



**Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin**

University of Applied Sciences

Web Applications

Watering of Things

Verfasser:	Doreen Sacker, Tobias Wochinger
Studiengang:	Internationale Medieninformatik (Master) Angewandte Informatik (Master)
Matrikelnummern:	552936, 552880
Zuständiger Prof.:	Prof. Dr. Gefei Zhang
Datum:	10. Feb 2016

Contents

1. Einleitung	2
2. Waterings of Things Start	2
3. Résumé	2
A. Anhang	3

Abstract

1. Einleitung

2. Waterings of Things Start

```
class UserViewSet(viewsets.ModelViewSet):  
    """  
    API endpoint that allows users to be viewed or edited.  
    """  
    queryset = User.objects.all().order_by('-date_joined')  
    serializer_class = UserSerializer
```

Code Example 2.1: Views

```
var variable = "Beispieltext";  
alert(typeof variable);
```

Code Example 2.2: JavaScript

```
void printNames(const std::vector<std::string>& names)  
{  
    for (const std::string& singleName : names)  
    {  
        std::cout << singleName << std::endl;  
    }  
}
```

Code Example 2.3: C++

3. Résumé

A. Anhang