

Luca Riebel, Stefan Schäfer, Oskar Bartsch, Sebastian Albert, Philip Sagawe



Projekt Vision

"Wir verbinden Menschen, um lokale und unkomplizierte Lösungen zu fördern."

+

Projekt Ziele

Einfachheit

Eine benutzerfreundliche Plattform für Käufer und Verkäufer.

Gemeinschaft

Stärkung lokaler Netzwerke durch transparente und vertrauenswürdige Transaktionen.

Innovation

Nutzung moderner Technologien für eine bessere Nutzererfahrung.



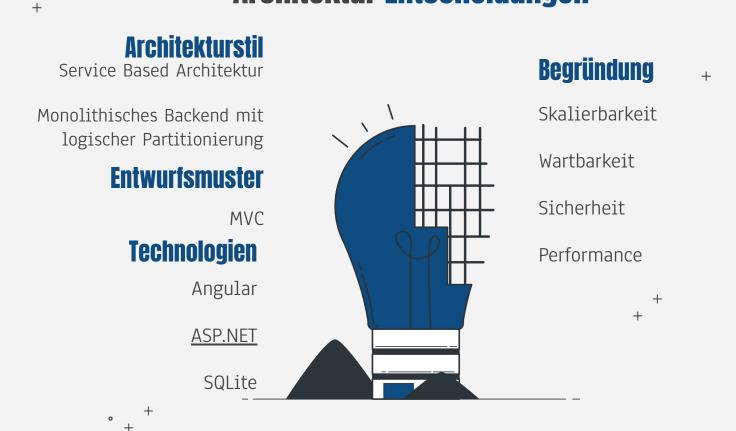
° +

Ebay nur Cooler

+

1

Architektur Entscheidungen



Design Patterns

Die hier gezeigten Design Patterns orientieren sich an den SOLID-Prinzipien für sauberen und wartbaren Code.

S - Single Responsibility

Controller (ASP.NET)

→ Jede Klasse (ArticleController, AuthController) hat genau eine Aufgabe: Verarbeitung einer bestimmten Art von HTTP-Anfragen.

Angular Services

→ ArticleService, AuthService– jede kümmert sich nur um eine Sache.



D - Dependency Inversion

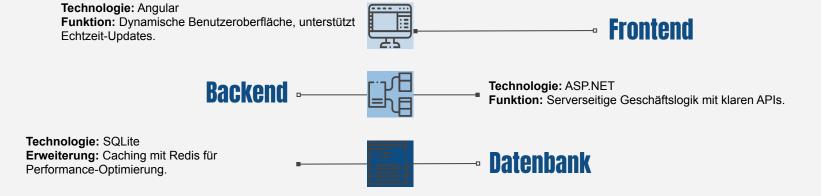
ASP.NET Dependency Injection

→ Controller hängt nicht von konkretem AuctionService, sondern von IAuctionService ab.

Angular DI

→ Services werden über das Dependency-Injection-System injiziert, nicht fest im Code erzeugt.

Technologie Umsetzung



Entwurfsmuster (MVC)

Model (SQLite)

Beinhaltet die Daten der Anwendung.



View (Angular)

Verantwortlich für die Darstellung der Daten und die Interaktion mit dem Benutzer.

Controller (ASP.NET)

Steuert die Logik, verarbeitet Benutzereingaben und gibt Anweisungen an Model und View.

Qualitätssicherung

Test Ziele

- Frühe Fehlererkennung Absicherung zentraler Funktionen
- API Funktionalität

+

Testarten

- Unit Tests: Jasmine/Karma frontend und NUinit Backend
- API Tests: Swagger .

Testtools und Umgebung

- Angular CLI, Karma
- NUnit
- Locale Rechner

Testabdeckung

80% - 85%

CI/CD Setup

- GitHub Actions
- 2 Jobs
 - Build and Test
- Deploy Bei Pushes und Pull Requests auf "main"

Management Herausforderungen

Technische —— Herausforderungen

Probleme bei der Nutzung von Tools oder Software für das Projektmanagement.

Unzureichende technische Fähigkeiten einzelner Mitglieder.

Feedback und Iteration

Fehlendes oder ineffektives Feedback zwischen den Teammitgliedern.

Probleme beim Umgang mit Kritik oder Verbesserungsvorschlägen.

⊸ Kommunikationsprobleme

Unklare Kommunikation von Aufgaben, Zielen oder Erwartungen.

Unterschiedliche Kommunikationsstile oder mangelnde Erreichbarkeit.

Missverständnisse über Deadlines oder Prioritäten.



Klare Planung

Mit dem Projekt -management Tool Jira

Klare Kommunikation

Offene Diskussionen fördern und Kommunikationskanäle festlegen



Regelmäßige Meetings

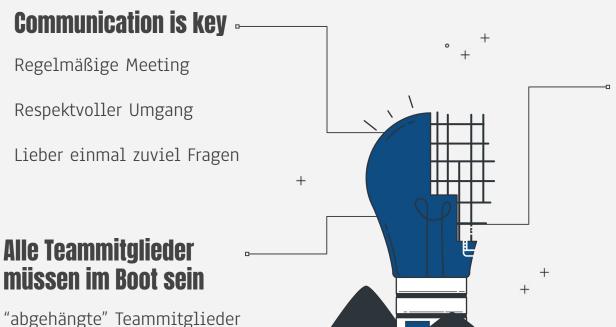
Kurze, regelmäßige Updates einplanen

Moderation

Einen Teamleiter, der Konflikte löst und die Aufgabenverteilung überwacht.



Learnings



wirken sich negativ auf

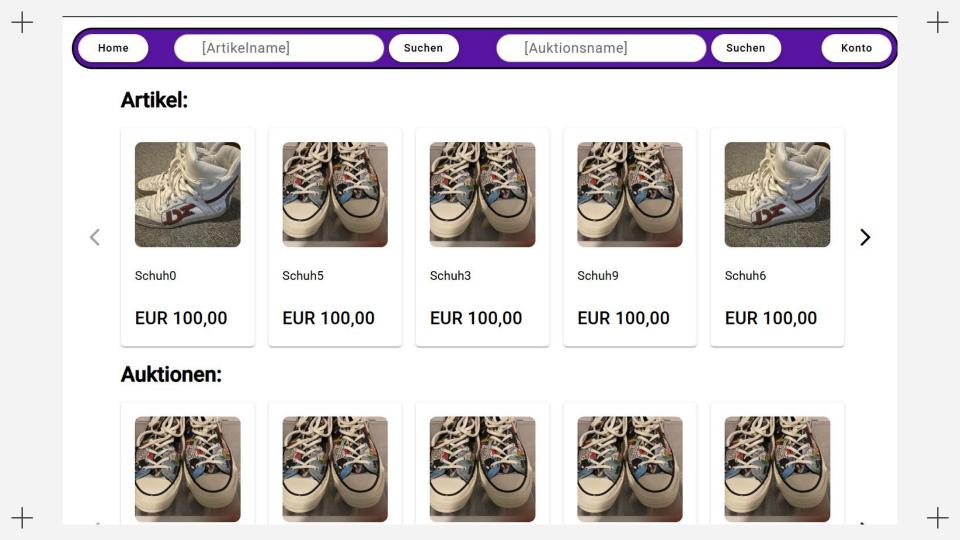
Teamdynamik und Produktivität aus

Design von Anfang beachten

Design wurde während der entwicklung etwas vernachlässigt

Dies hat für mehr Aufwand im Nachgang gesorgt

Live Demo



Home [Artikelname] Suchen [Auktionsname] Suchen Konto



Schuh5

EUR 100,00

das ist ein schuh der versteigert wird

Endet am 07.06.2025

Bieten

