

| | | |
|-------------------------------|---|---|
| IT Q1 - OOM und OOP | OOP: Assoziationen Assoziationen implementieren |  |
| Name: | Datum: | Klasse: |
| | | Blatt Nr.: 1/1 |
| | | Lfd. Nr.: |

OSZ KICKERS TORNADO 1996 - ERWEITERUNG

Herr Beckenhauer ist mit der ersten Version Ihrer Umsetzung ganz zufrieden und hat gleich ein paar Erweiterungsideen, um den täglichen Vereinsbetrieb zur vereinfachen.



Bisher konnten nur die Informationen zu den einzelnen Personen im Verein gespeichert werden. Jetzt sollen zusätzlich noch Informationen zu den Mannschaften und den anstehenden Spielen dazu, damit Spielerlisten und Mannschaftsaufstellungen leichter erstellt werden können.

ANFORDERUNGEN – LEVEL 2



„Wir möchten in unserem Programm zusätzlich noch abbilden, welcher Spieler in welcher Mannschaft spielt, und wann und mit welchem Ergebnis Spiele stattgefunden haben“.

- *Jede Mannschaft hat einen Namen und spielt in einer Spielklasse. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 11, maximal 22 Spielern. Jeder Spieler unseres Vereins ist genau einer Mannschaft zugeordnet.*
- *Direkt beim Beitreten in den Verein wird der Spieler einer Mannschaft zugeordnet. Spieler ohne Mannschaft dürfen im System gar nicht erst auftauchen!*
- *Jede Mannschaft hat auch einen Mannschaftsleiter und einen Trainer. Ein Trainer darf beliebig viele Mannschaften trainieren – manche sind auch freie Trainer und keiner Mannschaft zugeordnet. Da ein Spieler nur in genau einer Mannschaft ist, kann er logischerweise auch nur eine Mannschaft leiten.*
- *Eine Mannschaft kann beliebig viele Spiele spielen. Bei einem Spiel ist hinterlegt, ob unsere Mannschaft Heim- oder Gastmannschaft war, wann das Spiel stattgefunden hat und wie das Ergebnis war (Heim- und Gast-Tore). Außerdem ist hinterlegt, welche Spieler in dem Spiel mit einer gelben oder einer roten Karte verwarnet wurden – oder beides...*

