

A3:K1: Ich kann mein Projekt individuell anpassen an meine Anforderung

Gemäss Anleitung habe ich den Namen der Klasse und dessen Attribute gemäss meinem individuellen Projekt angepasst, danach habe ich das Programm gestartet.

```
#region Datenbankschicht
[Key]
5 Verweise
public Int64 GamesId { get; set; }
[Required]
9 Verweise
public String Genre { get; set; }
[Required]
4 Verweise
public DateTime Erscheinungsjahr { get; set; }
[Required]
1 Verweis
public Boolean Verfügbar { get; set; }
[Required]
2 Verweise
public String Konsole { get; set; }
[Required]
2 Verweise
public String Zustand { get; set; }
2 Verweise
public String Kommentar { get; set; }
[Required]
2 Verweise
public String Name { get; set; }
```

	GamesId	Genre	Erscheinungsjahr	Verfügbar	Konsole	Zustand	Kommentar	Name
1	1	Game 1 nach Update	2021-02-10 00:00:00.0000000	0	Konsole 1	Zustand 1	Kommentar 1	Game 1

K2: Ich kann das Projekt starten und die Datenbank wird mit den Testdaten
Angelegt

Ich habe die APIDemo-Klasse angepasst und die jeweiligen CRUD Operationen erweitert und wo es nötig war, auskommentiert (Löschen). Beim erneuten Starten des Programmes erstellte es mir 4 weitere angepasste Datensätze.

	GamesId	Genre	Erscheinungsjahr	Verfügbar	Konsole	Zustand	Kommentar	Name
1	1	Game 1 nach Update	2021-02-10 00:00:00.0000000	0	Konsole 1	Zustand 1	Kommentar 1	Game 1
2	3	Genre 1	2021-02-10 00:00:00.0000000	0	Konsole 1	Zustand 1	Kommentar 1	Game 1
3	4	Artikel 2	2021-02-10 00:00:00.0000000	1	Konsole 2	Zustand 2	Kommentar 2	Game 2
4	5	Artikel 3	2021-02-10 00:00:00.0000000	1	Konsole 3	Zustand 3	Kommentar 3	Game 3
5	6	Artikel 4	2021-02-10 00:00:00.0000000	0	Konsole 4	Zustand 4	Kommentar 4	Game 4

Games
 Klasse

Eigenschaften

- BerechnetesAttribut { get; } : string
- Erscheinungsjahr { get; set; } : DateTime
- GamesId { get; set; } : long
- Genre { get; set; } : string
- Kommentar { get; set; } : string
- Konsole { get; set; } : string
- Name { get; set; } : string
- Verfügbar { get; set; } : bool
- Zustand { get; set; } : string

Methoden

- Aktualisieren() : long
- Erstellen() : long
- Games()
- LesenAlle() : List<Games>
- LesenAttributGleich(string suchbegriff) : List<Games>
- LesenAttributWie(string suchbegriff) : List<Games>
- LesenID(long gamesAId) : Games
- Loeschen() : void
- ToString() : string

Reflexion A3:

*Ich habe die Kompetenz erreicht, weil...
<p>K1: Ich in der Lage bin verschiedene Attribute und Klassen nach meinen Vorstellungen abzuändern und ohne Errors ganze Strukturen abändern kann.</p> <p>K2: Ausserdem verstehe ich die CRUD-Operatoren welche schon existierten und kann sie ändern und mir mehrere Datensätze in meine Datenbank generieren lassen.</p> <p>K3: Rechter Mausklick auf das Projekt : zu Quellcodeverwaltung hinzufügen.</p> <p>K4: Ich sichere meine Daten nun lokal und auch global. Auf meiner VM und auf meinem github-repository.</p>
*Nutzen für andere Projekte
<p>Besonders Git hat einen grossen Nutzen für jegliche Projekte. Das Schreiben und Abändern von APIs ist in sehr vielen Bereichen der Informatik ein must-know.</p>
*Das war für mich die grösste Schwierigkeit
<p>Mit meiner Geduld zu kämpfen, da beim Laden innerhalb des MS SQL Servers sehr lange Wartezeiten entstanden.</p>
*Das war für mich einfach
<p>Die Datenbankschicht der KlasseA zu ändern und meine eigenen Attribute (GamesId, etc) hinzuzufügen. Auch das Arbeiten mit git fiel mir leicht.</p>