



AUFGABE 1

Modul 122

Problemanalyse

Mustapha Ceesay, Maxim Dürig

Inhaltsverzeichnis

1	PROBLEMSTELLUNG	3
1.1	GESCHÄTZTER AUFWAND	3
1.2	FACHLICHER INHALT	3
1.2.1	FUSSBALL TIPPSPIEL	3
1.3	MUSS KRITERIEN	3
1.4	KANN KRITERIEN	3
1.5	BEMERKUNG	3
2	LÖSUNGSDESIGN	4
2.1	FUNKTIONEN	4
2.1.1	ANMELDEN	4
2.1.2	REGISTRIEREN	4
2.1.3	SPIELE ANZEIGEN	4
2.1.4	ANZEIGE FILTERN	4
2.1.5	TIPPS SPEICHERN	5
2.1.6	API DATEN IN DB SCHREIBEN	5
3	BEDIENUNG	5

1 Problemstellung

1.1 Geschätzter Aufwand

22.02.16: 4 Lektionen

29.02.16: 4 Lektionen

07.03.16: 4 Lektionen

14.03.16: 4 Lektionen

21.03.16: 4 Lektionen

Somit haben wir in der Schule 20 Lektionen Zeit. Wir nehmen an, dass wir unser Projekt in dieser Zeit realisieren können.

1.2 Fachlicher Inhalt

1.2.1 Fussball Tippspiel

Wir implementieren ein Tippspiel, bei dem User die Spielergebnisse im Voraus schätzen können. Die Resultaten der und weitere Daten rufen wir von einer kostenlosen REST API. Anhand eines Punktesystems kann man sich mit anderen Usern messen. Wir werden die Programmiersprachen PHP und JavaScript verwenden. Für ein schönes Design nehmen wir das Framework Bootstrap zur Hilfe.

1.3 Muss Kriterien

- User erstellen
- Tipp abgeben
- Echte Resultat
- Mock API

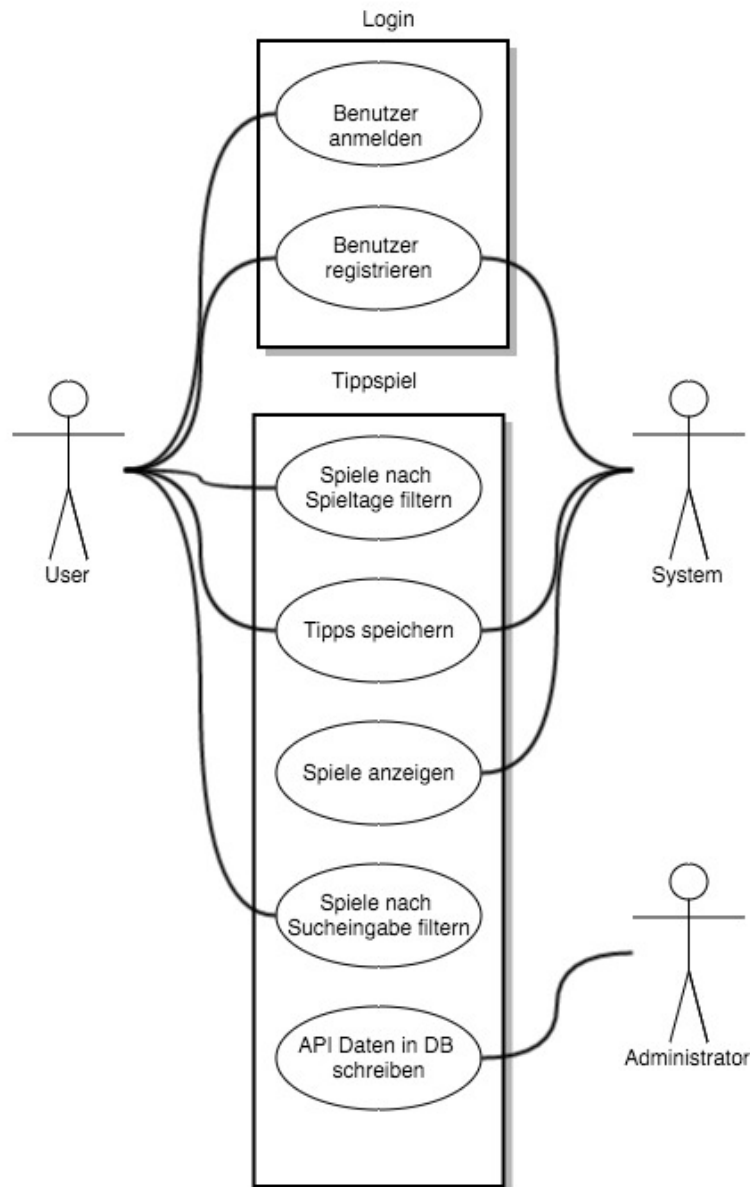
1.4 Kann Kriterien

- Punktesystem
- Auf Spieler Tippen

1.5 Bemerkung

Wir legen auf die Funktionalitäten unserer Applikation mehr Wert als auf das Design, darum haben wir uns für Bootstrap entschieden.

2 Lösungsdesign



2.1 Funktionen

2.1.1 Anmelden

Bevor man Tipps abgeben kann muss man sich anmelden, damit das System weiss wer die Tipps abgegeben hat.

2.1.2 Registrieren

Weinn man noch kein Login hat kann man sich Registrieren, damit man auch mitspielen kann.

2.1.3 Spiele anzeigen

Es sollten auf der Startseite unserer Webapplikation eine Tabelle mit allen bereits gespielten Spielen und den Resultaten angezeigt werden

2.1.4 Anzeige Filtern

Die Spiele sollten nach Suche oder nach den Spieltagen gefiltert werden können.

2.1.5 Tipps speichern

Um mit zu tippen soll auf einem Anderem Navigationsfenster Tipps der kommenden Spiele eingegeben und abgespeichert werden. Ebenfalls sollte man sehen wie die Resultate und die eigenen Tipps der Bereits gespielten Matches sind. Diese Seite kann nur für User angezeigt werden, die angemeldet sind.

2.1.6 API Daten in DB schreiben

Da wir davon ausgehen, dass viele User mit Tippen, ist es einfacher, dass der Administrator Einmal pro Woche die Resultate der API in eine Datenbank lädt, als dass jeder User nach dem Refresh der Webseite einen Request auf die API macht.

3 Bedienung

The image shows two screenshots of a web application interface, both titled "Resultate anzeigen".

The top screenshot shows a table with three columns: "Heim Team", "Resultate", and "Auswärts Team". The table is empty, and there is a scrollbar on the right side.

The bottom screenshot shows a similar table with three columns: "Heim", "Tipps", and "Auswärts". The "Tipps" column contains input fields for each row. Below the table, there is a button labeled "Speichern".