



TGM - HTBLuVA Wien XX  
IT Abteilung

---

# Diplomarbeit

## DigitalSchoolNotes

---

Version: 17. Januar 2016 um 10:32

# Inhalt

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>                       | <b>1</b>  |
| <b>2</b> | <b>Problembeschreibung</b>              | <b>1</b>  |
| 2.1      | Umfeldanalyse . . . . .                 | 1         |
| 2.2      | Projektidee . . . . .                   | 2         |
| 2.3      | Projektkoordination . . . . .           | 2         |
| 2.3.1    | Kurzeinführung in Scrum . . . . .       | 2         |
| 2.3.2    | Scrum im Team . . . . .                 | 2         |
| <b>3</b> | <b>Stand der Technik</b>                | <b>3</b>  |
| 3.1      | Frameworks . . . . .                    | 3         |
| 3.2      | Technologien . . . . .                  | 4         |
| <b>4</b> | <b>Design</b>                           | <b>5</b>  |
| 4.1      | Software-Architektur . . . . .          | 5         |
| 4.2      | Graphische Oberfläche . . . . .         | 6         |
| 4.3      | Javascript Optimierung . . . . .        | 7         |
| <b>5</b> | <b>Implementierung</b>                  | <b>8</b>  |
| 5.1      | Infrastruktur und Testing . . . . .     | 8         |
| 5.2      | User und Rollenmanagement . . . . .     | 9         |
| 5.3      | Datenmanagement . . . . .               | 10        |
| 5.4      | Parallel Working System . . . . .       | 11        |
| 5.5      | Optical Character Recognition . . . . . | 12        |
| <b>6</b> | <b>Auswertung und Benchmarks</b>        | <b>13</b> |
| <b>7</b> | <b>Ausblick</b>                         | <b>14</b> |
| <b>8</b> | <b>Zusammenfassung</b>                  | <b>15</b> |
| <b>9</b> | <b>Anhang</b>                           | <b>i</b>  |
| 9.1      | Glossar . . . . .                       | i         |
| 9.2      | Abbildungen . . . . .                   | ii        |
| 9.3      | Listings . . . . .                      | ii        |
| 9.4      | Quellen . . . . .                       | ii        |



# Abstract

# Kurzfassung

# Danksagungen

# **1 Einleitung**

## **2 Problembeschreibung**

### **2.1 Umfeldanalyse**

## **2.2 Projektidee**

## **2.3 Projektkoordination**

### **2.3.1 Kurzeinführung in Scrum**

### **2.3.2 Scrum im Team**



## **3 Stand der Technik**

### **3.1 Frameworks**

## 3.2 Technologien

## 4 Design

### 4.1 Software-Architektur

## 4.2 Graphische Oberfläche

## 4.3 Javascript Optimierung

## 5 Implementierung

### 5.1 Infrastruktur und Testing

## 5.2 User und Rollenmanagement

## 5.3 Datenmanagement



## 5.4 Parallel Working System

## 5.5 Optical Character Recognition

## 6 Auswertung und Benchmarks

## 7 Ausblick

## 8 Zusammenfassung

## **9 Anhang**

### **9.1 Glossar**

## **9.2 Abbildungen**

## **9.3 Listings**

## **9.4 Quellen**