. User-Interface-Design	49
5. Systementwurf	50
5.1. Architektur	50
5.2. Benutzerschnittstellen	50

5.3. Datenbankentwurf	50
5.4. Klassenentwurf	51
5.5. Sicherheit des Systems	52
6. Implementierung	53
7. Deployment	54
8. Tests	55
8.1. Systemtests	55
8.2. Akzeptanztests	55
9. Projektevaluation	56
10. Benutzerhandbuch	57
11. Zusammenfassung	58
12. Beispielkapitel	59
12.1. Beispiele zitieren	59
12.1.1. Beispiele Abbildungen	60
12.2. Beispiele Listen	61
12.3. Beispiel Codesequenz	63
12.3.1. Quicksort in JAVA	63
12.4. Beispieltext	65
Abbildungsverzeichnis	67
Tabellenverzeichnis	68
Quelltexte	69
Literaturverzeichnis	70
A. Anhang-Kapitel	72
A.1. Anhang-Section	72

Einleitende Bemerkungen

Notationen

Beschreibung wie Code, Hinweise, Zitate etc. formatiert werden

1. Projektmanagement

1.1. Metainformationen

1.1.1. Team

1.1.2. Betreuer

1.1.3. Partner

1.1.4. Ansprechpartner

1.2. Vorerhebungen

1.2.1. Projektzieleplan

Projektziele-Hierarchie - SMART

1.2.2. Projektumfeld

- Identifikation der Stakeholder
- Charakterisierung der Stakeholder
- Maßnahmen
- Grafische Darstellung des Umfeldes

1.2.3. Risikoanalyse

Risikoidentifikation

Folgende Risiken können während der Projektdurchführung erwartet werden:

- R1** Projektmitglied steigt aus dem Projekt aus.
- R2** Projektpartner stellt seine Kooperation ein.
- R3** Projektpartner ändert seine Anforderungen.
- R4** Termine können nicht eingehalten werden.
- R5** Anforderungen werden nicht erreicht.

Bewertung und Behandlung

Die aufgelisteten Risiken werden nach Auswirkung und Eintrittswahrscheinlichkeit bewertet. Je höher die Zahl in der Tabelle, desto höher ist die Auswirkung bzw. Einwirkung.

Risiko	Wahrscheinlichkeit	Auswirkung
R1 Ausstieg Projektmitglied	3	10
R2 Projektpartner stellt Kooperation ein	2	10
R3 Projektpartner ändert seine Anforderungen	4	7
R4 Termine können nicht eingehalten werden	3	6
R5 Anforderungen werden nicht erreicht	2	8

Tabelle 1.1.: Analyse Einwirkung & Auswirkung

Risikomatrix

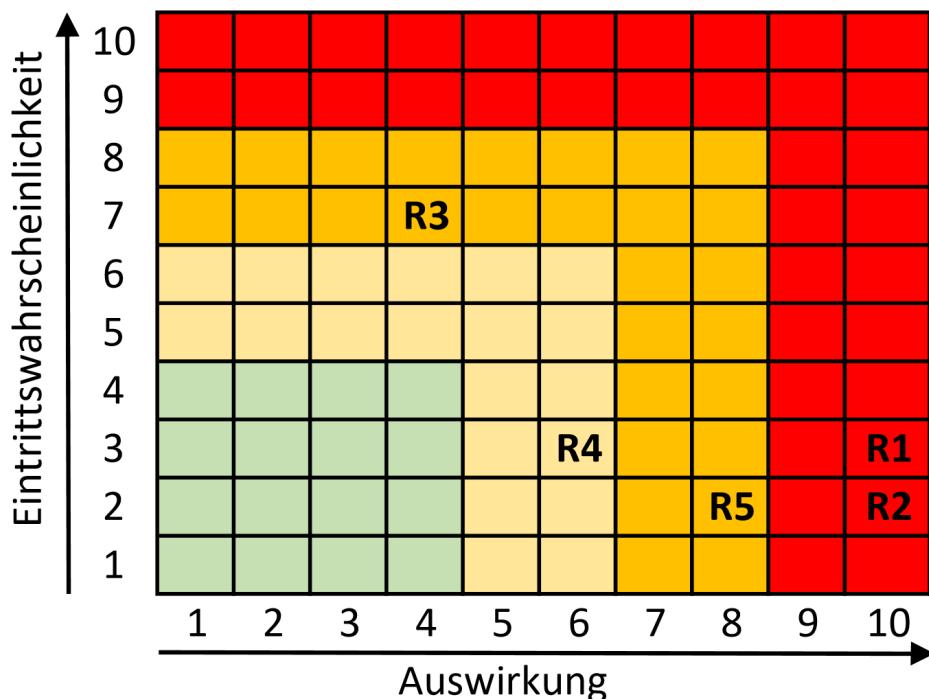


Abbildung 1.1.: Risikomatrix

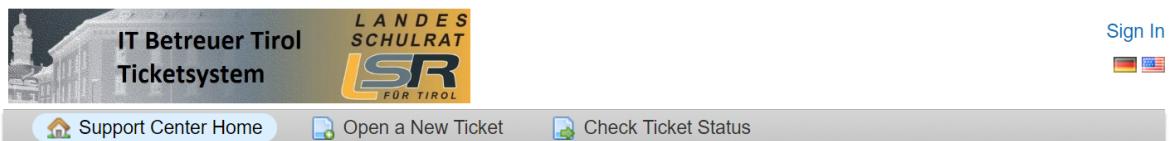
1.3. Pflichtenheft

1.3.1. Zielbestimmung

1.4. IST Zustand

IT-ManagerInnen an Tirols Schulen können Probleme mit der Infrastruktur melden und Anfragen zur Beschaffung von Ressourcen/Komponenten stellen.

Sie können den Bearbeitungsverlauf ihrer Tickets beobachten. SystembetreuerInnen empfangen die Tickets der IT-ManagerInnen, welche sich in ihrem Cluster befinden. SystembetreuerInnen bearbeiten die Tickets und antworten auf die Anfragen.



Willkommen im Supportbereich

Um unsere Supportanfragen besser organisieren zu können, verwenden wir dieses Support-Ticket-System. Jeder Anfrage wird eine eindeutige Ticket-Nummer zugewiesen, an Hand der Sie den Status Ihrer Anfrage jederzeit online nachverfolgen können. Zu Ihrem Überblick werden alle Anfragen mit den dazugehörigen Antworten in unserem Helpdesk gespeichert. So können Sie jederzeit die Antworten auf Ihre Anfragen online einsehen. Um ein Ticket zu eröffnen, ist eine gültige E-Mail-Adresse erforderlich.

Open a New Ticket



Please provide as much detail as possible so we can best assist you. To update a previously submitted ticket, please login.

[Open a New Ticket](#)

Check Ticket Status



We provide archives and history of all your current and past support requests complete with responses.

[Check Ticket Status](#)

Abbildung 1.2.: IST-Zustand OS-Ticket

Die Benutzerschnittstelle ist derzeit nur auf die Benutzung mit großen Bildschirmen (ab 1024 Pixel Bildschirmbreite) ausgelegt. Sie kann sich nicht an kleinere Formate (Smartphone, etc.) anpassen.

1.5. SOLL Zustand

Bessere Usability soll mit Hilfe von Mobile-First Orientierung auf Basis von Bootstrap erreicht und wenn möglich die Ticketerstellung vereinfacht werden.

Das Backend soll die Aufteilung in mehrere hierarchische Organisationseinheiten ermöglichen und eine Erweiterung von Landesebene auf Bundesebene zulassen. Des Weiteren gilt es, den AnwenderInnen den Ticketingprozess intuitiver zu gestalten.

1.5.1. SMART

S Spezifisch

Systembetreuer und IT-Manager können Support- und Beschaffungsanfragen mit Hilfe des Ticketsystems abwickeln.

M Messbar

Systembetreuer empfangen die Tickets und kümmern sich um die Probleme.
Die Schulen werden in Cluster eingeteilt und von Systembetreuern verwaltet.

A Attraktiv

Die Plattform muss auf jedem Endgerät verfügbar sein (Responsive Design).
Das Absetzen und Ansehen von Tickets soll vereinfacht werden, die Plattform bietet einige Funktionen die für das System relevant sind.

R Realisierbar

Zum Realisieren wird eine Testumgebung von Seiten des Betreuers zur Verfügung gestellt. Das Responsive Design wird mithilfe eines Framework (Bootstrap) realisiert.

T Terminisierbar

Im Juni 2017 wird das Projekt abgeschlossen und eine technische Dokumentation des Projekts liegt vor.

1.5.2. Produkteinsatz und Umgebung

1.5.3. Projektumfeldanalyse

Einflussfaktoren

Das Projekt wurde durch den Landesschulrat Tirol in Auftrag gegeben. Die Ansprechperson, Herr Helmut Hammerl, informiert uns über den IST und SOLL-Zustand der Plattform und unterstützt das Projekt mit Ideen und Hilfestellungen bei Problemstellungen.

Des Weiteren beeinflussen die Anwender (IT-Manager) und die Systembetreuer der Plattform das Projektresultat. Da auf die Anwenderfreundlichkeit viel Wert gelegt wird, spielen diese Faktoren eine wirkliche Rolle.

Die Projektbetreuer Stefan Stolz und Alexander Scharmer sind für auftretende Fragen, bezüglich Problemstellungen die während des Projekts auftreten können, enorm einflussreich.

1.5.4. Stakeholder

Stakeholder Identifizieren

Stakeholder	Einfluss	Konfliktpotential
Mag. Helmut Hammerle	3	0
Dr. Stefan Walch	2	0
Stefan Stolz	1	+
Alexander Scharmer	1	+
Michael Gamper	0	0
LSI DI Anton Lendl	3	0
Team Mitglieder	2	0

Tabelle 1.2.: Stakeholder Identifikation

Stakeholder Klassifizieren

Stakeholder	Risiken durch Stakeholder	Strategien
Mag. Helmut Hammerle	Ändern der Ansprüche	Unterschriebenes Pflichtenheft
Dr. Stefan Walch	Nicht bestätigen des Projektantrages	Durchdachter Projektantrag
Stefan Stolz	falsche Informationen, kein Interesse	regelmäßiges Treffen
Alexander Scharmer	falsche Informationen, kein Interesse	regelmäßiges Treffen
Michael Gamper	Nicht bestätigen des Projektantrages	Durchdachter Projektantrag
LSI DI Anton Lendl	Nicht bestätigen des Projektantrages	Durchdachter Projektantrag
Team Mitglieder	Mangelnde Motivation	Faire Arbeitsverteilung

Tabelle 1.3.: Stakeholder Klassifikation

1.5.5. Funktionalitäten

1.5.6. Muss Anforderungen

IT-ManagerInnen und Systembetreuer müssen sich unter itsys-tirol.at, einem Portal des Landesschulrates, basierend auf OSticket anmelden können. Des Weiteren sollen die Schulen selbst bestimmen, wer einen Zugang zum Portal erhalten soll, um Tickets erstellen zu können.

Die angemeldeten IT-ManagerInnen müssen Probleme mit der Infrastruktur melden können und Anfragen zur Beschaffung von Ressourcen bzw. Komponenten einreichen können.

SystembetreuerInnen müssen die Tickets der IT-ManagerInnen empfangen, welche sich in ihrem Cluster befinden. Die eingereichten Tickets sollen von den Systembetreuern bearbeitet werden können.

1.5.7. Soll Anforderungen

Es soll eine neue Weboberfläche entwickelt werden, die auf dem HTML & CSS Framework Bootstrap basiert. Dieses soll sich auf Einfachheit in der Anwendung und Benutzerfreundlichkeit fokussieren. Die Latenzzeit sollte so niedrig wie möglich gehalten werden um ein Reibungsloses Arbeiten zu ermöglichen.

1.5.8. Testszenarien und Testfälle

Die Testfälle in unserem Projekt beziehen sich auf das Ticketingsystem OSTicket.

1.6. Testfälle

1.6.1. Testfall A

- **Beschreibung:** Ein IT-Manager möchte ein Ticket erstellen.
- **Vorbedingung:** Der User benötigt ein internetfähiges Gerät und muss im Portal eingeloggt sein.
- **Aktion:** Der Benutzer wählt den Tab "Neues Ticket" und füllt die notwendigen Felder aus.
- **Soll-Reaktion:** Das System setzt das Ticket für den zuständigen Systembetreuer sichtbar.

Tester:

M Datum:

1.6.2. Testfall B

- **Beschreibung:** Ein Systembetreuer möchte ein Ticket bearbeiten.
- **Vorbedingung:** Der Systembetreuer benötigt ein internetfähiges Gerät und muss im Portal eingeloggt sein.
- **Aktion:** Der Systembetreuer wählt den Tab "Meine Tickets" und wählt ein Ticket aus das Bearbeitet werden muss. Durch die Beschreibung des Tickets, weiß der Systembetreuer über die Problemstellung Bescheid und kann dementsprechend handeln.

- **Soll-Reaktion:** Der Systembetreuer kann sich um die Problemstellung kümmern und das Ticket nach erfolgreicher Bearbeitung wieder schließen.

Tester:

Datum:

1.6.3. Testfall C

- **Beschreibung:** Ein Anwender möchte ein bestimmtes Ticket suchen und dieses begutachten.
- **Vorbedingung:** Der Anwender benötigt ein internetfähiges Gerät und muss im Portal eingeloggt sein.
- **Aktion:** Der Anwender gibt im Suchfeld ein Stichwort ein nach dem er suchen möchte.
- **Soll-Reaktion:** Das gesuchte Ticket soll angezeigt werden.

Tester:

Datum:

1.6.4. Liefervereinbarung

- Lieferumfang
- Modus
- Verteilung(Deployment)

1.7. Planung

1.7.1. Projektstrukturplan

1.7.2. Meilensteine

1.7.3. Gant-Chart

1.7.4. Abnahmekriterien

1.7.5. Pläne zur Evaluierung

1.7.6. Ergänzungen und zu klärende Punkte

2. Vorstellung des Produktes

Vorstellung des fertigen Produktes anhand von Screenshots, Bildern, Erklärungen.

2.1. Verwendete Technologie

2.1.1. OSTicket

OSTicket ist ein weit verbreitetes, quelloffenes Ticketingsystem. Es verfügt über eine zentrale MySQL-Datenbank und ein Multi-User Web Interface. Dieses Webinterface gilt es im Zuge dieses Projektes so aufzubereiten, dass es neben den üblichen Auflösungen von Desktop- und Laptopbildschirmen auch Mobile Displays wie die von Smartphones oder Tablets unterstützt.

r0.4



Es wird eine Minimum-Impact Strategie verfolgt, das heißt dass im Zuge der Projekt-durchführung die Änderungen auf das Vanilla-System so gering als möglich ausfallen.

Damit wird einerseits das Ziel verfolgt, eine gewisse Übersichtlichkeit zu bewahren, was in einer kompakten Dokumentation resultieren soll.

Des weiteren sollen nicht benötigte Funktionalitäten bewahrt bleiben, um systeminterne Reibungen zu vermeiden und Funktionen im Nachhinein mit geringem Aufwand verwenden zu können.

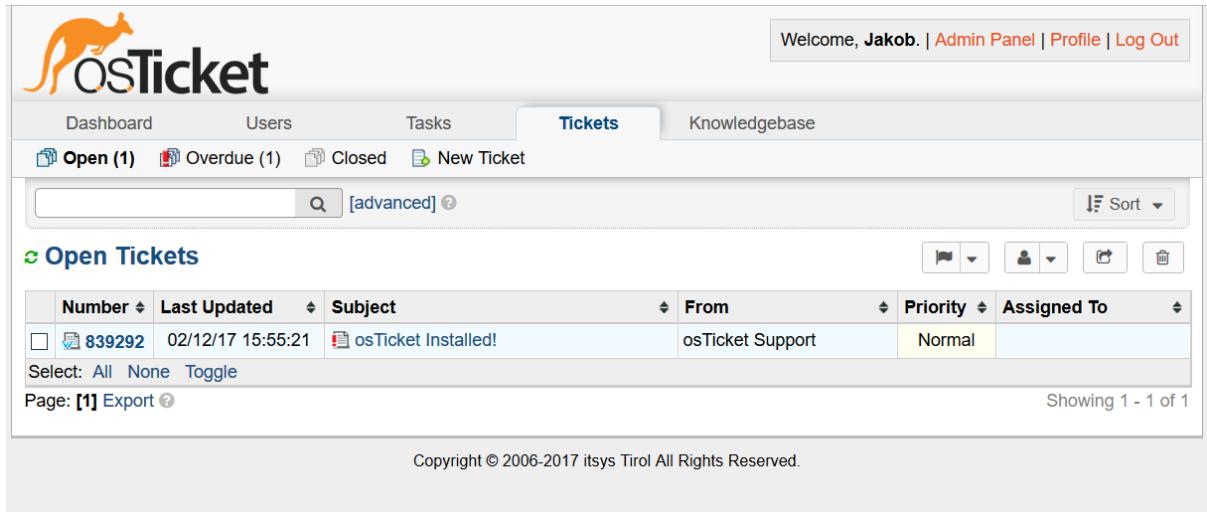


Abbildung 2.1.: Die standard-Weboberfläche für Administratoren

Möglichkeiten mit OSTicket

OSTicket ist sehr anpassbar. Ticketformulare und Formularfelder lassen sich mit geringem Aufwand anpassen, je nach den spezifischen Anforderungen des Helpdesks. Sollte einmal ein wahrer Sturm an Tickets eingehen, ist auch das kein Problem. Tickets lassen sich simpel priorisieren und filtern. Noch mehr Übersicht bringt die Möglichkeit, Tickets in Hilfsthematiken einzustufen. Sollten mehrere Supportmitarbeiter gleichzeitig Arbeiten, geschieht dies ohne Problem: Ticketkollisionen werden automatisch mit Sperrvariablen vermieden.

Warum OSTicket?

Es gibt viele Gründe die für die Verwendung der Plattform OSTicket sprechen. OSTicket findet bereits bei einigen Schulen in Tirol Anwendung. Dies soll beibehalten und auf weitere Schulen ausgeweitet werden.

Die Vorteile dieser Verbreitung und der damit einher gehenden Standardisierung kann für die Schulen große Vorteile mit sich bringen. Die bis jetzt verwendeten Systeme sind sehr unterschiedlich und in keiner Weise miteinander kompatibel. OSTicket soll als anwenderfreundliches System diese Schwierigkeiten vermeiden und beseitigen. Dadurch soll eine bessere Kommunikation zwischen Systembetreuern und IT Managern an Tirols Schulen ermöglicht werden.

2.1.2. Bootstrap

Das Framework Bootstrap wird verwendet, um eine Anwender freundliche Mobile-first Oberfläche zu erstellen. Bootstrap bietet umfangreiche Gestaltungsvorlagen wie Formulare, Buttons, Tabellen und weitere nützliche Oberflächengestaltungssysteme.



Abbildung 2.2.: Twitter Bootstrap Logo

Gründe die für die Verwendung von Bootstrap sprechen:

- Responsive-Design

- Hohe Kompatibilität bezüglich Browser
- Übersichtliche Dokumentation
- Eine Vielzahl von Templates ist verfügbar

Bootstrap

Compiled and minified CSS, JavaScript, and fonts. No docs or original source files are included.

[Download Bootstrap](#)

Source code

Source Less, JavaScript, and font files, along with our docs. **Requires a Less compiler and some setup.**

[Download source](#)

Sass

Bootstrap ported from Less to Sass for easy inclusion in Rails, Compass, or Sass-only projects.

[Download Sass](#)

Abbildung 2.3.: Bootstrap ist ein vielseitiges und anpassbares Framework

2.1.3. PHP

OSTicket basiert auf der Skriptsprache PHP. PHP ist ein rekursives Akronym und bedeutet "Hypertext Preprocessor". PHP kann direkt in HTML¹ eingebettet werden. Die Skriptsprache bietet eine Vielzahl an Funktionen Out Of The Box, wie zum Beispiel das Senden und Empfangen von Emails, Manipulation einer Datenbank oder das Befüllen einer Webseite mit Inhalten.



Abbildung 2.4.: PHP Ver. 7 Logo

PHP ist der etablierte Standard, wenn es um serverseitige Webprogrammierung geht. Serverseitige Webprogrammierung findet statt, wenn ein Benutzer mit seinem Browser² eine Webseite ansurft. Es wird eine sogenannte HTTP-Anfrage an

¹Hypertext Markup Language, definiert das Grundgerüst einer Webseite

²Software zum Benutzen des World Wide Web; Bspw. Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox

den Webserver (welcher unter der Webseitenadresse erreichbar ist) gesendet. Dieser analysiert die Anfrage (welche Seite der Benutzer sehen will) und befüllt das HTML-Grundgerüst mit dynamischen Inhalten. Dann wird die Seite über das Internet zurück zum Browser des Benutzers übertragen und dargestellt.

Ein großer Vorteil von PHP ist, dass es für Einsteiger in die Programmierung gut zu erlernen ist, dennoch aber äußerst flexibel, um auch umfangreiche Anwendungen (Wie OSTicket) umsetzen zu können.

Die Flexibilität von PHP zeigt sich auch in der Freiheit, es auf vielen unterschiedlichen Betriebssystem wie Microsoft Windows, Apple OSX und einer Vielzahl an Linuxdistributionen verwenden zu können. Auch allerhand Webserver verstehen PHP wie ihre Muttersprache: Apache, IIS und nginx, um nur einige zu nennen.

2.1.4. MySQL

MySQL ist ein Datenbanksystem das weltweit verbreitet ist. Es gibt eine Open-Source-Sofware aber auch eine kommerzielle Enterpriseversion.



Abbildung 2.5.: MySQL Logo

MySQL wird für die Datenspeicherung von Webservices verwendet. Es wird meistens zusammen mit dem Apache Webserver und der Skriptsprache PHP verwendet. Dies war auch der Grund weshalb wir MySQL verwenden da OSTicket in der Skriptsprache PHP geschrieben ist. MySQL und die Bibliotheken sind hauptsächlich in C und C++ geschrieben. Dies ist zurückzuführen auf die Erzielung einer gute Performance. MySQL sieht grundsätzlich eine MySQL-Server vor auf dem mehrere Datenbanken

Communicational

erstellt werden können. In einer Datenbank könne auch mehrere Tabellen erstellt werden.

2.2. Werkzeuge

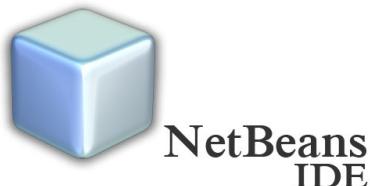
Die im Zuge der Projektdurchführung verwendeten Werkzeuge eignen sich für das Projekt aus verschiedenen Gründen.

Ein wichtiger Punkt war die Vertrautheit mit den Werkzeugen: Ein Großteil dieser war uns bereits bekannt beziehungsweise vertraut. Des Weiteren ist die große Community im Internet sehr hilfreich bei auftretenden Problemen und Fragestellungen; meist ist die Lösung innerhalb weniger Minuten gefunden. Da es sich um weit verbreitete Entwicklungsumgebungen handelt konnte auch in der Zukunft (während der Zeit der Projektdurchführung) mit der Weiterentwicklung und Verbesserung dieser Tools gerechnet werden.

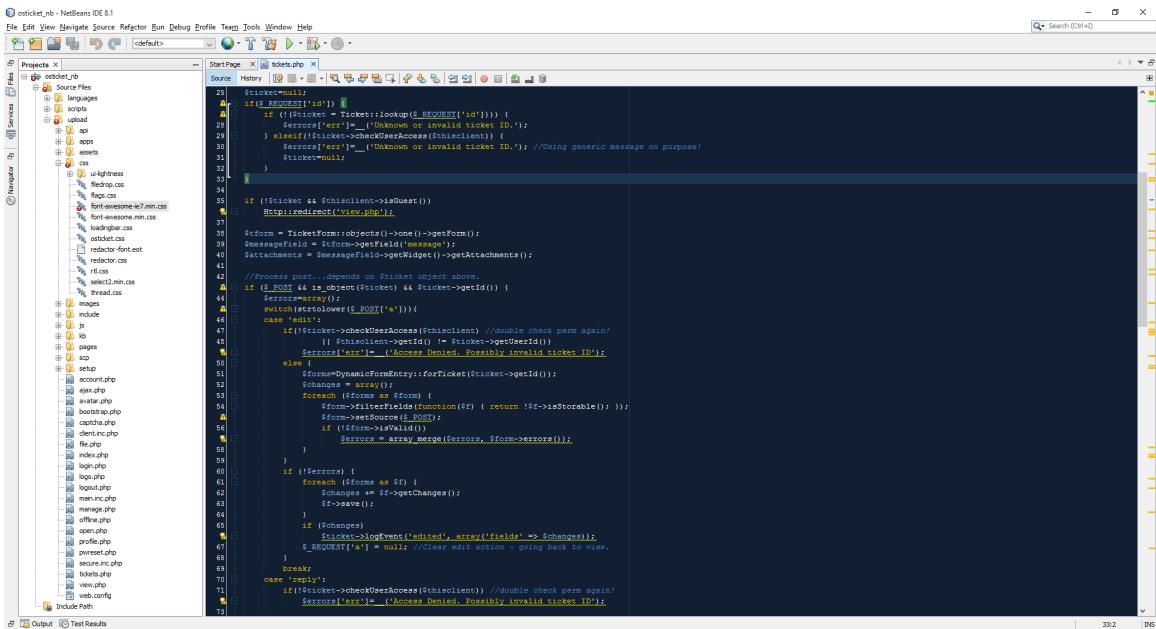
2.2.1. NetBeans

Die integrierte Entwicklungsumgebung NetBeans ist in Java geschrieben und bietet vielerlei Funktionen wie einen umfangreichen Editor, eine passable Codevervollständigung, Code Analysetools, Debugger und kann mit hilfreichen Plug-Ins wie beispielsweise EasyUML, einem Programm zum Erstellen von UML-Klassendiagrammen aus einem vorhandenen Projekt, erweitert werden. Wie in der Abbildung 3.6 zu sehen ist, kann das Farbthema der Entwicklungsumgebung angepasst werden. Das schont die Augen und erhöht den Workflow.

r0.4



NetBeans unterstützt Programmiersprachen wie Java, PHP, C/C++ und andere. Des Weiteren ist NetBeans plattformunabhängig - wir als Projektteam haben somit



```

<?php
// ...
$ticket=&null;
if($REQUEST['id']){
    if ($ticket = Tickets::lookup($REQUEST['id'])) {
        $errstr[0] = ("Unknown or invalid ticket ID.");
    } else if ($ticket->checkUserAccess($thisclient)) {
        $errstr[0] = ("Unknown or invalid ticket ID."); //Using generic message on purpose
        $ticket=&null;
    }
}

if (!($ticket && $thisclient->isGuest()))
    $http->redirec($view.php);

if ($POST && is_object($ticket) && $ticket->getId() ) {
    $errors=&array();
    switch ($ticket->perm($POST['*'])) {
        case 'edit':
            if ($ticket->checkUserAccess($thisclient) //double check perm again
                || $thisclient->getId() != $ticket->getUserId())
                $errstr[0] = ("Access Denied. Possibly invalid ticket ID");
            else {
                $form=&dynamicFormFactory::forTicket($ticket->getId());
                $changes = array();
                foreach ($form->getFields() as $f) {
                    if ($f->isStorable())
                        $changes[$f->getName()] = $f->getChanges();
                }
                if ($changes)
                    $ticket->logEvent('edited', array('fields' => $changes));
                $S_REQUEST['x'] = null; //clear edit action - going back to view.
            }
        break;
        case 'read':
            if ($ticket->checkUserAccess($thisclient)) //double check perm again
                $errstr[0] = ("Access Denied. Possibly invalid ticket ID");
    }
}

```

Abbildung 2.6.: Netbeans User Interface

die freie Wahl unter welchem Betriebssystem gearbeitet werden soll - die Kompatibilität unserer Ergebnisse ist jederzeit gegeben.

Jedes neue Release wird auch von der Community getestet und evaluiert. Somit ist auch eine Hilfestellung bei Problemen gegeben.

2.2.2. XAMPP Apache

XAMPP ist eine Zusammenführung von freier Software. Es ermöglicht einfache Installation und Konfiguration des Webservers Apache und der Datenbank MariaDB. Weitere Anwendungen liefert unter XAMPP sind die FTP-Server ProFTPD oder FileZilla Server, der Mailserver Mercury, der webbasierte Datenbankclient phpMyAdmin und andere offene Software.

r0.4



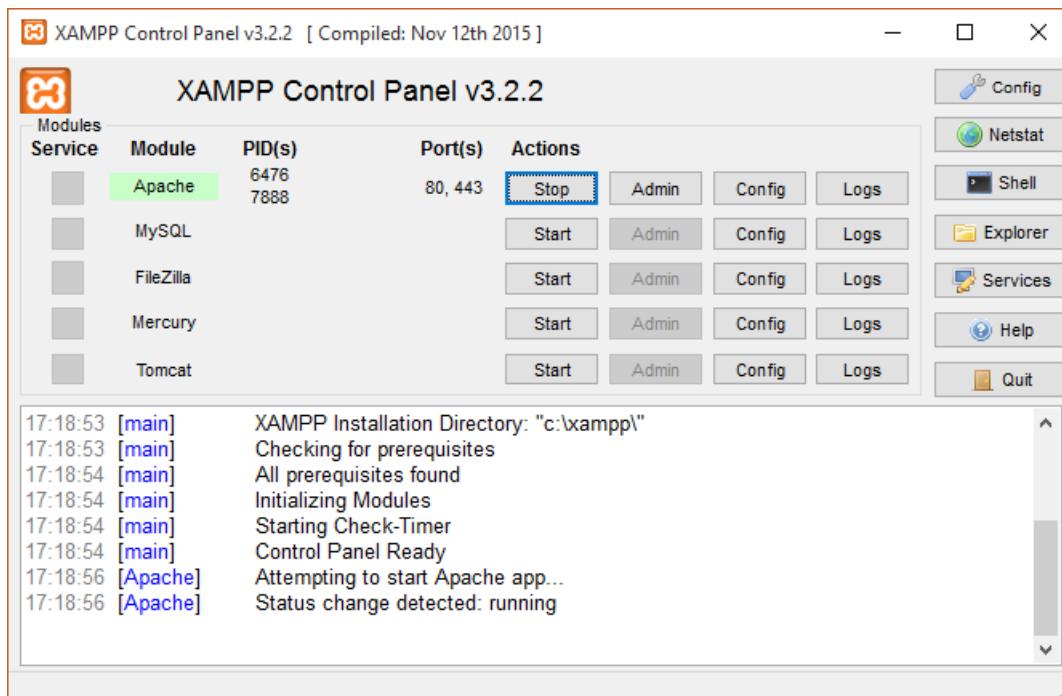


Abbildung 2.7.: XAMPP Control Panel

XAMPP ermöglicht eine einfache und schnelle Installation einer Testumgebung. Da XAMPP ausschließlich für Testumgebungen gedacht ist sind standardmäßige Sicherheitseinstellungen nicht ausreichend und ist somit nicht für Produktivumgebungen geeignet.

2.2.3. MySQL Workbench

Die Verwaltung der Verwendeten MySQL Datenbank erfolgt mit dem Tool MySQL Workbench. Die vielen Überwachungs- und Konfigurationsmöglichkeiten, die die GUI³ bietet, macht es möglich, auf aufwändige SQL-Skripte zu verzichten. Damit ist eine einfache Verwaltung und ein erleichterter Umgang mit dieser umfangreichen Datenbank gegeben.

Auch die Unterstützung von Projektbetreuern und weiteren Lehrpersonen kann in Betracht gezogen werden, da die MySQL Workbench im Unterricht oft Verwendung

³Graphical User Interface

Communicational

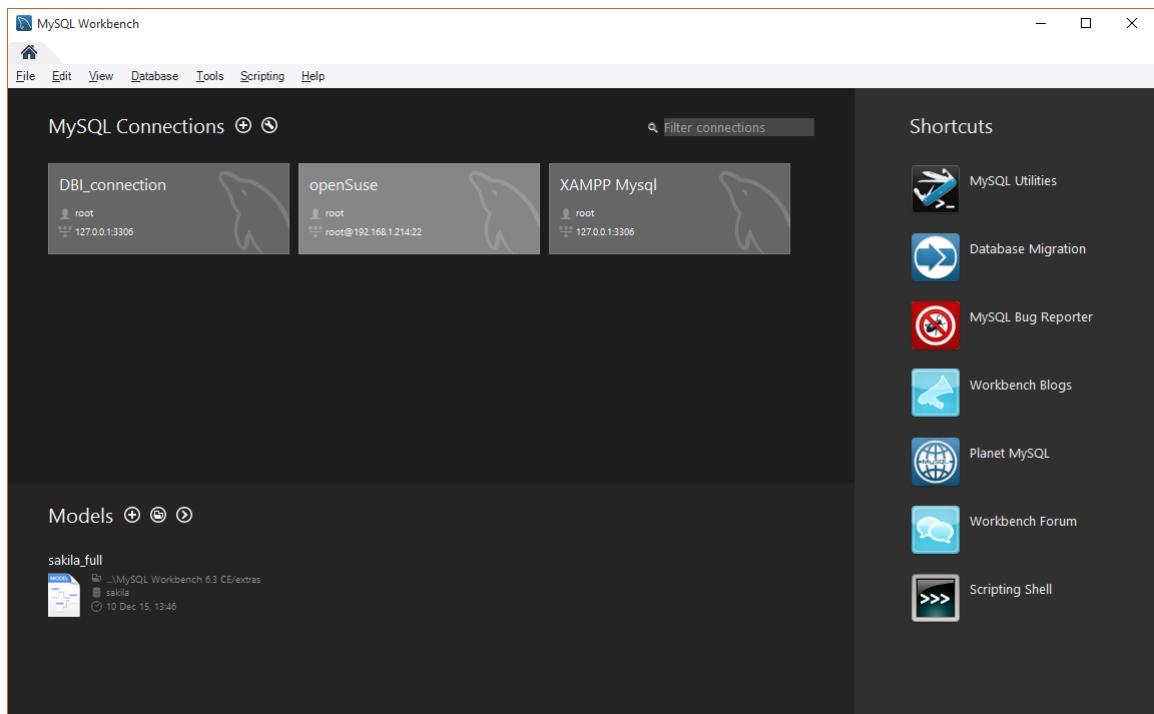


Abbildung 2.8.: MySQL Workbench Start Screen

findet.

Communicational

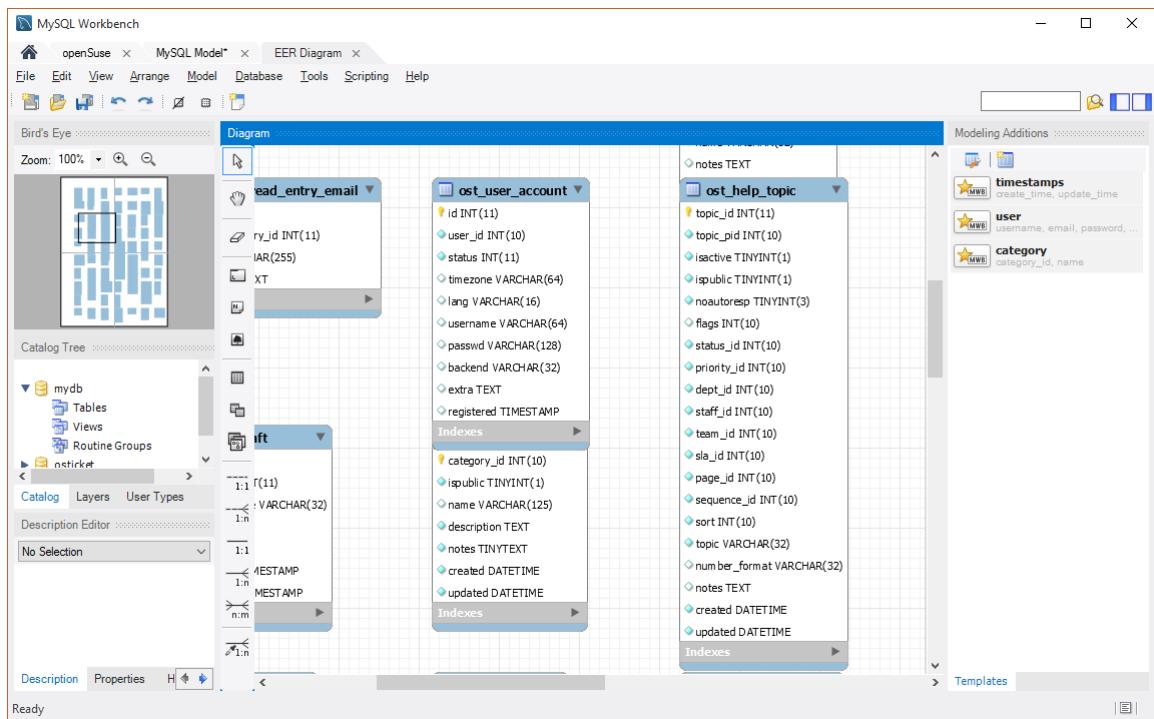


Abbildung 2.9.: MySQL Workbench - Datenbankdiagramm (Ausschnitt)

MySQL Workbench kann neben der Ausführung von Konfigurations- und Datenmanipulationsbefehlen auch Modellierung: Mit dem Integrierten UML Editor kann eine Datenbank (und die zugehörigen SQL Befehle) generiert werden. Auch die entgegengesetzte Richtung ist möglich: Mit wenigen Klicks kann ein UML Diagramm aus einer bestehenden Datenbank erstellt werden. Abbildung 3.9 zeigt ein solches Klassendiagramm im Detail.

2.3. Modelle

2.3.1. Klassendiagramm

Abbildung 3.10 soll die Klassen welche unter dem Ticketsystem Verwendung finden umreißend beschreiben. Das Diagramm dokumentiert nicht den kompletten systematischen Aufbau des Ticketsystems in seinem "Vanilla-Zustand"⁴, sondern ist eine Zusammenfassung der wichtigsten Klassen, die Anwendung finden und soll lediglich veranschaulichen, welche die fundamentalsten Klassen sind und in welchem Zusammenhang diese stehen.

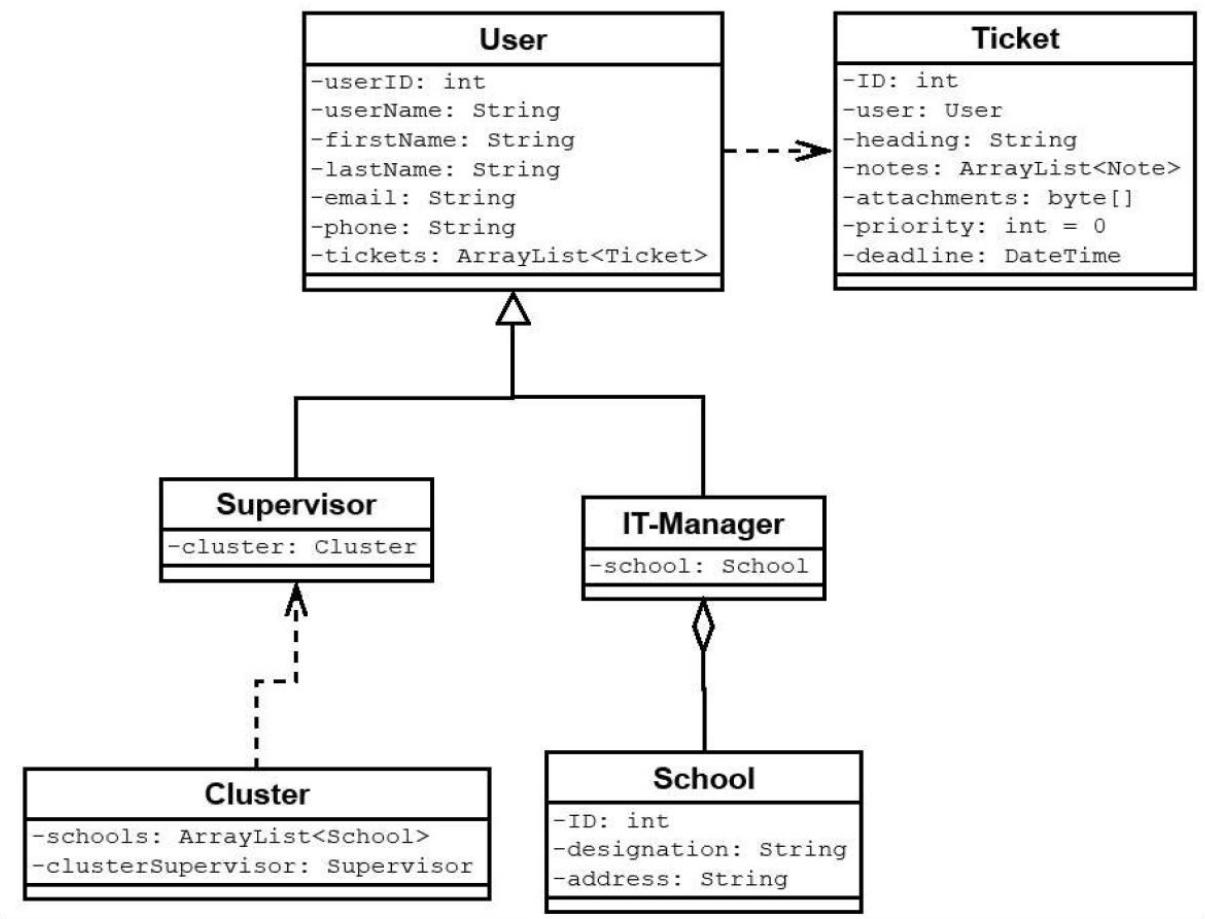


Abbildung 2.10.: Komprimiertes Klassendiagramm

⁴"Vanilla" beschreibt ein System oder Produkt, welches in keinster Weise verändert (customized) worden ist.

2.3.2. Komponentendiagramm

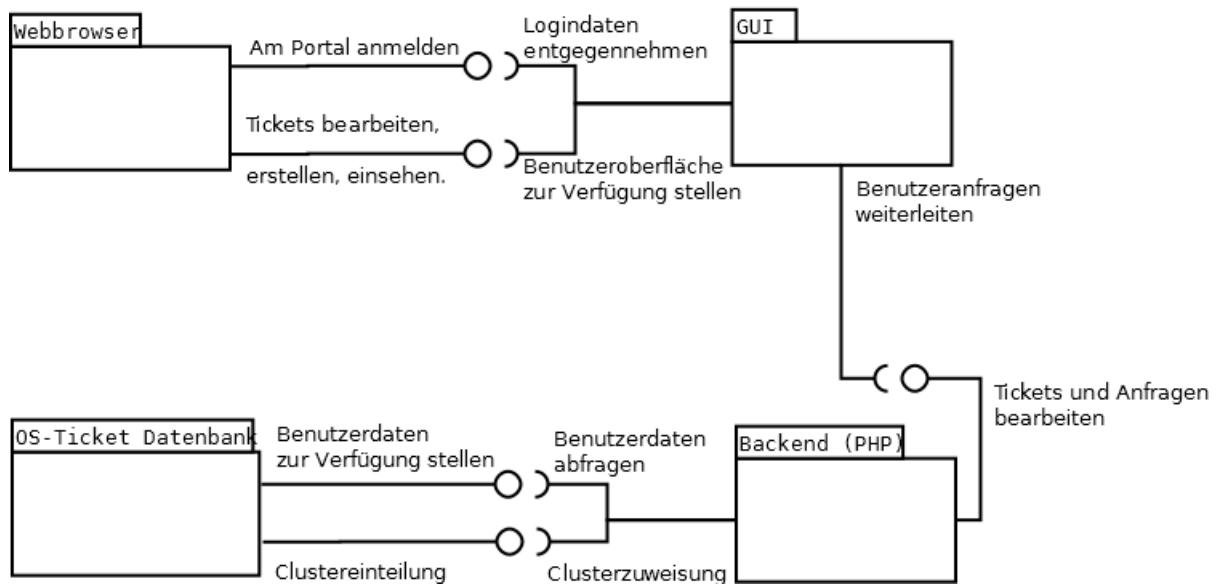


Abbildung 2.11.: Komponentendiagramm

2.4. Implementierung

Bis jetzt wurden wichtige GUI Elemente erstellt und bezüglich der Funktionalität mit unserem Projektpartner besprochen.

The screenshot shows a web-based ticket creation interface. At the top, there is a header with the logo of the Landesschulrat für Tirol (LSR) and the text "IT Betreuer Tirol Ticketsystem". The header also includes a welcome message "Willkommen, [Username]", a "Startseite" button, and a "Abmelden" button. Below the header, there is a navigation bar with four links: "Offene Tickets", "Meine Tickets", "Geschlossen", and "Neues Ticket" (which is highlighted). A dropdown menu labeled "Hilfthema:" contains the option "Allgemeine Anfrage". Below this, a field labeled "Betreff:" is empty. A large text area labeled "Details der Anfrage:" is also empty. Under "Priorität:", there are three radio buttons: "Niedrig", "Mittel", and "Hoch", all of which are unselected. At the bottom of the form are two buttons: "Absenden" (in blue) and "Abbrechen". A copyright notice "Copyright© 2006-2017 itsys-tirol Ticket All Rights Reserved." is visible at the very bottom of the page.

Abbildung 2.12.: Ticket erstellen

Communicational

The screenshot shows the homepage of the IT Betreuer Tirol Ticketsystem. At the top, there is a banner featuring a building and the text "IT Betreuer Tirol Ticketsystem". To the right of the banner, it says "LANDES SCHULRAT FÜR TIROL" with a logo consisting of "LSR" in yellow and blue. On the far right, there is a login area with "Willkommen, Username" and "Logout" buttons.

Below the banner, there is a navigation bar with four items: "Offene Tickets" (highlighted), "Meine Tickets", "Geschlossen", and "Neues Ticket".

The main content area is titled "Offene Tickets" and contains a table with two rows of ticket information:

Ticket	Datum	Betreff	Von	Priorität
Ticket 1	01.01.2017	Internetproblem	Peter Pollheimer	Mittel
Ticket 2	01.01.2017	Problem mit Infrastruktur	Jakob Tomasi	Mittel

At the bottom of the page, there is a copyright notice: "Copyright© 2006-2017 itsys-tirol Ticket All Rights Reserved."

Abbildung 2.13.: Ticketverwaltung

3. Problemanalyse

3.1. USE-Case-Analyse

Akteure:

- Systembetreuer
- Anwender (IT-Manager und eventuell Lehrer, in Folgendem Anwender genannt)

Name	Anmelden am Portal
ID	C00
Beschreibung	Ein Anwender/Systembetreuer nutzt seine Login-Daten um sich in das System einzuwählen.
Akteure	Anwender, Systembetreuer
Häufigkeit	5/5
Auslöser	Der Anwender möchte das Portal benutzen.
Bedingungen	Anmelde Daten vorhanden und Rechte vergeben.
Endzustand	Eine Session wurde geöffnet und der Anwender kann das System nutzen.
Hauptablauf	1. Benutzerdaten eingeben 2. Login Vorgang initiieren
Ausnahmen	Error → Anmelde Daten prüfen. Error → Anmelde Daten neu beziehen.

Tabelle 3.1.: Use-Case C00

Communicational

Name	Erstellung eines Standardtickets
ID	C01
Beschreibung	Ein Anwender meldet sich am Portal an und möchte ein neues Netzwerkgerät bestellen. Dieser eröffnet ein neues Standardticket und beschreibt den Grund für die Anschaffung. Der Anwender reicht das Ticket ein.
Akteure	Anwender
Häufigkeit	2/5
Auslöser	Es wird eine Komponente/Ressource für die Schule benötigt.
Bedingungen	C00
Endzustand	Ticket wurde in der Datenbank gespeichert.
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Formular öffnen2. Formular ausfüllen3. Ticket überprüfen4. Ticket einreichen
Ausnahmen	Error - Ticket kann nicht abgegeben werden → C01 erneut ausführen.

Tabelle 3.2.: Use-Case C01

Communicational

Name	Erstellung eines Incident
ID	C02
Beschreibung	Ein Anwender meldet sich am Portal an und öffnet ein Ticket, er meldet ein Problem, das er selbst nicht lösen kann. Der Anwender markiert das Ticket als Incident und speichert es.
Akteure	Anwender
Häufigkeit	4/5
Auslöser	Ein für den Anwender nicht lösbares technisches Problem.
Bedingungen	C00, Auslöser
Endzustand	Incident wurde in der Datenbank gespeichert und der Systembetreuer hat eine Benachrichtigung erhalten.
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none">1. Formular öffnen2. Formular ausfüllen3. Incident überprüfen4. Incident einreichen
Ausnahmen	Error - Ticket kann nicht abgegeben werden → C02 erneut ausführen.

Tabelle 3.3.: Use-Case C02

Communicational

Name	Ticketstatus prüfen
ID	C03
Beschreibung	Ein Anwender meldet sich am Portal an und sieht sich seine eigenen Tickets an. Er kann einsehen ob der Systembetreuer das Ticket erhalten hat und wie weit seine Bestellung vorgeschritten ist.
Akteure	Anwender
Häufigkeit	3/5
Auslöser	Anwender hat Anfrage erhalten
Bedingungen	C00, zu überprüfendes Ticket muss vorhanden sein
Endzustand	Keine Veränderungen am System
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ticket öffnen 2. Status einsehen
Ausnahmen	Error – Ticket kann nicht überprüft werden → C03 erneut ausführen.

Tabelle 3.4.: Use-Case C03

Name	Ticketlöschung beantragen
ID	C04
Beschreibung	Ein Anwender meldet sich am Portal an und beantragt die Löschung seines Tickets.
Akteure	Anwender
Häufigkeit	1/5
Auslöser	Problem hat sich erübrig; Ticket ist falsch
Bedingungen	C00, zu lösches Ticket muss vorhanden sein
Endzustand	Systembetreuer hat die Anfrage auf Löschung erhalten
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ticket öffnen 2. Löschung beantragen
Ausnahmen	Error – Löschvorgang nicht erfolgreich → C04 erneut ausführen.

Tabelle 3.5.: Use-Case C04

Communicational

Name	Ticket löschen
ID	C05
Beschreibung	Der Systembetreuer meldet sich am Portal an und kümmert sich um Löschanfragen
Akteure	Systembetreuer
Häufigkeit	1/5
Auslöser	C04
Bedingungen	C00, zu lösches Ticket muss vorhanden sein
Endzustand	Das Ticket wurde entfernt
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ticket öffnen 2. Ticket löschen
Ausnahmen	Error – Löschvorgang nicht erfolgreich → C05 erneut ausführen.

Tabelle 3.6.: Use-Case C05

Name	Ticketstatus ändern
ID	C06
Beschreibung	Der Systembetreuer meldet sich am Portal an und sieht die Tickets der Anwender in seinem Cluster. Er ändert den Status eines Tickets in Bearbeitung und kümmert sich um die Anfrage.
Akteure	Systembetreuer
Häufigkeit	4/5
Auslöser	C01
Bedingungen	C00, Ticket vorhanden
Endzustand	Der Ticketstatus wurde geändert
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ticket öffnen 2. Ticketstatus ändern
Ausnahmen	Error – Statusänderung nicht erfolgreich → C06 erneut ausführen.

Tabelle 3.7.: Use-Case C06

Name	Incident bearbeiten
ID	C07
Beschreibung	Der Systembetreuer erhält eine E-Mail-Benachrichtigung über einen Incident. Er klickt auf den mitgelieferten Link und meldet sich am Portal an. Er bearbeitet den Incident mit erhöhter Priorität.
Akteure	Systembetreuer
Häufigkeit	3/5
Auslöser	C02
Bedingungen	C00, Incident vorhanden
Endzustand	Incident ist abgearbeitet
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benachrichtigung erhalten 2. Incident öffnen 3. Incident bearbeiten 4. C08
Ausnahmen	Error – Incident öffnen nicht erfolgreich → C07 erneut ausführen.

Tabelle 3.8.: Use-Case C07

3.1.1. Ablaufbeschreibung

C00:

Der Benutzer wird aufgefordert seine Benutzerdaten einzugeben. Hat er die Daten richtig eingegeben wird er angemeldet. Sind die Daten falsch kommt er zurück zur Dateneingabe.

C01:

Der Benutzer muss zuerst ein Formular öffnen, um ein Ticket erstellen zu können. Anschließend muss das Formular ausgefüllt werden.

Nach dem Überprüfen des Tickets kann der Benutzer sich entscheiden ob er das Ticket abschickt oder ob er Änderungen vornehmen möchte.

Wenn das Abschicken fehlgeschlagen ist kommt er zum Anfang zurück. Wenn das abschicken erfolgreich war, wird das Ticket in der Datenbank gespeichert.

C02:

Der Benutzer muss zuerst ein Formular öffnen um einen Incident erstellen zu können. Anschließend muss das Formular ausgefüllt werden. Nach dem Überprüfen des Incident kann der Benutzer sich entscheiden, ob er den Incident abschickt oder ob er Änderungen vornehmen möchte.

Wenn das Abschicken fehlgeschlagen ist kommt er zum Anfang zurück. Wenn das

Name	Ticket schließen
ID	C08
Beschreibung	Der Systembetreuer meldet sich am Portal an und schließt ein Ticket bzw. einen Incident nach dessen Erledigung.
Akteure	Systembetreuer
Häufigkeit	5/5
Auslöser	C01, C02
Bedingungen	C00, Ticket vorhanden und abgearbeitet
Endzustand	Ticket ist geschlossen
Hauptablauf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ticket öffnen 2. Ticket schließen
Ausnahmen	Error – Ticket konnte nicht geschlossen werden → C08 erneut ausführen.

Tabelle 3.9.: Use-Case C08

abschicken erfolgreich war wird der Incident in der Datenbank gespeichert und der Systembetreuer erhält eine Benachrichtigung.

C03:

Der Benutzer muss das Formular öffnen um den Status zu sehen. Ist das Öffnen fehlgeschlagen kommt er wieder zum Ausgangspunkt und kann es nochmal versuchen.

C04:

Um die Löschung beantragen zu können muss der Benutzer zuerst das Ticket öffnen. Danach kann er die Löschung beantragen. Schlägt dies fehl kommt er wieder zurück an den Anfang und kann es nochmal versuchen. War der Antrag auf Löschung erfolgreich erhält der Systembetreuer eine Anfrage zur Löschung.

C05:

Um ein Ticket zu löschen muss der Systembetreuer das Ticket öffnen und löschen. Schlug dies fehl kommt er wieder zurück an den Anfang und kann es nochmal versuchen. War das Löschen erfolgreich wurde das Ticket aus der Datenbank entfernt.

C06:

Um den Ticketstatus ändern zu können muss der Systembetreuer das Ticket öffnen und ändern. Schlug dies fehl kommt er wieder zurück an den Anfang und kann es nochmal versuchen. War das ändern erfolgreich wurde der Ticketstatus geändert.

C07:

Um ein Ticket schließen zu können muss der Systembetreuer das Ticket öffnen um es dann zu schließen. Schlug dies fehl kommt er wieder zurück an den Anfang und kann es nochmal versuchen. War das schließen erfolgreich ist das Ticket geschlossen.

3.2. Wireframes

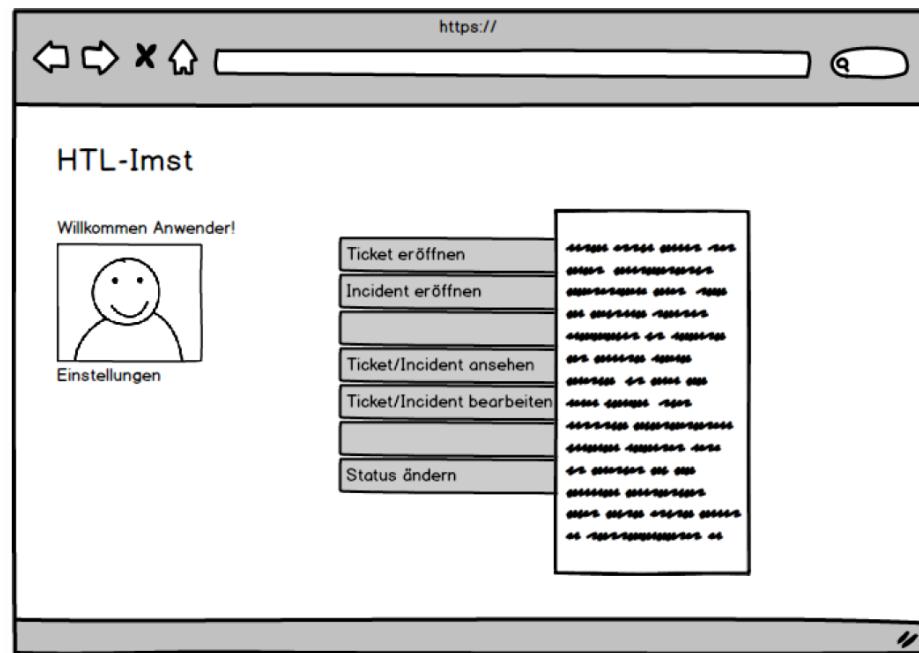


Abbildung 3.1.: Mockup Anwendersicht

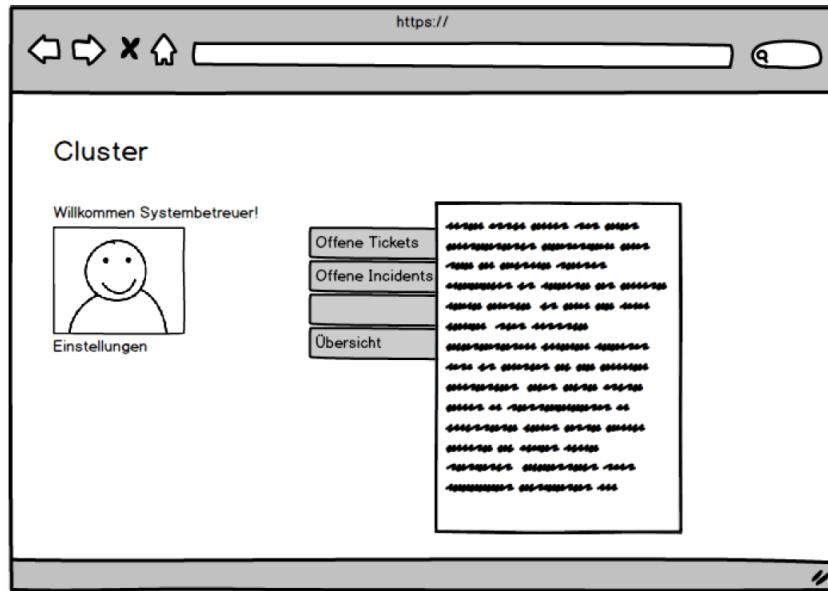


Abbildung 3.2.: Mockup Systembetreuer

3.3. Prototyp

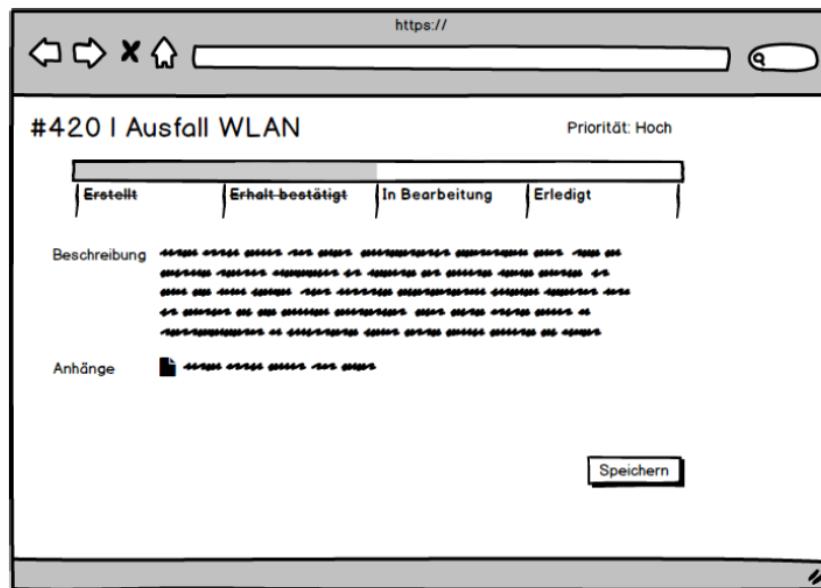


Abbildung 3.3.: Mockup Ticketstatus

3.4. Domain-Class-Modelling

- "Dinge"(Rollen, Einheiten, Geräte, Events etc.) identifizieren, um die es im Projekt geht
- ER-Modellierung oder Klassendiagramme
- Zustandsdiagramme (zur Darstellung des Lebenszyklus von Domain-Klassen darstellen)

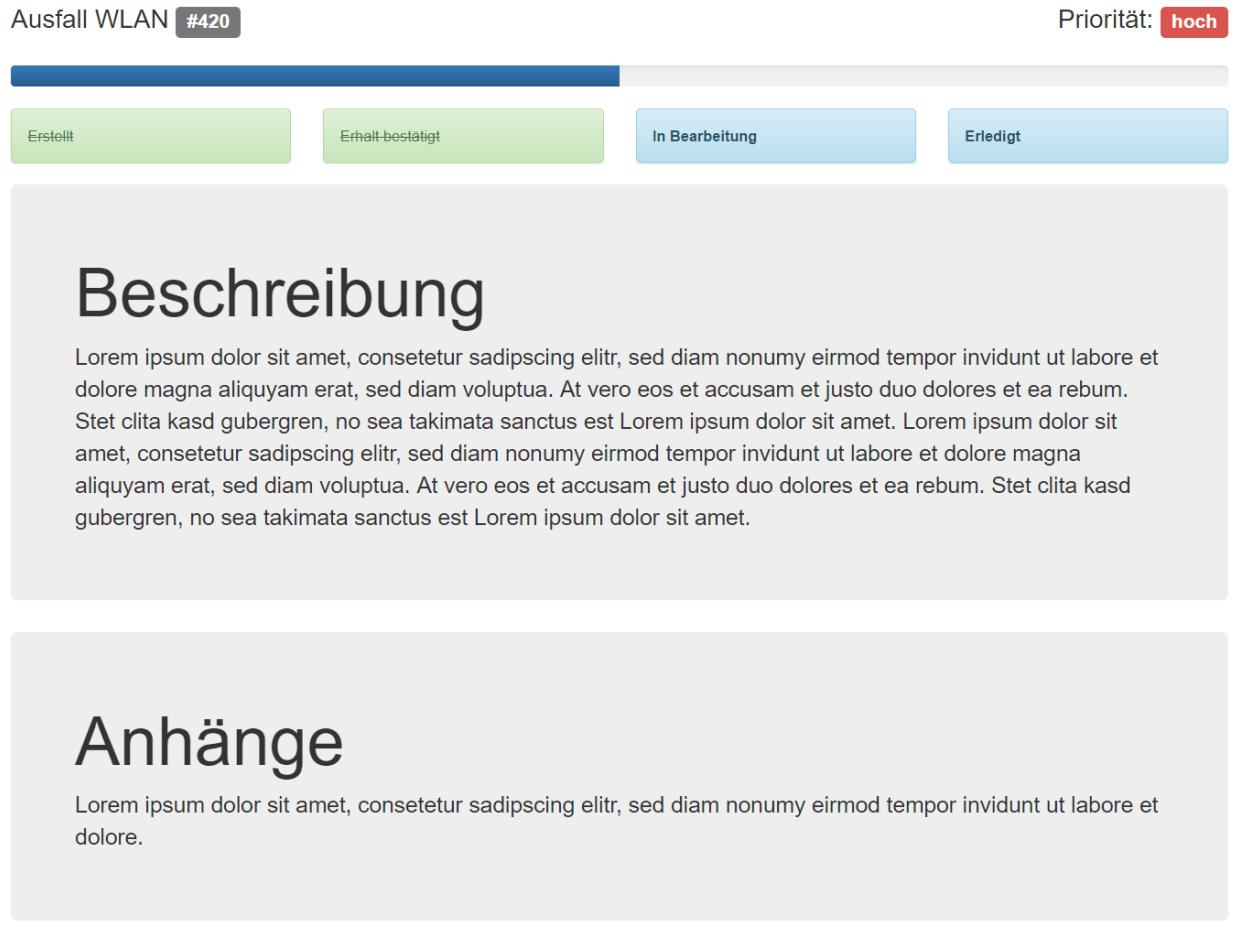


Abbildung 3.4.: Prototyp Ticketstatus

3.5. User-Interface-Design

- Mockups
- Wireframes

4. Systementwurf

4.1. Architektur

Darstellung und Beschreibung der Systemarchitektur (z.B. Komponentendiagramme). Beispiele für Architekturen:

- MVC
- Schichten
- Pipes
- Request Broker
- Service-Oriented

4.2. Benutzerschnittstellen

Kompletter Entwurf aller Benutzerschnittstellen

4.3. Datenbankentwurf

Komplettes ER-Diagramm incl. Beschreibungen zu jeder einzelnen Tabelle und jeder Beziehung.

4.4. Klassenentwurf

Design jedes einzelnen USE-Cases

- Design-Klassendiagramme vom Domain-Klassendiagramm ableiten (incl. detaillierter Darstellung und Verwendung von Vererbungshierarchien, abstrakten Klassen, Interfaces)
- Sequenzdiagramme vom System-Sequenz-Diagramm ableiten
- Detaillierte Zustandsdiagramme für wichtige Klassen

Verwendung von CRC-Cards (Class, Responsibilities, Collaboration) für die Klassen

- um Verantwortlichkeiten und Zusammenarbeit zwischen Klassen zu definieren und
- um auf den Entwurf der Geschäftslogik zu fokussieren

Design-Klassen für jeden einzelnen USE-Case können sein:

- UI-Klassen
- Data-Access-Klassen
- Entity-Klassen (Domain-Klassen)
- Controller-Klassen
- Business-Logik-Klassen
- View-Klassen

Optimierung des Entwurfs (Modularisierung, Erweiterbarkeit, Lesbarkeit):

- Kopplung optimieren
- Kohäsion optimieren
- SOLID
- Entwurfsmuster einsetzen

4.5. Sicherheit des Systems

Beschreibung aller sicherheitsrelevanten Designentscheidungen;

5. Implementierung

Detaillierte Beschreibung der Implementierung aller Teilkomponenten der Software entlang der zentralsten Use-Cases:

- GUI-Implementierung
- Controllerlogik
- Geschäftslogik
- Datenbankzugriffe

Detaillierte Beschreibung der Teststrategie (Testdriven Development):

- UNIT-Tests (Funktional)
- Integrationstests

Zu Codesequenzen:

- kurze Codesequenzen direkt im Text (mit Zeilnummern auf die man in der Beschreibung verweisen kann)
- lange Codesequenzen in den Anhang (mit Zeilennummer) und darauf verweisen (wie z.B. hier ??)

6. Deployment

- Design der Ausführungsumgebung (Produktivenvironment)
- Umsetzung der Ausführungsumgebung
- Deployment
- DevOps-Thema

7. Tests

7.1. Systemtests

Systemtests aller implementierten Funktionalitäten lt. Pflichtenheft

- Beschreibung der Teststrategie
- Testfall 1
- Testfall 2
- Tesfall 3
- ...

7.2. Akzeptanztests

8. Projektevaluation

siehe Projektmanagement-Unterricht

9. Benutzerhandbuch

falls im Projekt gefordert

10. Zusammenfassung

- Etwas längere Form des Abstracts
- Detaillierte Beschreibung des Outputs der Arbeit

11. Beispielkapitel

11.1. Beispiele zitieren

Das ist ein Zitat mit Klammern, (Resnick, 1996), das ein Zitat ohne Klammern: Harel und Papert (1991). Hier das selbe Zitat mit einer Seitenangabe und Klammern (Resnick, 1996, S. 23).

Wird ein Absatz aus einer Quelle sinngemäß übernommen (nicht wörtlich), dann kann nach dem Absatz das entsprechende Zitat in Klammern angeführt werden. (Anastopoulou u.a., 2012, S. 33)

Wenn ein Zitat im Text angegeben wird, wie z.B. so Beer, Rudolf und Benischek, Isabella (2011), können die Klammern weggelassen werden.

Der folgende Absatz zeigt ein Blockzitat (wörtlich übernommene Textpassage aus einer Quelle):

Dr. Heinrich Faust ist ein angesehener Wissenschaftler und Akademiker, der trotz seiner wissenschaftlichen Studien und einer guten Bildung seinen Wissensdurst nicht stillen kann. Eines Nachts sitzt er in seinem Studierzimmer und grübelt über den Sinn des Lebens nach, findet jedoch keine Antworten. Daraufhin wendet er sich der Geisterwelt zu. Er beschwört einen Erdgeist, versucht sich den Geistern gleich zu stellen, was ihm jedoch nicht gelingt. Von Ohnmacht getrieben will er sich das Leben nehmen. Sein Selbstmordversuch wird jedoch von Glockenläuten zum Ostertag und seinen Kindheitserinnerungen gestört. (Ackermann,

2001, S. 21)

Hier wird ein wörtliches Zitat inline angegeben: „Das ist ein kleines direktes Zitat.“ Göhlich und Zirfas (2007), und danach geht es gleich wieder direkt weiter. Ob ein wörtliches Zitat inline oder als eigener Block angezeigt wird, entscheidet Latex auf Basis der Länge.

11.1.1. Beispiele Abbildungen

Auf diese Weise kann man zum Beispiel in Latex auf die Abbildung 12.1 verweisen. Die Kennung für den Verweis vergibt man selbst mit dem „label“ Kommando bei der Abbildung.

Jede Abbildung muss nicht nur mindestens einen Verweis im Text haben. Es wird außerdem eine Bildunterschrift verlangt. Für diese ist festgesetzt, dass die Abbildungsunterschrift alleine ausreichend sein muss, um zu verstehen, was am Bild zu erkennen ist.

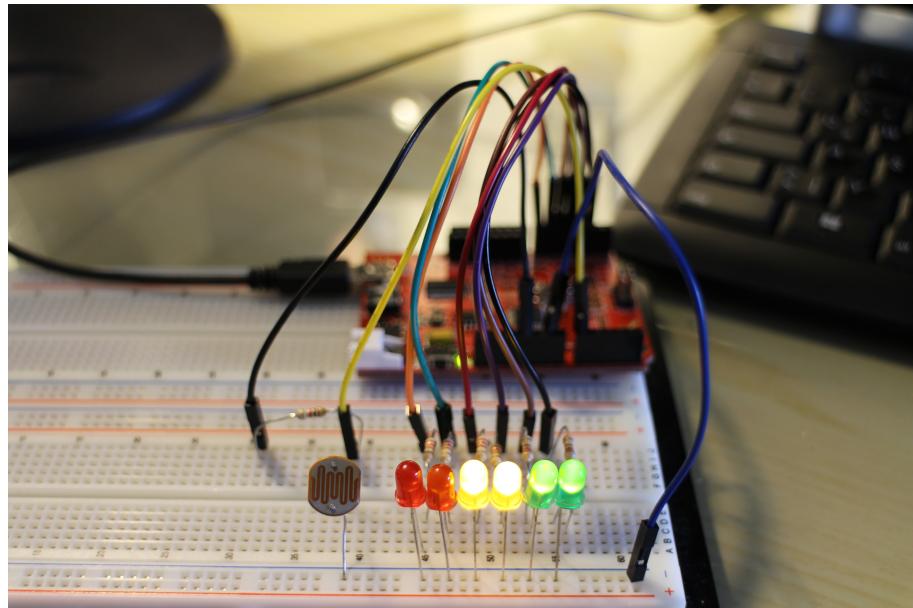
Der nächste wichtige Punkt sind die Quellenangaben bei Abbildungen. Der Author muss zu jeder Abbildung die notwendigen Rechte haben und idealer Weise gibt man diese bei der Abbildung mit an. In Abbildung 12.1 auf Seite 61 sieht man das.

Es ist wichtig zu verstehen, dass Latex die Positionierung von Abbildungen übernimmt. Man definiert die Abbildung über begin-figure dort, wo man die Abbildung in etwa haben möchte, den Rest übernimmt Latex

Beispiele Tabellen

Tabelle 12.1 ist ein Beispiel für eine aufwändigere Tabelle mit einer Abbildung und Überschrift.

Tabellen sind in Latex sehr kompliziert zu erzeugen. Alternativ kann man die Tabel-



© Stefan Stolz (CC BY-SA 3.0)

Abbildung 11.1.: Hintergrund: Arduino Board; Vordergrund: eine Lichterreihe und ein Lichtsensor (Fotowiderstand); In diesem Beispiel wird die Lichterreihe je nach Helligkeit des Umgebungslichtes gesteuert. Durch leichte Modifikationen kann man damit eine Lichtschranke oder auch eine Helligkeitssteuerung für das Smartphone simulieren.

len auch in einem anderen Programm gestalten und als Bild wieder einfügen. Dieses Bild kann dann innerhalb von begin-Table verwendet werden.

11.2. Beispiele Listen

Im Folgenden wird eine Liste gezeigt:

- Ich weiß, dass viele Geräte des täglichen Lebens durch Computer gesteuert werden und kann für mich relevante nennen und nutzen.
 1. Und jetzt eine Numerierung
 2. Und jetzt eine Numerierung
- Ich kann wichtige Bestandteile eines Computersystems (Eingabe-, Ausgabe-geräte und Zentraleinheit) benennen, kann ihre Funktionen beschreiben und diese bedienen.

DW OR N PACKAGE (TOP VIEW)	
NC	1 20 NC
V _{CC}	2 19 GND
SER IN	3 18 SER OUT
DRAIN0	4 17 DRAIN7
DRAIN1	5 16 DRAIN6
DRAIN2	6 15 DRAIN5
DRAIN3	7 14 DRAIN4
SRCLR	8 13 SRCK
G	9 12 RCK
GND	10 11 GND

NC – No internal connection

V_{cc} Positive supply voltage
 GND Ground
 SER IN Daten Pin
 SRCK Clock Pin
 RCK Latch Pin
 \overline{SRCLR} Wenn **shift-register clear** LOW ist,
werden die input Register gelöscht
 \overline{G} Wenn **output enable** HIGH ist, werden
die Daten im Output Buffer LOW gehal-
ten

Tabelle 11.1.: Aufwändige Tabelle mit Abbildung und Caption

Und jetzt eine Numerierung:

1. Aufzählungspunkt
 - a) Unteraufzählung
 - b) Unteraufzählung
 - Und jetzt noch eine Ebene ohne Aufzählung
 - Und jetzt noch eine Ebene ohne Aufzählung
2. Aufzählungspunkt
3. Aufzählungspunkt
4. Aufzählungspunkt
5. Aufzählungspunkt

11.3. Beispiel Codesequenz

In Listing 12.1 sieht man ein Quick-Sort-Listing in der Programmiersprache JAVA. Das Listings-Paket übernimmt die Formatierung von Codebausteinen und kann in der Präambel nach Belieben auf eine andere Sprache konfiguriert werden.

11.3.1. Quicksort in JAVA

Quelltext 11.1: QuickSort in Java

```
1 public class QuickSort
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         int [] x =
6         {
7             9, 2, 4, 7, 3, 7, 10
8         }
9         ;
10        System.out.println(Arrays.toString(x));
11
12        int low = 0;
13        int high = x.length - 1;
14
15        quickSort(x, low, high);
16        System.out.println(Arrays.toString(x));
17    }
18
19    public static void quickSort(int[] arr, int low,
20                                int high)
21    {
22        if (arr == null || arr.length == 0)
23            return;
```

```
24     if (low >= high)
25         return;
26
27     // pick the pivot
28     int middle = low + (high - low) / 2;
29     int pivot = arr[middle];
30
31     // make left < pivot and right > pivot
32     int i = low, j = high;
33     while (i <= j)
34     {
35         while (arr[i] < pivot)
36         {
37             i++;
38         }
39
40         while (arr[j] > pivot)
41         {
42             j--;
43         }
44
45         if (i <= j)
46         {
47             int temp = arr[i];
48             arr[i] = arr[j];
49             arr[j] = temp;
50             i++;
51             j--;
52         }
53     }
54
55     // recursively sort two sub parts
56     if (low < j)
57         quickSort(arr, low, j);
58 }
```

```
59     if (high > i)
60         quickSort(arr, i, high);
61     }
62 }
```

11.4. Beispieltext

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Das hier ist der zweite Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Und nun folgt – ob man es glaubt oder nicht – der dritte Absatz. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleich-

gültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Nach diesem vierten Absatz beginnen wir eine neue Zählung. Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.

Abbildungsverzeichnis

1.1.	Risikomatrix	15
1.2.	IST-Zustand OS-Ticket	16
3.1.	Die standard-Weboberfläche für Administratoren	25
3.2.	Twitter Bootstrap Logo	26
3.3.	Bootstrap ist ein vielseitiges und anpassbares Framework	27
3.4.	PHP Ver. 7 Logo	27
3.5.	MySQL Logo	28
3.6.	Netbeans User Interface	30
3.7.	XAMPP Control Panel	31
3.8.	MySQL Workbench Start Screen	32
3.9.	MySQL Workbench - Datenbankdiagramm (Ausschnitt)	33
3.10.	Komprimiertes Klassendiagramm	34
3.11.	Komponentendiagramm	35
3.12.	Ticket erstellen	36
3.13.	Ticketverwaltung	37
4.1.	Mockup Anwendersicht	46
4.2.	Mockup Systembetreuer	47
4.3.	Mockup Ticketstatus	48
4.4.	Prototyp Ticketstatus	49
12.1.	Arduino mit Lichtsensor und Lichterkette	61

Tabellenverzeichnis

1.1.	Analyse Einwirkung & Auswirkung	15
1.2.	Stakeholder Identifikation	18
1.3.	Stakeholder Klassifikation	19
4.1.	Use-Case C00	38
4.2.	Use-Case C01	39
4.3.	Use-Case C02	40
4.4.	Use-Case C03	41
4.5.	Use-Case C04	41
4.6.	Use-Case C05	42
4.7.	Use-Case C06	42
4.8.	Use-Case C07	43
4.9.	Use-Case C08	44
12.1.	Aufwändige Tabelle mit Abbildung und Caption	62

Quelltexte

12.1. QuickSort in Java 63

Literaturverzeichnis

- [Ackermann 2001] ACKERMANN, Edith: Piaget's constructivism, Papert's constructionism: What's the difference. In: *Future of learning group publication* 5 (2001), Nr. 3, S. 438. – URL http://lovettresourcenetwork.wiki.lovett.org/file/view/EA.Piaget+_+Papert.pdf. – Zugriffssdatum: 2014-07-09
- [Anastopoulou u. a. 2012] ANASTOPOULOU, Stamatina ; BERLAND, Matthew ; FRANT, Janete B. ; BOYTCHEV, Pavel ; BRENNAN, Karen ; CHRONAKI, Anna ; CLAYSON, James ; CORREIA, Secundino ; DAGIENE, Valentina ; DEKOLI, Margarita: Constructionism 2012 Theory Practice and Impact. (2012), August. – URL http://users.uoa.gr/~zsmyrnaiou/conferences_after2008/constructionism%201_2012.pdf. – Zugriffssdatum: 2014-03-26
- [Beer, Rudolf und Benischek, Isabella 2011] BEER, RUDOLF ; BENISCHEK, ISABELLA: Aspekte kompetenzorientierten Lernens und Lehrens. In: BIFIE (Hrsg.): *Kompetenzorientierter Unterricht in Theorie und Praxis*. Graz : Leykam, 2011
- [Göhlich und Zirfas 2007] GÖHLICH, Michael ; ZIRFAS, Jörg: *Lernen: Ein pädagogischer Grundbegriff*. Stuttgart : Kohlhammer, April 2007. – ISBN 9783170188693
- [Harel und Papert 1991] HAREL, Idit ; PAPERT, Seymour: *Situating Constructionism*. Norwood, N.J : Ablex Publishing Corporation, U.S., 1991. – ISBN 9780893917869
- [Resnick 1996] RESNICK, Mitchel: Distributed constructionism. In: *Proceedings of the 1996 international conference on Learning sciences*, International Society of

the Learning Sciences, 1996, S. 280–284. – URL <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1161173>. – Zugriffsdatum: 2015-04-20

A. Anhang-Kapitel

A.1. Anhang-Section

Testtext