



# CSS-CUP-REMASTERED

Projektbeschreibung

Philip Baumann  
philip\_baumann@sluz.ch

## Table of Contents

<b>Einleitung .....</b>	<b>2</b>
<b>Personengruppen .....</b>	<b>2</b>
Harry Schmied .....	2
Ursula Pilger .....	2
<b>User Story .....</b>	<b>3</b>
<b>Technologien .....</b>	<b>4</b>
Angular .....	4
Spring Boot .....	4
JWT.....	4
PostgreSQL .....	4
Docker .....	4

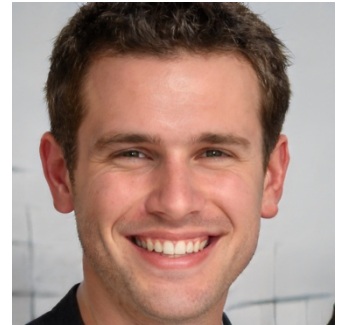
## Einleitung

Das CSS-Cup-Projekt ist eine Webapplikation, welches den Teilnehmenden eine einfache und schnelle Anmeldung für das Turnier bietet. Das Tool ermöglicht den Teilnehmer eine selbständige Gruppeneinteilung. Für den Turnierorganisator bietet die Applikation eine einfache und übersichtliche Verwaltung der Teilnehmer und ihren entsprechenden Teams. Für externe Besucher wird auch eine Informative Auskunft über das Turnier gegeben.

## Personengruppen

### Harry Schmied

Harry Schmied ist 22-jährig und hat letzten Sommer sein Informatik Abschluss an der Hochschule Luzern gemacht. Harry ist neu bei der CSS und arbeitet aktuell im 4-Mann grossen Datascience-Team. Ihm ist Geld wichtig deshalb ist er stolz auf seine 100'000 Franken, die er im Jahr verdient. In seiner Freizeit spielt er in der ersten Mannschaft des FC Budisholz. Harry lebt mit seiner Freundin in einer 3 Zimmer Wohnung und hat keine Kinder.



### Ursula Pilger

Ursula Pilger ist CSS-Cup-Verantwortliche und somit für die ganze Organisation zuständig. Sie arbeitet im Human Resources (HR) und somit stark ausgelastet. Mit ihrem 70'000 Franken Einkommen im Jahr muss die 27-jährige, alleinerziehende Mutter ihren Sohn unterhalten. Sie hat neben der Arbeit und ihrem Sohn kaum Zeit für sich selbst.

Die Organisation des Turniers nimmt jährliche mehrere Stunden in Anspruch, da alles über Papier und Emails abläuft.



## User Story

Als Teilnehmer möchte ich mich einem Team anschliessen können, sodass ich im Team am CSS-Cup teilnehmen kann.

Als Teilnehmer möchte ich Informationen, wie Ort und Zeit sowie die Spielregeln des Turniers nachlesen können, um mich auf das Turnier entsprechend vorbereiten zu können.

Als Teilnehmer möchte ich mein Account durch ein Passwort geschützt haben, sodass niemand meine Teilnahme stornieren und mich an einem anderen Team anschliessen kann.

Als Kapitän eines Teams möchte ich ein Team mit einem beliebigen Namen erstellen können, um unter diesem Namen am CSS-Cup teilnehmen zu können.

Als Kapitän eines Teams möchte ich Teilnehmer, ohne ein Team in mein Team hinzufügen, sodass ich die nötige Anzahl Mitglieder vorhanden sind.

Als Kapitän möchte ich einen Teilnehmer entfernen können, sodass ich eine andere Person im Team hinzufügen kann.

Als Turnier-Organisator möchte ich anhand einer Übersicht, Informationen wie Name, Vorname, E-Mail, Rolle und Team über einen Teilnehmer einsehen können, um entsprechend Personen kontaktieren zu können.

Als Turnier-Organisator möchte ich mit zusätzlichen Privilegien Teilnehmende in verschiedene Teams verschieben, um die Mitgliederanzahl für die Turnierteilnahme zu gewährleisten.

Als Turnier-Organisator möchte ich Teilnehmer und Teams löschen können, sodass die Applikation jedes Jahr wiederverwendet werden kann.

## Technologien

Das CSS-Cup-Projekt verwendet folgende Technologien

### Angular

Im Frontend verwende ich das Angular-Framework für eine einfachere und effizientere Entwicklung.

### Spring Boot

Im Backend verwende ich das Spring Boot Framework, welches wiederum REST verwendet, um mit dem Frontend kommunizieren zu können.

### JWT

Für das ganze Session Handling verwende ich Jason Web Tokens. Anhand dieser Tokens kann ich Daten auf dem Client speichern.

### PostgreSQL

Im Backend verwende ich eine PostgreSQL-Datenbank.

### Docker

Die ganzen Module werden in Docker gehandhabt und diese wiederum mit docker-compose gestartet und gestoppt.