

WEB BASIERTE ANWENDUNGEN 2

'Dokumentation'

Campus Gummersbach
im Studiengang
Medieninformatik

Betreut von:

Prof. Dr. Kristian Fischer
Franz-L. Jaspers B.Sc.
Sheree Saßmannshausen B.Sc.

ausgearbeitet von:

ZEYNEP ÇAKIR
PHILIP MIRAU
DERYA ERGÜL

21. Juni 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Expose	2
2	Kommunikation	2
3	Systemarchitektur	3
3.1	Dienstnutzer	3
3.2	Dienstanbieter	3
4	Ressourcen	4
4.1	Ressourcentabelle	4
5	Use Cases	5
5.1	Szenario1: Wolfgang möchte seine Fussballgruppe davon informieren was im nächsten Training ansteht	5
5.2	Maik möchte sich vom krank melden	5
5.3	Der Trainer informiert über Änderungen vom Spielplan	5

1 Expose

In den meisten Sportarten, die innerhalb eines Teams betrieben werden, haben die Trainer das Problem, dass zum Training die Spieler kurzfristig ausfallen oder krank sind. Die Trainer wissen nicht wie viele Spieler zum Training erscheinen. Über eine Anwendung soll den Spielern die Möglichkeit geboten werden, sich vom Training abzumelden, damit der Trainer einen Überblick hat wer alles zum Training erscheint. Der Trainer soll direkt über jeden Ausfall von Spielern informiert werden. Des weiteren kann der Trainer Spiel- und Trainingspläne hochladen, an denen die Spieler sich orientieren können.

2 Kommunikation

Die Anwendung sollen eine stabile und zuverlässige Kommunikation bereitstellen. Diese soll das Austauschen von Informationen bereitstellen.

Die angestrebte Kommunikationsabläufe sehen wie folgt aus:

Beim Anmelden und Abmelden in das System, soll dem Benutzer eine Rückmeldung gegeben werden. Wird ein Eintrag/Änderung/löschen vorgenommen(z.B. der Trainer erstellt/ändert/löscht einen Trainingsplan oder ein Spielplan) soll der Spieler eine Rückmeldung über den Erfolg oder Misserfolg erhalten und erst danach kann er weitere arbeiten. Der Trainer und der Spieler bilden die Hauptakteur in dem System, die darüber Kommunizieren. Dem Spieler und dem Trainer soll die Möglichkeit geboten werden ihr Team zu abonnieren und Informationen erhalten sobald einer der anderen Abonnenten einen Eintrag/-Änderung/Löschen vornimmt.

Ablauf	Kommunikation
Registrierung	Synchron
Trainer anlegen / ändern/ löschen	synchron
Spieler anlegen / ändern/ löschen	synchron
Trainingspläne an- legen / ändern/ lö- schen	synchron
Spielpläne anlegen / ändern/ löschen	synchron
Team anlegen / än- dern/ löschen	synchron
Topics abonnieren	synchron
Benachrichtigung über Aktualisie- rung	asynchron
Benachrichtigung über Änderungen	asynchron

Tabelle .1: Kommunikationsabläufe

3 Systemarchitektur

3.1 Dienstnutzer

Der Dienstnutzer kann Topics abonnieren und innerhalb dieser Informationen erhalten oder teilen.

3.2 Dienstanbieter

Der Dienstanbieter dient der Organisation von Pläne zur diversen Veranstaltungen wie Spiel oder Training. Dieser ermöglicht das anlegen, löschen oder ändern der Pläne. Abonniert einer ein Topic wird dieser über das System bei Aktualisierungen Änderungen automatisch benachrichtigt.

Ressource	Dienstnutzer	Dienstanbieter	Semantik
Spielplan{ID}	Spielplan anlegen/-löschen/ändern	Spielplan/speichern	Der Dienstnutzer schickt die Datensätze zum speichern.
Trainingsplan{ID}	Trainingsplan anlegen/löschen/ändern	Trainingsplan/speichern	Der Dienstnutzer schickt die Datensätze zum speichern.
Trainer{ID}	Trainer anlegen/löschen/ändern	Trainer/speichern	Der Dienstnutzer schickt die Datensätze zum abspeichern.Ist ein Trainer schon vorhanden schickt der Dienstanbieter ein nein zurück
Spieler{ID}	Spieler anlegen/löschen/ändern	Spieler/speichern	Der Dienstnutzer schickt die Datensätze zum abspeichern.Ist ein Spieler schon vorhanden schickt der Dienstanbieter ein nein zurück
Team{ID}	Team anlegen/löschen/ändern	Team/speichern	Der Dienstnutzer schickt die Datensätze zum abspeichern.

Tabelle .2: Anwendungslogik

4 Ressourcen

4.1 Ressourcentabelle

In der folgenden Tabelle werden die ermittelten Ressourcen mit der angewendeten Methode dargestellt.

5 Use Cases

5.1 Szenario1: Wolfgang möchte seine Fussballgruppe davon informieren was im nächsten Training ansteht

Heute möchte Wolfgang sein Team darüber informieren, wie das nächste Training geplant ist. Wolfgang ist der Trainer im Verein Fc Fortuna, er trainiert die U18. Dafür nutzt er Teamplaner, um alle gleichzeitig über Neuigkeiten zu informieren. Dafür loggt er sich erst mal ein. Wenn das Login funktioniert hat, gelangt Wolfgang auf die Hauptseite. Er wählt im Menü das Team aus, dass er zu vor Abonniert hat. Innerhalb des Teams wählt er im Menü "erstelle Trainingsplan" aus, darauf hin öffnet sich ein Formular unter dem Wolfgang, den Trainingsplan beschreibt. Nach Fertigstellung drückt Wolfgang "fertig" und alle Team Mitglieder die, das selbe Team Abonniert haben, erhalten eine Benachrichtigung über das neu erstellte Trainingsplan.

5.2 Maik möchte sich vom krank melden

Maik ist Spieler des Vereins FC Köln und spielt in der C Jugend mit. Sein Trainer hat alle darüber informiert, wie das nächste Training abläuft. Maik hat aber seit paar Tage die Grippe und hat auch nicht mehr an das Training gedacht. Maik loggt sich bei Teamplaner ein. Gelangt über die Hauptseite zu seinem Team und dem aktuellen Trainingsplan. Auf dem Trainingsplan angelangt, meldet sich Maik vom Training ab und alle Teammitglieder bekommen eine Nachricht über die Veränderung.

5.3 Der Trainer informiert über Änderungen vom Spielplan

Thomas ist Trainer der Mannschaft FC Germania Gremberghoven. Thomas hat gerade erfahren, dass der eigentliche Spielplan für die kommenden Freundschaftsspiele seiner Mannschaft, sich geändert haben und die Spiele um zwei Wochen verschoben wurden. Damit alle sofort darüber informiert werden können, benutzt Thomas Teamplaner um seine Mannschaft in Kenntnis zu setzten. Thomas loggt sich ein, gelangt über die Hauptseite zu seinem Team. Dort erstellt Thomas ein neuen Spielplan. Nach Fertigstellung, erhalten alle die Benachrichtigung über das veränderte Spielplan.

Ressource	Methode	Semantik
Team/{ID}	Get	"Ein vorhandenes Team wird aufgerufen"
Team/{ID}	Post	"Ein Team wird angelegt"
Team/{ID}	Put	"Ein vorhandenes Team wird geändert"
Team/{ID}	Delete	"Ein vorhandenes Team wird gelöscht"
Trainer/{ID}	Get	"Ein vorhandener Trainer wird aufgerufen "
Trainer/{ID}	Post	"Ein Trainer wird neu angelegt "
Trainer/{ID}	Put	"Ein vorhandener Trainer wird geändert "
Trainer/{ID}	Delete	"Ein vorhandener Trainer wird gelöscht "
Spieler/{ID}	Get	"Ein vorhandener Spieler wird aufgerufen "
Spieler/{ID}	Post	"Ein Spieler wird neu angelegt "
Spieler/{ID}	Put	"Ein vorhandener Spieler wird geändert "
Spieler/{ID}	Delete	"Ein vorhandener Spieler wird gelöscht "
Trainingsplan/{ID}	Get	"Ein vorhandener Trainingsplan wird aufgerufen"
Trainingsplan/{ID}	Post	"Ein Trainingsplan wird neu angelegt"
Trainingsplan/{ID}	Put	"Ein vorhandener Trainingsplan wird geändert"
Trainingsplan/{ID}	Delete	"Ein vorhandener Trainingsplan wird gelöscht"
Spielplan/{ID}	Get	"Ein vorhandener Spielplan wird aufgerufen"
Spielplan/{ID}	Post	"Ein Spielplan wird neu angelegt"
Spielplan/{ID}	Put	"Ein vorhandener Spielplan wird geändert"
Spielplan/{ID}	Delete	"Ein vorhandener Spielplan wird gelöscht"