

**Lernender: Schenker Melvin**

**Modul: M120**

**Bereich: A2**

**Kompetenzen: K1 – K3**

[K1: Ich kann in einem kurzen Text mein Projektvorhaben beschreiben](#)

Mein Projekt beinhaltet die Inventarverwaltung eines physischen Videospielverleihers. Zuallererst wird der Videospielverleiher all seine vorhandenen Spiele in das Programm einfügen, dies beinhaltet den kompletten Namen, das Erscheinungsjahr, das Hauptgenre, für welche Konsole es gedacht ist, die Verfügbarkeit, den aktuellen Zustand und einen Kommentar dazu.

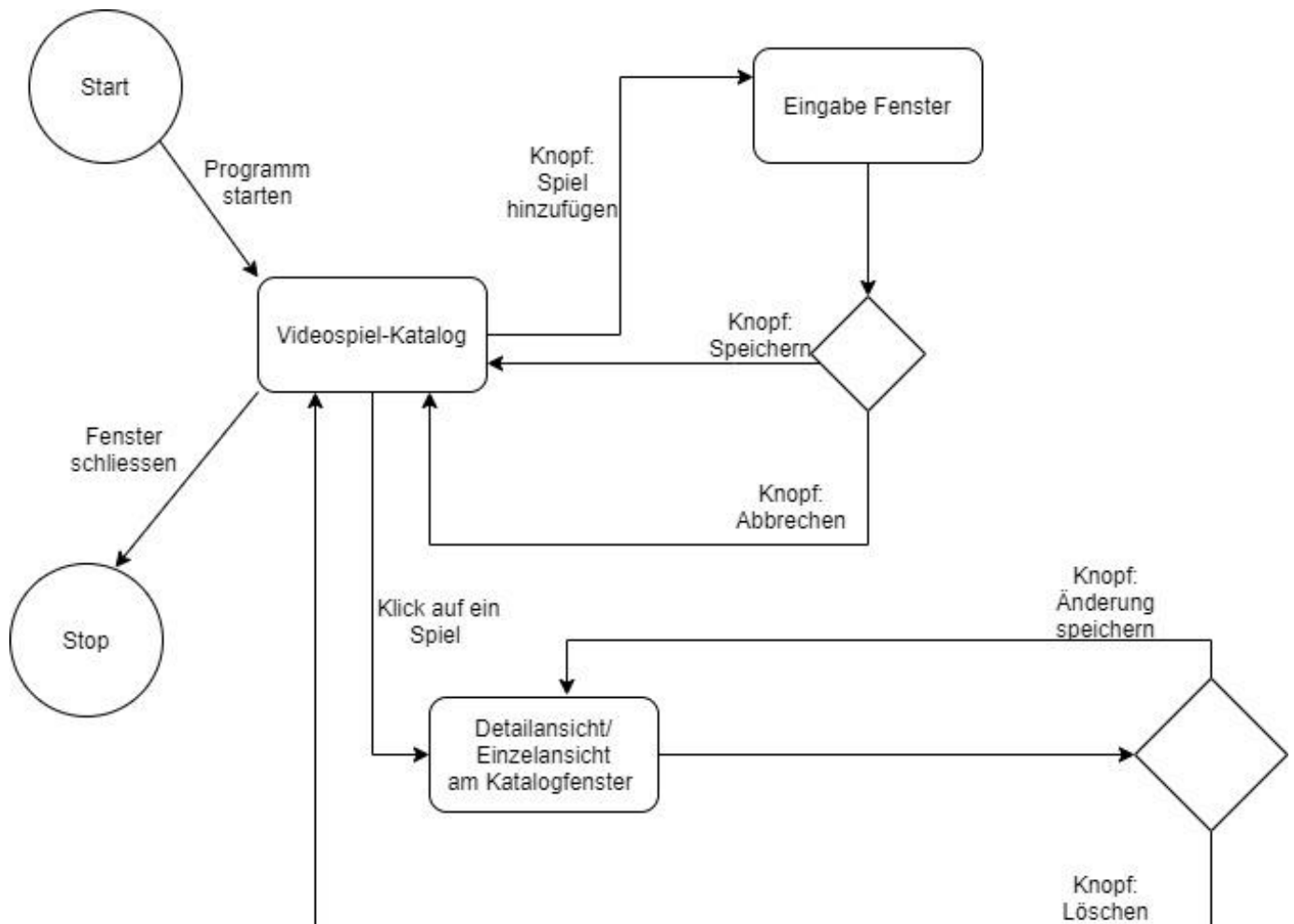
Die gesamten Videospiele werden jederzeit per Katalogverwaltung überblickbar sein und können per Detailansicht eines einzelnen Spiels genauer betrachtet werden, also kann man zum Beispiel jederzeit per Suchfunktion oder Filter überprüfen ob ein bestimmtes Spiel verfügbar ist und in welchen Zustand ein jeweiliges Spiel ist. Das Programm beinhaltet ein Eingabefenster für die Speicherung neuer Spiele, ein Katalog mit der Gesamtübersicht aller Spiele und eine detaillierte Ansicht des aktuell angewählten Spieles am Rand des Katalogfensters, mit der man die Spieldetails anpassen kann.

Ziel ist es dem Videospielverleiher eine bessere Übersicht über seinen aktuellen Inventar zu verschaffen.

**Attribute:**

Name:	String
Erscheinungsjahr:	Date
Genre:	String
Konsole:	String
Verfügbarkeit:	Boolean
Zustand:	String
Kommentar:	String

K2: Ich kann in einem UML Zustandsübergangsdiagramm die Zustände (Masken) meines Programms aufzeichnen



**[Videospiel-Katalog]** Einstiegspunkt

**[Eingabe Fenster]** Fenster welches sich öffnet beim Klick auf «Hinzufügen»

K3: Ich kann ein Mockup für die Einzelansicht meines Programms erstellen

Der Katalog. Einstiegsort des Programms:

GameVerleih

Hinzufügen +

Katalog

Löschen -

Suche

Sort

↺

Hilfe

Name	Konsole	Verfügbar
Game 1	Konsole	Verfügbar
Game 2	Konsole	Nicht verfügbar
Game 3	Konsole	Nicht verfügbar
Game 4	Konsole	Verfügbar
Game 5	Konsole	Verfügbar
Game 5	Konsole	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Nicht verfügbar
...	...	Verfügbar
...	...	Verfügbar

Game 1

2009

RPG

PC

Verfügbar

Kratzer

Kommentar:

CD beschädigt

Änderung speichern

Durch das Drücken des «Hinzufügen» Knopfes im Katalog, erscheint dieses Eingabefenster.

GameVerleih

Name:	Game1
Erscheinungsjahr:	Jahr
Genre:	-auswählen- ▼
Konsole	-auswählen- ▼
Verfügbarkeit	-auswählen- ▼
Zustand:	-auswählen- ▼

*Kommentar*

Hinzufügen +      Abbrechen

Die Mockups wurden auf moqups.com erstellt.

## Reflexion

### K1: Projektbeschreibung

Die Projektbeschreibung ist ein wichtiges Element, sie legt die Grundstruktur des Projektes fest und dient als Orientierung. Ich habe meine Projektidee gut beschrieben und den Sinn und Zweck erläutert.

### K2: Zustandsdiagramm

Wir mussten schon einige UMLs zeichnen, weshalb ich hier keine Mühe hatte. Meine Funktionen habe ich gut und anschaulich ins UML eingebracht.

### K3: Mockups

Mit Mockups hatte ich noch nicht viel Erfahrung, das Programm «moqups» hat mir gezeigt wie schnell und einfach ein Mockup erstellt ist. Die ganzen Vorlagen erleichtern die Arbeit sehr. Ich denke, dass ich meine Vorstellung des Programmes sehr gut visualisiert habe.