



Paket: exceptions

In diesem Paket sind eigene Exceptions, die in der Anwendung vorkommen.

Paket: logic

Dieses Paket beinhaltet viele weitere Pakete. Als einzige direkt-enhaltene Klasse ist *BusinessLogic* vorhanden, welche die Geschäftslogik der Anwendung enthält.

dummies

Fürs Testen der GUI wird hier eine Klasse implementiert, die Objekte automatisch für die Medienverwaltung erzeugen kann.

events

Verschiedene Eingaben lösen verschiedene Events aus. Diese sind in diesem Paket enthalten. Des Weiteren beinhaltet *events* das Paket *listeners* für die Listener der verschiedenen Events.

network

Für eine Netzwerklösung werden hier die benötigten Klassen implementiert.

observer

Für die Anwendung gibt es verschiedene Beobachter. Diese gehören zur Logik und sind deshalb hier zu finden. Hierrin enthalten sind die Pakete *simulation* und *observerPattern*. Die in *simulation* enthaltenen Klassen sind für die Simulation 1 bis 3 verantwortlich. Bei den Klassen aus *observerPattern* handelt es sich um Schnittstellen (interface), welche Klassen die Implementierung des Beobachter-Entwurfsmusters ermöglichen.

persistence

Zum Persistieren, also Speicherung der Daten, werden Klassen im Paket *persistence* zusammengefasst. Da JBP nur primitive Datentypen unterstützt, werden alle Medienklassen in *jbp_models* äquivalent umgewandelt. Primitive Datentypen sind bspw. *int*, *boolean*, *long* und *String* – nicht dazu gehören z.B. *Duration* und *Date*.

utils

Für Klassen, die keinen direkten Zweck erfüllen, ist *utils* vorgesehen. Hier existieren Klassen, die bspw. einen Text temporär Zwischenspeichern und anderen Klassen und Objekten zur Verfügung stellt.

Paket: models

mediaDB

Hierbei handelt sich um ein Paket, in dessen alle Klassen der Datenmodelle implementiert sind.

storage

In diesem Paket werden die Klasse, die als Speicher für die Laufzeitumgebung dienen, implementiert.

Paket: view

Damit das Programm auch für den Benutzer nutzbar wird, muss eine grafische Benutzeroberfläche oder eine Befehlszeilenoberfläche implementiert werden.

- cli: alle erforderlichen Klassen für die Befehlszeilenoberfläche
- gui: alle erforderlichen Klassen für die grafische Benutzeroberfläche