

- Studienarbeit Python - WM-Tippspiel 2010

Moritz Schächterle, Dominik Heimstädt & Andrés Cuartas

4. Juni 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
2	Django	3
3	Modelle	4
4	Views	5
5	Registrierung	5
6	Hilfsskripte	5
7	Templates	5
8	Portierung auf Produktionsserver	5
9	Fazit	5

1 Einführung

Im Rahmen der Vorlesung „Internetprogrammierung mit Python“ ist eine Studienarbeit zu erstellen. Aus mehreren zur Auswahl stehenden Arbeiten ist die Wahl auf „Fußball-Tippspiel“ gefallen. Die Aufgabe darf im Team bearbeitet werden mit maximal drei Gruppenmitgliedern. Aus aktuellem Anlaß wird die Anwendung ein Fußball-WM Tipp-spiel mit der Möglichkeit auf die Begegnungen zu tippen und für richtige Tipps, Differenz oder Tendenz Punkte zu erhalten. Die Anwendung soll darüberhinaus noch ermöglichen einzusehen wieviele Punkte der User momentan hat und auf welchen Platz er steht.

Bei der Überlegung zur Wahl geeigneter Werkzeuge zur Erstellung der Anwendung, standen unter anderem Zope, Turbogears, Pylons und Django in der engeren Auswahl.

Für die Auswahl geeigneter Werkzeuge sind folgende Punkte wichtig. Arbeiten mit bekannten Techniken/Komponenten wie Python, mySQL, ORM¹, HTML, JavaScript und Apache. Darüberhinaus sollte die Einarbeitungszeit nicht zu groß sein, da aus Erfahrung, das Einarbeiten in neue Frameworks zeitaufwändig ist. Somit ist eine gute Dokumentation ein weiterer wichtiger Punkt für die Auswahl.

Mit allen oben erwähnten Frameworks kommt man sicher schnell und einfach ans Ziel. Letzenlich fiel die Wahl auf Django, da dieses Framework eine recht schnelle Entwicklung für unsere Studienarbeit verspricht. Unter anderem sticht die einfache Userverwaltung, der schnell zu konfigurierbare Adminbereich der zur Verfügunggestellt wird, der OR-Mapper, das Templatesystem und der DRY: Don't repeat yourself Ansatz.

2 Django

Das Django Webframework eignet sich für die Erstellung von Webanwendungen. Es folgt dem MVC² Muster. Wobei bei Django die Modelle der Anwendung, die Objekte mit denen Django arbeitet mit Hilfe von OR-Mapping in entweder mySQL, PostgreSQL, Oracle oder SQLite gespeichert werden können. So wird die Datenpersistenz der Anwendung gewährleistet. Für die View sind Templates zuständig, die mit Hilfe einer eigener Templatesprache konfiguriert werden. Die Schnittstelle nach außen zum Server bieten die views (nicht zu verwechseln mit der View), die die Kontrolle über die Anwendung bieten. Diese beinhalten die Geschäftslogik und dienen als Verbindung zwischen den Modellen und den Templates.

¹Objekt-Relational Mapping

²Model View Control

3 Modelle

Für die Anwendung stand zuerst die Erstellung der Klassen bzw. der Datenbankmodelle die benötigt werden, um die vorgestellten Ziele erreichen zu können. Folgende Klassen werden für die Anwendung benötigt.

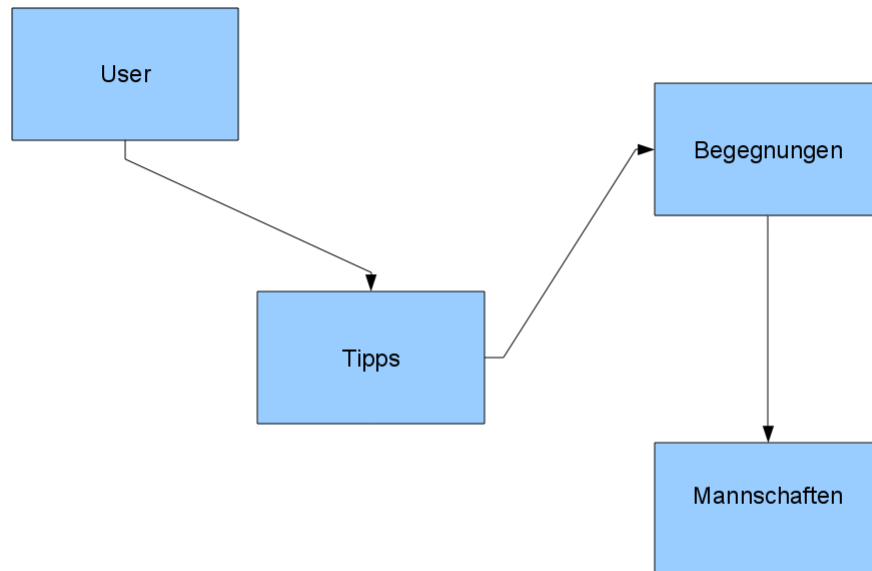


Abbildung 1: Benötigte Klassen

Im Zentrum stehen die Tipps, welche die User abgeben können. Die Tipps setzen sich zusammen aus den einzelnen Usern (Tipper) und den Spielbegegnungen. In diesem Fall die Spiele der WM 2010. Weiterhin setzen sich diese aus Den Mannschaften und weiteren Informationen, wie Spielzeit den Ergebnissen zusammen.

```

1 class Tipps(models.Model):
2     user = models.ForeignKey(User, unique=False)
3     begegnung = models.ForeignKey(Begegnung, unique=False)
4
5     toreHeim = models.IntegerField(max_length=2)
6     toreGast = models.IntegerField(max_length=2)
7     tippDatum = models.DateTimeField()
8
9     def __unicode__(self):

```

```
10 return u '%s %s' % (self.user, self.begegnung)
```

Listing 1: Modelle in Django

Mit Hilfe des eingebauten OR-Mappers in Django können die Tabellen aus den vorher definierten Klassen als Tabellen in die Datenbank gespeichert werden. Die Speicherung bzw. Synchronisation geschieht mit Django eigenen Boardmitteln.

```
1 python manage.py syncdb
```

Listing 2: Datenbanksynchronisation

Damit python mit der Datenbank kommunizieren kann muss vorher ein Datenbank-Connector installiert werden. Django unterstützt Oracle, PostgreSQL, MySQL und SQLite. Die Installation des Connectors ist abhängig von der Datenbank, die benutzt werden soll. Getestet wurden mySQL und PostgreSQL hierbei bei der lokalen Entwicklung unter Ubuntu mySQL und auf dem Produktionsserver Postgres.

4 Views

5 Registrierung

6 Hilfsskripte

7 Templates

8 Portierung auf Produktionsserver

9 Fazit