

## Vorbemerkungen zur Powerpoint:

- am besten nicht feiner als z.B. 1.1 gliedern, dient der Übersichtlichkeit
  - Gesamtzeit für Powerpoint < 10 Min
    - => Sprechzeit für eine Folie: > 30 Sek.
    - => < 20 Folien
    - => im Schnitt für jeden 90 Sekunden Sprechzeit und 3 Folien
  - es geht hauptsächlich darum, Designentscheidung bezüglich der Implementierung zu erläutern, "Zeigen" der Software erst nach Powerpoint, Prinzip des UI, Stil und Logo soll aber erläutert werden während Präsentation der Powerpoint (siehe 3.2)
- 

## 0. Gliederung (1 Folie, 30 Sekunden)

Gliederung der Präsentation...

### 1. Planung (1 Folie, 30 Sekunden)

- 1 Scrummaster und wöchentliche Meetings
- Features basieren auf Anforderungsliste
- Features werden in Excel gelistet: farbliche Fortschrittsvisualisierung + Verantwortlichkeiten sind ablesbar
- Gitlab: main, develop, features

## 2. Analyse (ca. 3 Folien, 2 Min)

### 2.1 Aufgabenstellung

- erarbeitete Anforderungsliste in **wenigen** Stichpunkten zusammenfassen

### 2.2 Analysediagramm

- Klassendiagramm als Ergebnis der Analysephase:
  - es genügt eine Folie mit vereinfachtem Klassendiagramm (darauf müssen nicht alle Klassen zu sehen sein, Abhängigkeiten und Relationen nur grob skizziert, Methoden und Attribute der Klassen am besten weglassen (keine UML-Tapeten...))

### **3. Design (ca. 10 Folien, 6 Min)**

#### **3.1 Technologienübersicht**

Java [Spring] [Salespoint] <-> Thymeleaf <-> HTML [Bootstrap]  
Empfohlener Browser für optimale Kompatibilität: Mozilla Firefox  
Empfohlene Bildschirmauflösung für optimale Kompatibilität: 1920x1080 :P

#### **3.2 Benutzeroberfläche und UI**

- 2 verschiedene Grunddesigns. Entscheiden für das eine Design, weil....
- erarbeitetes Logo, Stil
- Benutzerfreundlichkeit, Schlichtheit und Effizienz des UI

#### **3.3 User Package**

Implementierungsentscheidungen, Probleme und Lösungen erläutern

#### **3.4 Customer Package**

Implementierungsentscheidungen, Probleme und Lösungen erläutern

#### **3.5 Wine Package**

Implementierungsentscheidungen, Probleme und Lösungen erläutern

#### **3.6 Inventory Package und Order Package (bewusst nicht “Inventory und Order Package” genannt)**

Implementierungsentscheidungen, Probleme und Lösungen erläutern

- Order, Preorder, Reorder System  
eine Folie:  
Analyse: Vererbung → Design: Enumeration

- Order und Inventory System  
eine Folie:  
Erklärung von Order und Inventory System anhand Ferminiveaus

#### **4. Reflektion (1 Folie, 1 Min)**

Lessons learned....