

Programmierung Java 1

Krawumm - Experimente für Kinder

JOEMIA Group

Marlene Bauch, Jessica Eckardtsberg, Johannes Otto, Michel Rost

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Ausgangssituation
3. Zielbestimmungen
4. Muss-Kriterien
5. Wunschkriterien
6. Abgrenzungskriterien
7. Projektüberblick
8. Businessprozesse

1. Einleitung

Für das Modul Programmierung Java 1 soll in einer Gruppenarbeit die Grundlage für das Projekt in Programmierung Java 2 entstehen. In diesem Semester sollen zunächst die Logik und das Datenmodell für eine Java-basierte Server-Anwendung entwickelt werden. Dazu gehören Klassen und deren Beziehungen, welche die Gegebenheiten der realen Problemwelt modellieren. Die Logik regelt das Zusammenspiel dieser Klassen bzw. bildet die Geschäftsprozesse ab.

2. Ausgangssituation

Wir mussten uns überlegen, was wir für das Projekt umsetzen wollen und kamen auf die Idee, eine Sammelstelle für Experimente für Kinder zu entwickeln.

3. Zielbestimmungen

Nicht registrierte User sollen sich Experimente ansehen und diese nach bestimmten Kriterien filtern können. Außerdem soll es eine Suchfunktion geben. Das Programm soll registrierten Usern die Möglichkeit geben, Experimente einzureichen und bereits existierende Experimente zu kommentieren und zu bewerten. Administratoren sollen zusätzlich die eingereichten Experimente freischalten können.

4. Muss-Kriterien

User

- sollen sich registrieren können
- sollen sich Experimente ansehen können
- sollen nach Experimenten suchen können
- sollen Experimente filtern können

Registrierte User

- sollen sich einloggen können
- sollen Experimente einreichen können
- sollen Kommentare schreiben können
- sollen Experimente bewerten können
- sollen eigenen Account löschen können

Administratoren

- sollen Experimente freischalten können
- sollen fremde Accounts löschen können

5. Wunsch-Kriterien

Registrierte User

- sollen eigene Kommentare löschen können
- sollen eigene Kommentare bearbeiten können
- sollen Experimente auf einer Merkliste speichern können

Administratoren

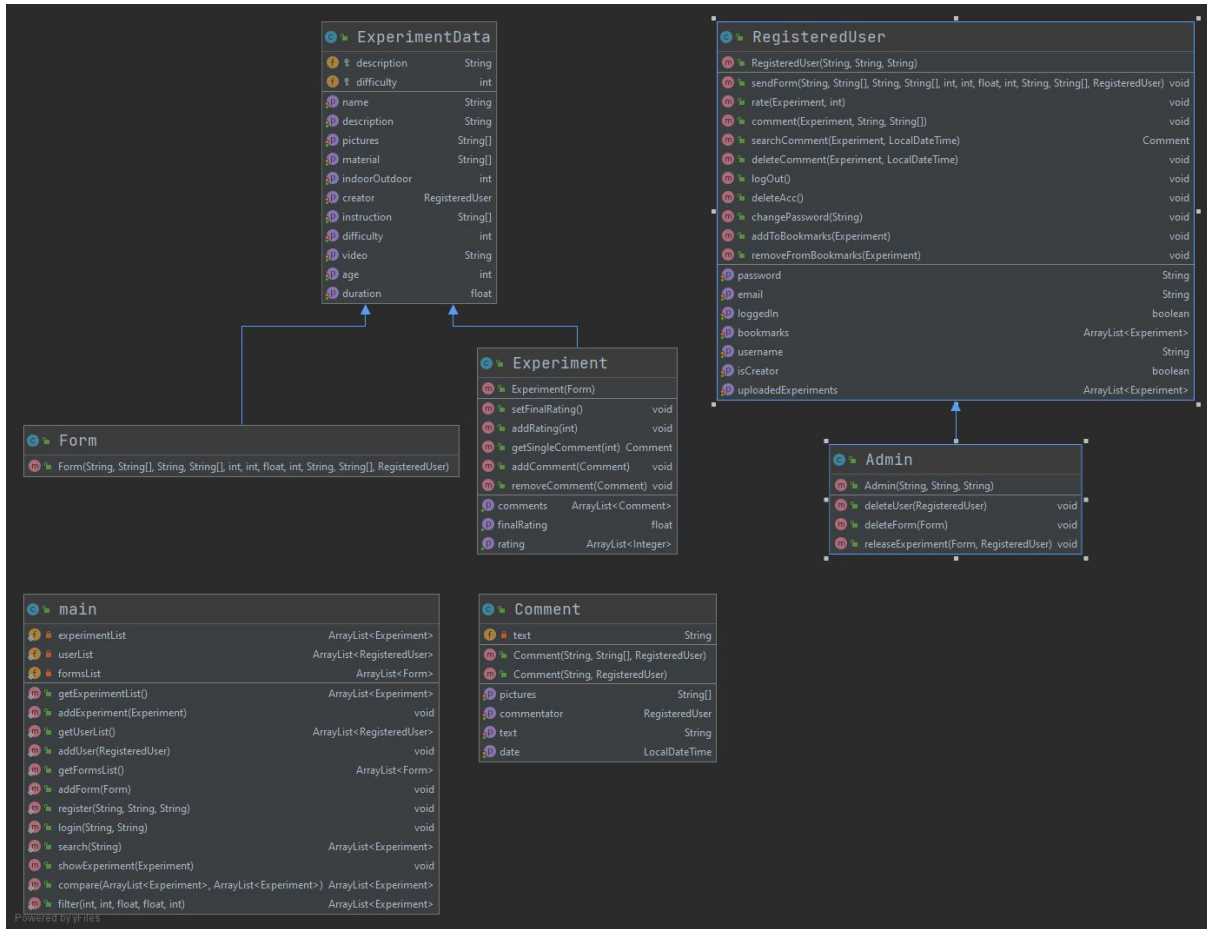
- sollen fremde Kommentare löschen können

6. Abgrenzungskriterien

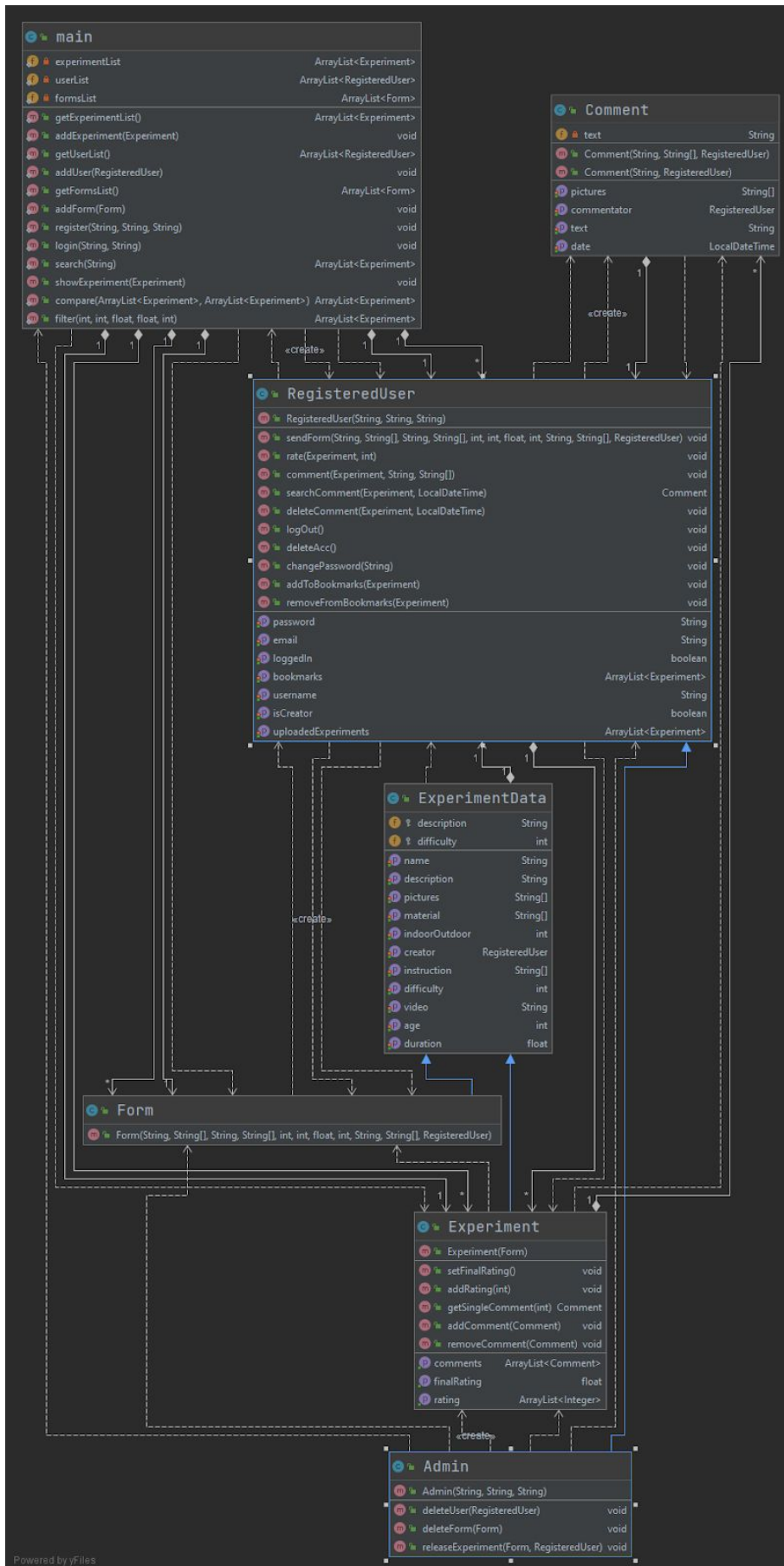
- Interaktive Anwendung
- Netzwerkkommunikation
- Datenbank
- Mobile Anwendung
- Dynamische Website

7. Projektüberblick

Klassendiagramm



Klassendiagramm mit Dependencies



8. Businessprozesse

