

Konzeption und Prototyp eines Verwaltungstool für Buchungen von Wohnräumen

Analyse der verteilten Anwendung

Eine Arbeit von
Stefan Baumann, Florian Gümbel
entstanden im Sommersemester 2016 im Fach
„Entwicklung verteilter Anwendung“ bei
Prof. Dr. Karim Kremer
(16.09.2016)



Technische Hochschule Mittelhessen
Wilhelm-Leuschner-Straße 13
61169 Friedberg

Zusammenfassung

Eine Agentur, die Wohnräume vermietet, möchte ein Programm haben um die Buchungen zu Verwalten. Zu den Prämissen gehört, dass es Betriebssystem unabhängig nutzbar ist und Änderungen auf schnellstmöglichen weg an die Mitarbeiter kommuniziert wird um Doppebuchungen zu vermeiden. Es soll ebenfalls möglich sein zur gleichen Zeit Buchungen, Kunden und Wohnungen hinzufügen zu können.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Technologie	3
2.1	Angular	3
2.2	Firebase	3
2.3	Material Design	3
2.4	Grunt	3
2.5	NPM	3
2.6	Bower	3
3	Projekt	5
3.1	Zielsetzung	5
3.2	Was wollen wir Bauen?	5
4	Aufbau Projekt	7
4.1	Frontend	7
4.2	Backend	7
5	Fazit	9

1 Einleitung

HTML¹

¹*siehe* Hypertext Markup Language

2 Technologie

2.1 Angular

2.2 Firebase

2.3 Material Design

2.4 Grunt

2.5 NPM

2.6 Bower

3 Projekt

3.1 Zielsetzung

3.2 Was wollen wir Bauen?

4 Aufbau Projekt

4.1 Frontend

4.2 Backend

5 Fazit

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Listings

Glossar

Cascading Style Sheet Gestaltungssprache für elektronische Dokumente und Programme wie HTML-Webseiten oder JavaFX-Anwendungen..

CSS *siehe* Cascading Style Sheet.

Database Management System System, welches die Datenbank aufbaut und verwaltet. Ziel ist ein möglichst effizientes und einfach zu bedienendes System..

DBMS *siehe* Database Management System.

Extensible Markup Language Kompaktes Datenformat, in etwa vergleichbar mit JSON..

Graphical User Interface Frontend-Ansicht, welche dem Benutzer eines Programms ausgeliefert wird..

GUI *siehe* Graphical User Interface.

HTML *siehe* Hypertext Markup Language.

HTTP *siehe* Hypertext Transfer Protocol.

Hypertext Markup Language Eine textbasierte Auszeichnungssprache zur Strukturierung digitaler Dokumente wie Texte mit Hyperlinks, Bildern und anderen Inhalten..

Hypertext Transfer Protocol Protokoll zur Übertragung von Daten über ein Rechnernetz..

JAVAFX Framework zum Aufbau von einfachen bis komplexen Java-Frontendsystemen..

JavaScript Object Notation Kompaktes Datenformat in leicht verständlicher Textform, in etwa vergleichbar mit XML..

JSON *siehe* JavaScript Object Notation.

Plain Old Java Object Ein Java-Objekt im herkömmlichen Sinne..

POJO *siehe* Plain Old Java Object.

QR *siehe* Quick Response Code.

Quick Response Code Zweidimensionaler Code, der schnell durch Maschinen gelesen werden kann..

SQL *siehe* Structured Query Language.

Structured Query Language Datenbanksprache, um durch Datenbanken zu navigieren, Bearbeitungen, Löschvorgänge und Neueintragungen vorzunehmen..

TOKEN Methode zur Autorisierung von Software-Diensten..

UI *siehe* User Interface.

Uniform Resource Locator Identifizierung einer Netzwerkressource, beispielsweise ein Server..

URL *siehe* Uniform Resource Locator.

User Interface Siehe Graphical User Interface.

XML *siehe* Extensible Markup Language.