

Projektdokumentation

Bewertungsrichtlinien für Aufgabenausführung:

- Neben der Code-Dokumentation existiert eine allgemeine Programmdokumentation
- Diese beschreibt die Top-Down-Sicht auf das Programm:
 - Was tut es?
 - Wie ist es strukturiert?
 - Warum ist es so strukturiert?
 - Was ist für die Ausführung/Installation zu beachten?

Mitarbeiter		
Mitarbeitername: Michel Weidemann, Patrick Kleinschmidt, Dennis Gräfe, Martin Starkulla	Bewertungszeitraum: Oktober 2014 bis Februar 2015	
Abteilung: Programmierung 3	Vorgesetzter: Steffen Kern	
Leistungsziele und -zielsetzungen		
0 bis 2 Monate	2 bis 4 Monate	4 bis 6 Monate
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundsätze der Programmiersprache Java zu kennen ▪ Kleinere Versuche an Java Testen (Ein- Ausgabe) ▪ Umsetzung der Codeconventions 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einkaufsliste mit 8 Menüpunkten ▪ Berechnungen der Einkaufspreise mit passender Ausgabe programmieren ▪ Konsolen Ausgabe in korrekter Darstellung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anwendung des Unit Tests auf geschriebenen Code ▪ Konsolenprogramm „easySh0p“ 100% lauffähig
Fähigkeits- und Wissensentwicklung		
0 bis 2 Monate	2 bis 4 Monate	4 bis 6 Monate
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kenntnisse Sammeln für Grundlagen Java ▪ Zusammenstellen des Teams für Projekt "EasySh0p" ▪ Ziele setzen: <ul style="list-style-type: none"> - Erstellung von Klassen - Klassenbasierte Vererbung - Interface erstellen ▪ Git Registrierung, SourceTree 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Versuchte Grafische Ausgabe <ul style="list-style-type: none"> - Leider kein Erfolg ▪ Umwandlung in Konsolenausgabe ▪ Anwendung der Klassen <ul style="list-style-type: none"> - public class CMenu - public class CWarenkorb ▪ Hinzufügen von Menüpunkten <ul style="list-style-type: none"> - einfuegen - Löschen - Liste komplett ausgeben ▪ Menüpunkte hinzugefügt <ul style="list-style-type: none"> - Speichern (als .txt Datei) - Laden - Datei löschen ▪ Menü in Konsolenfreundlicher Ansicht gestaltet. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ hinzufügen oder Löschen eines Artikels, Liste Komplett ausgeben fertiggestellt. ▪ Komplette Liste Laden und Speichern als .txt wurde hinzugefügt ▪ Beim Hinzufügen wurden mehrere Unterklassen erstellt, die zum korrekten verarbeiten der eingegebenen Daten verantwortlich sind. ▪ Unit Test erstellt und zum laufen gebracht (jedoch mit Schwierigkeiten)

Prozesse und Methoden		
0 bis 2 Monate	2 bis 4 Monate	4 bis 6 Monate
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Das kleine Programm „EasySh0p“ soll den Anwender dabei helfen eine Einkaufsliste (EL) zu erstellen. Diese soll beinhalten aktuelle Einzelpreise, den Gesamtpreis der EL sowie Gesamtansicht der erstellten Produkte. ▪ Die Strukturierung wird im laufe des Prozesses festgelegt und kann sich nach bedarf ändern. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nach anfänglichen Problemen mit der Ausgabe unserer Funktionen, haben wir uns jetzt für eine klare Konsolenstruktur entschieden. ▪ Diese ist mit den Punkten 0 – 7 im Hauptmenü zu bedienen. ▪ Das Menü haben wir jetzt für folgende Punkte festgelegt. <ul style="list-style-type: none"> - 0 = Beenden - 1 = Artikel einfügen - 2 = Artikel löschen - 3 = Einkaufsliste ausgeben - 4 = Anzahl ändern - 5 = Speicher - 6 = Laden - 7 = Datei löschen ▪ Die Funktionen für „Artikel einfügen“ (Berechnung bei mehreren Artikeln, korrekte Eingabe bei Zahlen für korrekte Berechnung) wurden erstellt und getestet. ▪ Die Funktionen für „Anzahl ändern“ wurden erstellt und geprüft. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anfertigen der noch fehlenden Klassen mit den jeweiligen Methoden: Einkaufsliste ausgeben, Speichern der Einkaufslisten, Laden der Einkaufslisten und das Löschen einer gespeicherten Einkaufsliste ▪ Erweitern der Speichern, Laden und Löschen Methoden auf frei wählbare Namen der Datei ▪ Manuelles Prüfen der neuen Klassen ▪ Unit-Test für nicht triviale Funktionen erstellt -> verlaufen doch nicht fehlerfrei