



SOFTWARE ENGINEERING VERSUCH: USER MANAGEMENT SYSTEM

Objektorientierte Programmierung im Kontext einer Nutzerverwaltung

IMPLEMENTATION EINER NUTZER VERWALTUNG IN JAVA/C#

B. Eng. Sebastian Wimmershoff

Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Labor für Informatik

E-Mail: sebastian.wimmershoff@hs-duesseldorf.de

Bei Rückfragen E-Mail schreiben

ZEITLICHER ABLAUF

08.01.2025, 16:00:

Ausgabe der Aufgabenstellung an die Gruppen

15.01.2025, 23:59:

Letzter Termin zur Abgabe der Ergebnisse

16.01.2025, 14:00:

Kurze Demonstration des Programms im Meeting
(5-10 Minuten pro Gruppe)

ORGANISATORISCHES

1. Umsetzung entweder in C# oder Java
2. Dokumentation des Fortschritts erfolgt über GitHub (ein Repository pro Gruppe)
3. Feedback zum Code im letzten Meeting und als Kommentare im Code

GITHUB REPOSITORY

- Alle Gruppenmitglieder sollten bereits hinzugefügt sein
 - Dokumentation der Ergebnisse entweder über:
Hochladen der Dateien
 - Oder:
Repository von Github klonen
- <https://learn.microsoft.com/en-us/visualstudio/version-control/git-clone-repository?view=vs-2022>
- Committen und Pushen des Codes aus Visual Studio
(Code)

VERSUCHSANLEITUNG

- Genaue Versuchsbeschreibung in GitHub-Repository

<https://github.com/hsd-inflab/hhbk-user-management>

MENÜ:

```
Nutzerverwaltung  
1. Nutzer anzeigen  
2. Nutzer wechseln  
3. Nutzer hinzufügen  
4. Nutzer entfernen  
5. Passwort ändern  
0. Exit  
Choose an option: █
```

- Als Beispiel. Über die Eingeegebene Zahl soll der entsprechende Menüpunkt aufgerufen werden

EMPFOHLENE UMSETZUNG

1. Darstellung des Menüs
2. Endlosschleife + Einlesen des User Input
3. Nutzerdatenspeicherung
4. Implementierung der Menüfunktionen

PROZEDURAL VS. OOP

- Zunächst innerhalb einer Klasse implementieren
- Danach Umsetzung mit OOP-Techniken
- Hochladen in zwei verschiedene Ordner auf GitHub