



Abschlussprüfung Sommer 20xx

Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung

Dokumentation zur betrieblichen Projektarbeit

Quiz

Quizspiel – Wer bin ich?

Abgabedatum: Nürnberg, den 15.05.2020

Prüfungsbewerber:

Ulrich, Jeoff, Nikita
Straße
PLZ Ort
eMailadresse

Ausbildungsbetrieb:

CDT
Peuntgasse 4
90402 Nürnberg
info@cdt-nue.de

Logo des
Unternehmens

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
1.1	Hinweise	3
1.2	Projektumfeld	3
1.3	Projektauslöser	3
1.4	Projektziel	3
1.5	Projektbegründung	3
1.6	Projektschnittstellen	3
1.7	Projektabgrenzung	3
2	Projektplanung	3
2.1	Projektphasen	3
2.2	Zeitplanung	3
2.3	Abweichung vom Projektantrag	4
2.4	Ressourcenplanung	4
2.5	Ist-Analyse	4
2.6	Soll-Konzept	4
2.7	Projektkosten	4
3	Projektdurchführung	4
3.1	Entwurf	Error! Bookmark not defined.
3.2	Implementierung	5
3.3	Abnahme und Deployment	6
3.4	Tests	6
3.5	Probleme	6
3.6	Lösungen	6
4	Projektabschluss	6
4.1	Zeitlicher Soll-/Ist-Vergleich	6
5	Fazit	6
6	Anlagen	Error! Bookmark not defined.
6.1	Abbildungsverzeichnis	Error! Bookmark not defined.
6.2	Tabellenverzeichnis	Error! Bookmark not defined.
6.3	Netzwerkpläne	Error! Bookmark not defined.
6.4	Codeausschnitte	Error! Bookmark not defined.
6.5	Glossar	Error! Bookmark not defined.
6.6	Abkürzungen	Error! Bookmark not defined.

6.7	Quellennachweis	Error! Bookmark not defined.
-----	-----------------------	-------------------------------------

1 Einleitung

Die folgende Projektdokumentation schildert den Ablauf des IHK-Abschlussprojektes, welches der Autor im Rahmen seiner Umschulung zum Fachinformatiker Anwendungsentwicklung durchgeführt hat.

1.1 Hinweise

Alle Begriffe, die einer näheren Erklärung bedürfen, werden bei Ihrem ersten Auftreten *kursiv* dargestellt und im Glossar näher erläutert.

1.2 Projektumfeld

Privater Bildungsträger für Umschulungen bzw. Weiterbildungen mit Zertifizierung. Die Mitarbeitergröße liegt unter 50.

1.3 Projektauslöser

Die CDT-Leitung, sowie ihre Teilnehmer selbst.

1.4 Projektziel

Es soll ein Quiz zum Spiel „Welches Auto bin ich?“, zur Übung erstellt werden.

1.5 Projektbegründung

Entwicklung von Fähigkeiten für weitere Projekte.

1.6 Projektschnittstellen

Das Programm hat eine Schnittstelle zwischen einem Tomcat Server und Netbeans. Schnittstellen. Es wird von der Schulleitung genehmigt, abgenommen und ebenfalls von dieser und deren Mitarbeitern und Entwicklern benutzt und untereinander präsentiert.

1.7 Projektabgrenzung

Es gibt keine Abgrenzung.

2 Projektplanung

Zeitlich sollen wir am Mittwochabend ein Thema und ein Diagramm erstellen, am Donnerstag im Unterricht und nach dem Unterricht analysieren, entwerfen und deployen, sowie die Dokumentation und Präsentation erstellen.

2.1 Projektphasen

Für die Umsetzung des Projektes standen den Autoren 70 Stunden zur Verfügung. Diese wurden vor Projektbeginn auf verschiedene Phasen verteilt, die während der Softwareentwicklung durchlaufen werden.

2.2 Zeitplanung

Eine grobe Zeitplanung sowie die Hauptphasen lassen sich der nachfolgenden Tabelle entnehmen.

Projektphase	Geplante Zeit
Analyse	6 h
Entwurf	11 h
Implementierung	40 h
Abnahme und Deployment	3 h
Dokumentation	10 h
Gesamt	70 h

Tabelle 1: Zeitplanung

2.3 Abweichung vom Projektantrag

Keine.

2.4 Ressourcenplanung

Genutzt wurde das heimische Büro, Microsoft Teams, PowerPoint, Tomcat Server und Netbeans.

2.5 Ist-Analyse

Es ist das Ziel ein Quiz zur Autofindung zu erstellen.

2.6 Soll-Konzept

Es soll ein funktionierendes Quiz erstellt werden, das über einen Tomcat Server und JSP funktioniert.

2.7 Projektkosten

Nur Betriebskosten, des heimischen Büros.

3 Projektdurchführung

Die Autoren entschieden sich bei der grafischen Darstellung für ein Sequenzdiagramm. Die Implementierung erfolgte mittels Netbeans, sowie Tomcat. Für die Abnahme wurde eine kurze PowerPoint-Präsentation erstellt. Danach sollte eine nachfolgende Schulung der Nutzer durchgeführt werden.

3.1 Implementierung

Detaillierte Beschreibung der Umsetzung/Programmierung. Erklärung von Besonderheiten.
Darstellung von Netzplänen/Codeausschnitten/Screenshots (heller Hintergrund!!!)

```
public class Auto {  
    String name="";  
    int punkte = 0;  
  
    public Auto(String n, int p) {  
        this.name = n;  
        this.punkte = p;  
    }  
  
    // getter:  
    public String getAutoName() {  
        return this.name;  
    }  
    public int getAutoPunkte() {  
        return this.punkte;  
    }  
  
    // setter:  
    public void setAutoPunkte(int p) {  
        this.punkte = this.punkte + p;  
    }  
}  
  
ArrayList<Auto> AL_Auto = new ArrayList<Auto>();  
    AL_Auto.add(new Auto("Viper", 0));
```

Codeausschnitt: Klasse Auto und Erzeugung

3.2 Abnahme und Deployment

Während des laufenden Projekts wurden Einzelschritte getestet. Alle Probleme wurden nicht erkannt und behoben.

3.3 Tests

Getestet wurde während der Entwicklung des Codes.

3.4 Probleme

Die Darstellung der Ausgabe ist innerhalb der Zeilen verrutscht gewesen.

3.5 Lösungen

Durch die Nutzung der erstellten Kasse Auto.

4 Projektabschluss

Schlussfolgerungen sind ausstehend.

4.1 Zeitlicher Soll-/Ist-Vergleich

Tatsächlich verwendete Stunden (dürfen die 70 bzw. 35 Stunden nicht überschreiten)

Projektphase	Geplante Zeit	Tatsächliche Zeit
Analyse	6 h	5 h
Entwurf	11 h	12 h
Implementierung	40 h	44 h
Abnahme und Deployment	3 h	4 h
Dokumentation	10 h	9 h
Gesamt	70 h	70 h

Tabelle 2: Geplanter vs. tatsächlicher Zeitaufwand

5 Fazit

Die Autoren haben im Laufe des Projekts gelernt, sich mehr auf die Logik des Serverprogramms zu konzentrieren.