

# Abschlusspräsentation

Marlene Bauch, Jessica Eckardtsberg,  
Johannes Otto, Michel Rost  
“JOEMIA Group”

# Gliederung

- Projektidee
- Projektüberblick
- Klassendiagramm
- Lessons learned
- Kommende Schritte
- Kurzer Einblick in den Code

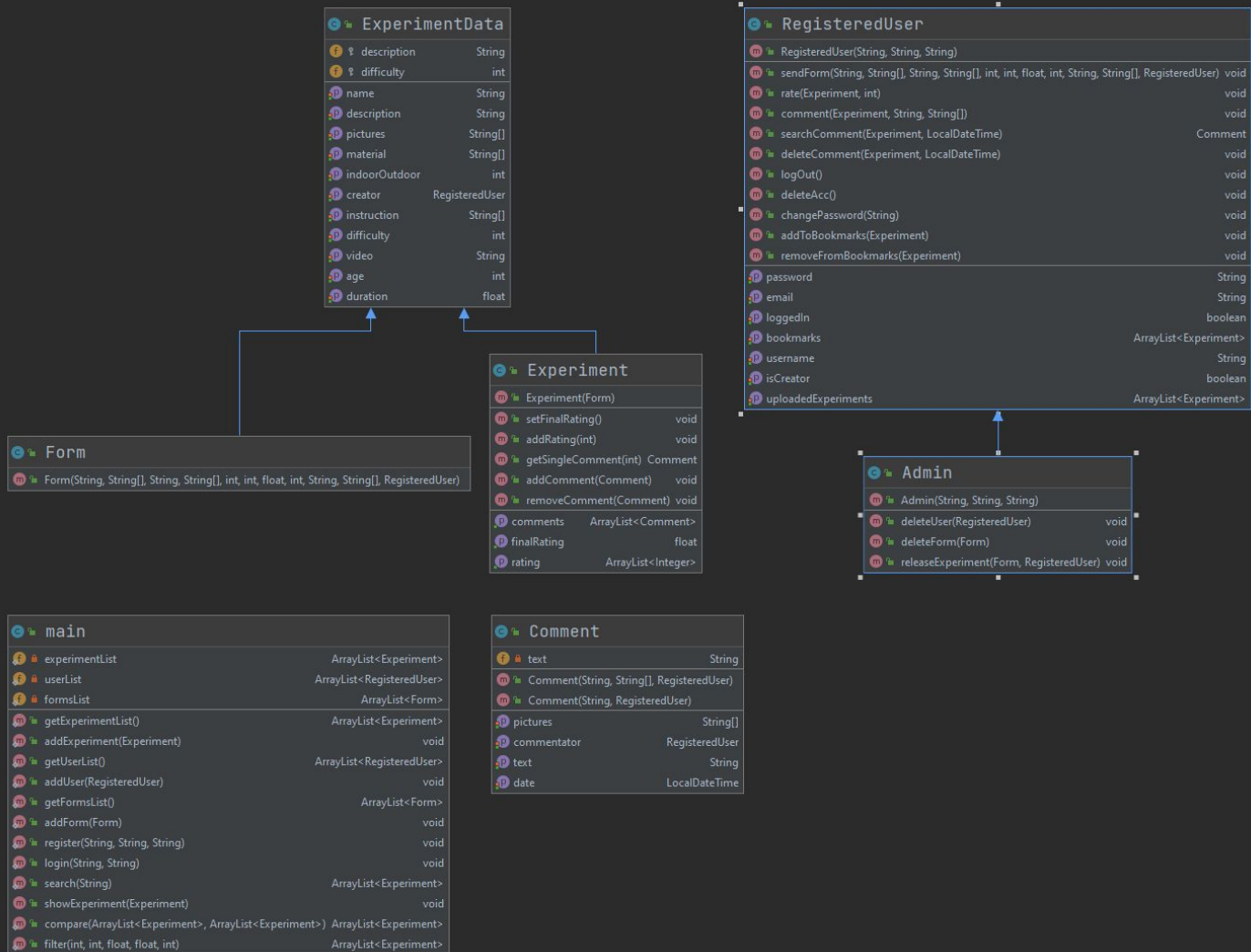
# Projektidee

- Experimente für Kinder
- Interesse an Naturwissenschaften wecken
- Beschäftigung abseits von digitalen Medien
- Experimente mit (wenigen) Materialien, die man zu Hause hat
- Ideal für den Winter / eine Pandemie...

# Projektüberblick

- Man kann Experimente nach Schlagworten suchen und nach bestimmten Kriterien filtern (z.B. Schwierigkeitsgrad)
- Als registrierter User kann man Experimente auch kommentieren und bewerten und eigene Experimente erstellen
- Experimente müssen von einem Admin bestätigt und veröffentlicht werden
- User können Einstellungen am Account vornehmen, eigene Kommentare löschen und Experimente zu ihrer Favoritenliste hinzufügen

# Klassen- diagramm



# Lessons learned

- Bei Problemen können wir uns gegenseitig helfen, weil acht Augen mehr sehen als zwei
- Arraylisten können die Arbeit vereinfachen, aber auch deutlich erschweren
- Man kann Instanzen nicht so einfach löschen
- Pointer wie in C wären manchmal ganz nett
- Funktionen müssen static sein, um ohne Instanz darauf zugreifen zu können
- Gemeinsam programmieren macht mehr Spaß als alleine (wenn man nicht gerade tippen muss)
- Testen dauert mindestens genau so lange wie der Code an sich
- Elemente aus einer Liste zu löschen während man diese durchläuft, ist keine gute Idee

# Kommende Schritte

- Auf Programmierung Java 2 warten und dann weiter machen.

# Kurzer Einblick in den Code