

Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich 8 - Umweltingeneurwesen und Angewandte Informatik
Fachgebiet Angewandte Informatik
Programmieren 3
5. Semester WS 2015/16

Dokumentation

Implementierung eines Prototypen für eine Verwaltungssoftware für ein Call-Center

Von

Robin Hake
15306070

und

Benedikt Brüntrup
15306067

Erstprüfer: Prof. Dr. Ralf Hesse
Eingereicht am: 9. Dezember 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Aufgabenstellung	2
2	Projektplanung	2
3	Literaturverzeichnis	3

1 Aufgabenstellung

Als Abschlussarbeit des Moduls „Programmiersprachen 3“ sieht die Prüfungsordnung die Abgabe eines in JavaEE implementierten Software-Projekts vor. Hierzu ist von den Professor Ralf Hesse eine Liste mit möglichen Abschlussthemen bereitgestellt worden. Von dieser Liste sollte sich ein Thema ausgesucht werden und zwei Anwendungsszenarien des Themas in einen Software-Prototyp umgesetzt werden. Der Software-Prototyp ist dabei auf Basis eines dreischichtigen Ansatz umzusetzen. Die Gruppe Robin Hake und Benedikt Brüntrup entschloss sich das Thema „Verwaltungssoftware für ein Call-Center“ umzusetzen.

2 Projektplanung

Zu Beginn der Projektplanung wurde mit Hilfe eines Use-Case-Diagramms ermittelt was das Projekt alles können soll. Die Ermittlungen haben ergeben, dass es einen Administrator und Standardbenutzer geben soll. Der Administrator soll Benutzer verwalten können und die Standardbenutzer sollen mit Tickets arbeiten können. Genauere Details zur Anforderungsanalyse kann den Use-Case-Diagramm der *Abbildung 1* entnommen werden.

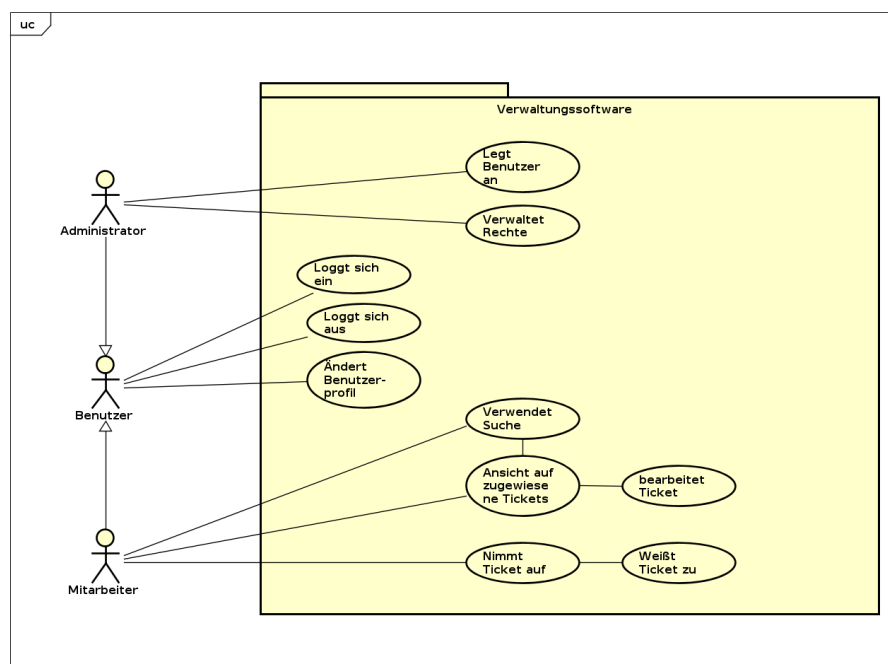


Abbildung 1: Anforderungsanalyse als Use-Case-Diagramm

Als nächstes wurde mit PowerPoint ein erster Designentwurf für die Weboberfläche des Projektes entworfen. Hierbei wurde sich für ein fensterbasiertes Design entschlossen. Dieses bietet den Vorteil, dass das Projekt einfach erweitert werden kann. Soll das Software-Produkt eine neue Funktion haben kann einfach ein neues Fenster hinzugefügt werden. Die folgende Abbildung zeigt den ersten Designentwurf mit PowerPoint.

3 Literaturverzeichnis

Literatur

FELINTO, D. & PAN, M (2013): *Game Development with Blender* - Cengage Delmar

Onlinequellen

- <http://www.blenderhilfe.de>
- <http://www.blender.org>
- https://de.wikibooks.org/wiki/Blender_Dokumentation