**Dokumentation**

BluRay-Kreisel JAVA-Applikation

Marco Eckardt

Christoph Wagner

1. Idee & Hintergrund
2. Beschreibung
3. Struktur und Funktion der Applikation
4. Idee & Hintergrund

Die Idee hinter unserer Applikation ist, eine Plattform zu schaffen mit der man die über viele Jahre angesammelten BluRay’s gegen andere BluRay’s, von andern Personen, ganz einfach tauschen kann. Benutzer können ihre, nichtmehr benötigten BluRay’s, in der Applikation registrieren und schon sind sie für andere Benutzer sichtbar und können in einen Tauschvorgang aufgenommen werden. Interessant dabei ist, dass für ein „Tauschgeschäft“ keinerlei Währung benötigt wird. BluRay’s werden ausschließlich gegen BluRay’s getauscht. Somit ergibt sich eine Plattform, mit der man alte, oder schon häufig angesehene, Blu-Ray-Filme gegen noch nicht gesehene, oder neuere Filme tauschen kann.

1. Beschreibung

BluRay-Kreisel ist eine Online Plattform, die es einem ermöglicht, BluRay’s mit anderen Benutzern dieser Plattform tauschen kann. Benutzer dieser Applikation müssen sich zunächst in der Blu-Ray-Kreisel Anwendung anmelden. Nach erfolgreicher Verifikation ihrer Daten sind sie in der Lage, Daten ihrer eigenen (legal erworbenen) BluRay’s in die Applikation einzutragen (Blu-Ray registrieren). Andere Benutzer können sich dann einen Überblick über alle registrierten BluRay’s, von allen Benutzern, verschaffen und können dann eigene registrierte BluRay’s gegen BluRay’s von anderen Benutzern zu tauschen. Es gibt außerdem die Möglichkeit, ohne Anmeldung, die BluRay’s anderer Benutzer einzusehen (stöbern). Der Tauschvorgang steht aber nur angemeldeten Benutzern zur Verfügung.

1. Struktur und Funktionen der Applikation

In der Klasse BRK (Hauptklasse) wird die komplette Logik und Intelligenz der Software gehalten und verwaltet. Die in dieser Klasse implementierten Funktionen und Attribute ermöglichen unter anderem einen Registrier- und Login Vorgang für Kunden, eine Verwaltung aller Kunden sowie zur Verwaltung aller BluRays.

Eine BluRay wird als CBluRay Klasse repräsentiert. Objekte der Klasse ermöglichen es, alle relevanten Daten zu einer BluRay zu speichern und den Zugriff darauf zu gewährleisten.

Der Benutzer oder auch Kunden (Customer) der Applikation wird als Klasse CCustomer abgebildet. Hier werden alle wichtigen Daten des Kunden gespeichert. Zusätzlich beinhaltet die Klasse die Funkionen zum aufnehmen von BluRays in die eigene „Angebots“-Liste und deren Löschen aus der Liste. BluRays in dieser Liste stehen zum Tausch bereit und können von jedem anderen Benutzer eingesehen werden.

Die Klasse CBasket repräsentiert den Warenkorb für Tauschaktionen. Für einen Tauschvorgang wird für jeden Kunden ein Warenkorb in Form eines Objektes der Klasse bereitgestellt. In diesem Objekt werden dann relevante Statusattribute der jeweiligen BluRays manipuliert und die BluRays letztendlich in die jeweiligen Listen der Kunden transferiert. Diese Klasse steht für den Zwischenschritt zwischen „BluRay aussuchen“ und der endgültigen Transaktion (BluRay aus der Liste eines anderen Benutzers in die eigene Liste übernehmen (TAUSCH)).

CNewsletter beinhaltet alle Methoden und Attribute um einen Newsletter Versand zu realisieren. Diese Klasse ermöglich das registrieren für den Newsletter und den Versand von Genre spezifischen Nachrichten / E-Mails an die, an verschiedenen Genres interessierten, Kunden.

Alle relevanten Realweltobjekte, sowie die Logik, die für das Funktionieren dieser Applikation notwendig sind, wurden in getrennten Klassen realisiert. Somit erhielten wir eine klare Trennung der verschiedenen Programmkomponenten. Definierte Schnittstellen ermöglichen ein Zusammenarbeiten der verschiedenen Komponenten. In Hinsicht auf die weitere Entwicklung des Projektes wurden bereits Vorkehrungen getroffen, die Implementierung von GUI und Datenbankanbindung zu vereinfachen. Dafür wurden die grundlegenden Schnittstellen geschaffen.