Projektleiter:

Perez Rosshmar, 3XA

Ein Bild, das Text, Logo enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Dekoriert, Farben, mehrere enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

[GAMEKEYS SHOP SYSTEM]

Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

[1 Das Unternehmen 3](#_Toc131072861)

[1.1 Berufsschule 3](#_Toc131072862)

[1.1.1 Direktion 3](#_Toc131072863)

[1.1.2 Sekretariat 3](#_Toc131072864)

[1.2 Lehrberufe 3](#_Toc131072865)

# Das Unternehmen

## Berufsschule

Berufsschule für Elektro-, Veranstaltungs- und Informationstechnik Austria Mollardgasse 87

1060 Wien

### Direktion

Direktorin: Frau Mag. Martina Knapp

Direktor: Herr Ing. Karl Schröpfer

### Sekretariat

Frau Susanne Ölzant

Frau Monika Schilcher

Frau Pia Ostermann (Lehrling)

#### Kontaktdaten

Tel: 01/59916 95630

Fax: 01/59916 95605

office(a)bsevita.at

## Lehrberufe

Applikationsentwicklung-Coding

Elektrotechnik

IT-Betriebstechnik

IT-Systemtechnik

IT-Informatik

IT-Technik

Veranstaltungstechnik

# Ziele

## Muss-Kriterien

Leistungen, die auf jeden Fall durch das Produkt erfüllt sein müssen:

* Verwalten von Spieledaten
* Verwalten von Userdaten
* Verwalten von Gamekeys

Systemleistungen, die das Produkt auf jeden Fall erfüllen muss:

* Registrierung und Login-Funktion
* Verschiedene Zugänge im Produkt je nach Art der Benutzergruppen
* Bestellvorgänge für die Gamekeys

## Arten von Benutzergruppen

### Kunde

* Registrierung und Login-Funktion
* Verwalten persönlicher Daten
* Bestellung von Gamekeys nur nach Registrierung

### Administratoren

* Verwalten der zum Produkt zugehörigen Daten
* Erstellung, Bearbeitung und Löschung von Benutzer und zum Produkt zugehörigen Daten
* Verwalten von Zugangsberechtigungen der verschiedenen Benutzergruppen
* Einsicht in Bestellvorgänge von Kunden

## Sollkriterien

* Bestellhistorie mit einer Übersicht bereits bestellter Produkte
* Bestätigung der Registrierungs- und Bestellvorgänge per E-Mail
* Die Möglichkeit einen Gamekey über verschiedene Rechnungsmethoden per Online zu bestellen
* Verhinderung der Bestellung desselben Gamekeys bei 2 verschiedenen Benutzern
* Spiele mit Such und Filter Funktionen

# Allgemeine Beschreibung

## Was ist das GKS-System und was soll es erreichen?

Das GKS-System oder „Gamekeys Shop“ ist eine Anwendung, die mittels C# und Asp.Net geschrieben wurde. Aufgebaut ist dieses System mittel MVC, also einem Model-View-Controller System. Mit Hilfe von Microsoft SQL Server Management Studio 17 wird die Datenbank für das Browser-basierende Programm erstell und verwaltet.

Das GKS soll im Browser über verschiedene „View“ verschiedene Tätigkeiten vollziehen. Die Models liefern die Daten, während die Controller Methoden aufrufen. Aufgerufen wird das GKS-System über Webbrowser.

Der Ablauf für den Kauf eines Gamekeys für einen User, welches das GKS-System verwendet erfolgt nach diesem Schema:

* Ein User möchte einen Gamekey kaufen und besucht dafür die die Webseite des Shops.
* Auf dieser Webseite kann er sich nach einem Login seine persönlichen Daten ansehen.
* Der User kann seine Daten verwalten und in seiner Library gekaufte Spiele ansehen.
* Auf der Seite wo er sich einen Spiel aussuchen kann, kann er diese filtern und auch mit einer Such Funktion findet er so seinen gewünschten Spiel und kann seinen Gamekey online bestellen.
* Damit dies alles möglich ist, muss sich der User aber bereits einmal mit einer einzigartigen E-Mail-Adresse und einem einzigartigen Benutzernamen registriert haben und für bestimmte Spiele den richtigen alter haben.
* Zusätzlich muss der Login ein kompliziertes Passwort beinhalten.
* Einsehen kann der Benutzer seine Daten über verschiedene Seiten, wo er diese auch gleichzeitig ändern kann.

Der User kann seine persönlichen Daten verwalten, sein Bestellhistorie einsehen und Käufe erledigen.

Der Administrator kann über eigene Oberflächen, die Spiele oder User erstellen, bearbeiten und löschen.

# Datenbank

## Wie verhalten sich die Tabellen zueinander?

Das Projekt lässt sich am besten nach Funktion und mit den dazugehörigen Tabellen beschreiben.

Dementsprechend sind die folgendermaßen aufgebaut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funktion | Tabelle | Auftrag |
| Rollen | Roles | In dieser Tabelle befinden sich alle Rollen |
| Benutzer | User | Diese Tabelle beschreibt die relevanten Daten der einzelnen User |
| Bibliothek | Library | Diese Tabelle zeigt die gekauften Produkte des Users |
| Spielschluessel | Gamekeys | In dieser Tabelle befinden sich alle Gamekeys die noch zur Verfügung sind |
| Spiele | Games | Alle Spiele und ihr Daten |
| Schluessel und Spiel | Games\_GameKeys | Relation zwischen Games und Gamekeys |
| Genre | Genre | Alle Genres |
| Genre und Spiel | Genre\_Game | Relation zwischen Genre und Games |

## Überblick über die einzelnen Tabellen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| User | Datentyp | Aufgabe |
| UserId | Guid (PK) | Primary Key der Tabelle |
| Username | NVARCHAR (50) | Username des Benutzers. Es kann fürs Einloggen benutzt werden. |
| Firstname | NVARCHAR (50) | Vorname des Benutzers |
| Lastname | NVARCHAR (50) | Nachname des Benutzers |
| Email | NVARCHAR (50) | E-Mail-Adresse des Benutzers |
| Password | NVARCHAR (50) | Verschlüsseltes Passwort des Benutzers |
| Birhtday | NVARCHAR (50) | Geburtstag des Benutzers |
| RoleId | Guid (FK) | Rollen des Benutzers |

# Datenbankmodell

Ein Bild, das Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Gebrauch

# Bedingungen für den erfolgreichen Betrieb

# Anwendungsfälle nach Benutzern

# Geschäftsprozesse der Benutzer

# Produktumgebung

# Browser

# Revisionen

# Glossar (von A bis Z)