

## 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

7. Juni 2015

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Expose</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Kommunikation</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Systemarchitektur</b>	<b>3</b>
3.1	Dienstnutzer . . . . .	3
3.2	Dienstanbieter . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Ressourcen</b>	<b>4</b>
4.1	Ressourcentabelle . . . . .	4

## 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.

<b>Ablauf</b>	<b>Kommunikation</b>
Registrierung	Synchron
Trainer anlegen / ändern/ löschen	synchron
Spieler anlegen / ändern/ löschen	synchron
Trainingspläne anlegen / ändern/ löschen	synchron
Spielpläne anlegen / ändern/ löschen	synchron
Topices abonnieren	synchron
Benachrichtung über Aktualisierung	asynchron
Benachrichtung über Änderungen	asynchron

Tabelle .1: Kommunikationsabläufe

## 3 Systemarchitektur

### 3.1 Dienstanbieter

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

### 3.2 Dienstnutzer

Der Dienstnutzer 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

Tabelle .2: Anwendungslogik

## 4 Ressourcen

### 4.1 Ressourcentabelle

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

<b>Ressource</b>	<b>Methode</b>	<b>Semantik</b>
Trainer/{ID}	Get	"Ein vorhandener Trainer wird aufgerufen "
Trainer/{ID}	Post	"Ein Trainer wird neu angelegt "
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}	Delete	"Ein vorhandener Spieler wird gelöscht "
Trainingspläne/{ID}	Post	"Ein Trainingsplan wird neu angelegt"
Trainingspläne/{ID}	Get	"Ein vorhandener Trainingsplan wird aufgerufen"
Trainingspläne/{ID}	Delete	"Ein vorhandener Trainingsplan wird gelöscht"
Trainingsplan/{ID}	Put	"Ein vorhandener Trainingsplan wird geändert"
Spielpläne/{ID}	Get	"Ein vorhandener Spielplan wird aufgerufen"
Spielpläne/{ID}	Post	"Ein Spielplan wird neu angelegt"
Spielpläne/{ID}	Put	"Ein vorhandener Spielplan wird geändert"

Tabelle .3: Ressourcen Übersicht