Prozessbeschreibung 1

Rollen 1

Meetings 1

Artefakte 1

Technologien 1

Anpassungen 1

Projektverlauf 2

Retrospektive 2

Prozessbewertung 2

Anpassung 1 2

Anpassung 2 2

Anpassung n 2

Fazit 2

Teilnehmer 1 2

Teilnehmer 2 2

Teilnehmer n 2

Softwareprodukt 2

Einleitung 2

Use Cases 2

Architektur 2

Technologien 2

Fazit 2

Anhang 3

Tagebuch Teilnehmer 1 3

Tagebuch Teilnehmer 2 3

Tagebuch Teilnehmer n 3

# Prozessbeschreibung

Beschreiben Sie Ihren Prozess. Beschreiben Sie kurz, wie der Prozess by-the-book definiert ist. Beschreiben Sie Ihren tatsächlichen Prozess, die Entstehung und die Entwicklung des Prozesses ausfühlich.

## Rollen

Beschreiben Sie alle Rollen in Ihrem Projekt und welche Erfahrungen Sie mit diesen gemacht haben (Konflikte, widersprüchliche Anforderungen, Abhängigkeiten, ...)

## Meetings

Beschreiben Sie alle Meetings die in Ihrem Prozess vorkommen (z. B. Daily, Estimation, ...)

## Artefakte

Beschreiben Sie alle Artefakte Ihres Prozesses (Backlog, Sprint Backlog, Level of Done, ...)

## Technologien

Beschreiben Sie alle Technologien die Sie für die Umsetzung und Unterstützung des Prozesses eingesetzt haben

## Anpassungen

Beschreiben Sie alle Anpassungen, die Sie am Prozess durchgeführt haben. Verwenden Sie pro Anpassung ein eigenes Kapitel. Beschreiben Sie auch warum Sie die Anpassung durchgeführt haben und welche Auswirkung die Anpassung hatte.

# Projektverlauf

Beschreiben Sie den Verlauf des Projektes ähnlich einer Timeline.

# Retrospektive

Beschreiben Sie Rückblickend Ihren Prozess und die Auswirkung die der Prozess auf das Projekt und den Projekterfolg hatte.

## Prozessbewertung

Bewerten Sie rückblickend den von Ihnen eingesetzten Prozess

## Anpassung 1

Bewerten Sie rückblickend die von Ihnen durchgeführten Anpassungen.

## Anpassung 2

## Anpassung n

## Fazit

Verfassen Sie pro Teilnehmer ein Fazit über den Prozess der kurz und prägnant Ihre subjektiven Erfahrungen und Eindrücke mit dem Prozess darstellt.

### Teilnehmer 1

### Teilnehmer 2

### Teilnehmer n

# Softwareprodukt

In diesem Kapitel wird das von uns erstellte Software-Produkt beschrieben, wobei vorallem auf Use Cases, die Architektur und die verwendeten Technologien eingegangen wird.

## Einleitung

Beschreiben Sie überblicksmäßig die Rahmenbedingungen der Implementierung sowie die Implementierung selbst.

Unsere Implementierung der Hotel-Reservierungs-Lösung wurde vom Projektteam unter dem Arbeitstitel „BlueHotel“ geführt. BlueHotel ist für kleine Hotels (Familienbetriebe, Urlaub am Bauernhof, Ferienhäuser) konzipiert, in bei denen es eine überschaubare Anzahl an Räumen, und keine Raumklassen gibt (d.h. statt zum Beispiel 200 freie Räume in der Klasse „Premium“ und 100 freie Räume in der Klasse „Business“ gibt es bei uns im Hotel dedizierte Räume, die eigenständige Namen haben, und nur einzeln existieren, zum Beispiel „Präsidenten-Suite“, „Garçonnière A“ und „Das Loft“). Aus diesem Grund wird auch jeder Raum eigenständig in der Datenbank erfasst.

Als Rahmenbedingung gilt zusätzlich, dass in einem Hotelzimmer jeweils 1-3 Personen untergebracht sind, wobei sich dieses beliebig aus Erwachsenen und Kindern zusammensetzen können (mit der Ausnahme, dass kein Kind alleine ein Zimmer belegen kann). Für alle Kombinationen (bis zu 6: 1E, 2E, 3E, 1E+1K, 1E+2K und 2E+1K) von Erwachsenen und Kindern kann jedem Zimmer ein eigener Nächtigungspreis zugewiesen werden.

Weiters gehen wir davon aus, dass diese Lösung auf einem Einzelplatzrechner verwendet wird, und es keine Anforderung gibt, die Daten über das Web zugänglich zu machen.

Als zusätzliche Einschränkung gehen wir davon aus, dass die Preise keiner saisonalen Schwankung unterliegen – das User Interface wurde trotzdem so konzipiert, dass man die Preise der einzelnen Zimmer leicht manuell ändern kann, eine einmalige Eingabe der Preise für jede Saison mit automatischer, zeitlicher Anpassung wurde nicht vorgenommen.

Als UI-Sprache haben wir Englisch gewählt, durch ein Folgeprojekt könnte Lokalisierung (l10n) bzw. Internationalisierung (i18n) durch Java-eigene Technologien leicht hinzugefügt werden.

## Use Cases

Im Folgenden wird die Implementierung beispielhaft anhand von ausgewählten, repräsentativen Use Cases inklusive Screenshots erklärt.

**Kunde anlegen**

Abbildung: Kunden-Liste mit „Kunde anlegen“-Dialog

Das Anlegen von Kunden erfolgt über den Menüpunkt „Customers“. Diese Ansicht hat die selbe Struktur wie andere Listen im Programm:

* Such- und Filterleiste oben, mit „Clear“-Button
* Liste der Kunden, sortiert nach Erstellungsdatum
* C(R)UD-Buttons unten: New (=Create), Edit (=Read and Update) und Delete (=Delete)

Name und Adresse sind Pflichtfelder, die anderen Felder sind optional. Dies erlaubt ein schnelles Erfassen ankommender Kunden, die Kontaktdaten können dann optional nach der Ankunft eingetragen werden. Bei fehlerhaften Eingaben wird eine Fehlermeldung angezeigt, wenn der „Save“-Button aktiviert wird.

**Raum anlegen**

Abbildung: Zimmer-Liste mit „Raum anlegen“-Dialog

Um Zimmer anzulegen, bzw. die Preise zu editieren kann der Menüpunkt „Rooms“ verwendet werden. Hier haben wir als Pflichtfelder zum einen den Namen des Zimmers und die maximale Anzahl der Personen, die in diesem Zimmer Platz finden.

Je nachdem, welchen Wert das Feld „Max. Persons“ hat, werden im „Price“-Abschnitt des Dialogs unterschiedliche Eingabefelder freigeschalten. Alle freigeschaltenen Pflichtfelder müssen mit einem positiven Preis ausgefüllt werden, ansonsten erscheint einer Fehlermeldung.

Beispiel: Bei Auswahl von maximal 2 Personen müssen die Felder „Single Price“, „Double Price“ und „Single Price with one child“ ausgefüllt werden- die restlichen Felder (die nur bei 3 Personen relevant sind) sind deaktiviert, und können nicht ausgefüllt werden.

Auch hier erscheint wieder eine Fehlermeldung beim Speichern, wenn eine Input-Validierung fehlschlägt. Die Fehlermeldung gibt klar Auskunft darüber, welche Felder den Fehler verursacht haben, und wie der Fehler zu beheben ist.

**Reservierung erstellen**

Abbildung: Reservierungs-Liste mit „Reservierung anlegen“-Dialog

Die am meisten benutzte Funktion betrifft das Verwalten der Reservierungen. Um einen möglichst reibungslosen Workflow zu gewährleisten, ist diese Ansicht auch die Start-Ansicht, wenn man das Programm öffnet.

Zum Erstellen einer Reservierung wählt man zuerst die Kunden aus, die in dieser Reservierung inkludiert sein sollen. Danach kann man die Zimmer verbuchen, und dabei die Anzahl der Erwachsenen und Kinder angeben. Falls man einen Raum überbucht, wird das als Fehlermeldung beim hinzufügen des Raums zur Reservierung angezeigt. Nach der Zuweisung der Zimmer kann nun per Date-Picker das Start- und Ende-Datum des Aufenthalts angegeben werden.

Basierend auf der Raum-Auswahl wird dann der Preis berechnet. Dieser Preis kann bei Bedarf vom Ersteller der Buchung noch verändert werden – ein auf der Rechnung ausgewiesener Rabatt (ohne Minderung des Originalpreises) kann hier ebenfalls eingegeben werden.

Fehler in der Eingabemaske werden wie schon zuvor beim Speichern entdeckt und per Fehlermeldung angezeigt.

**Rechnung erstellen**

Abbildung: Rechnung erstellen mit Kunden- und Reservierungs-Auswahl

Die Rechnungslegung ist ein wichtiger Bestandteil des Systems, denn das bisherige manuelle Erstellen von Rechnung ist mühsam, und war einer der Gründe für die Beauftragung eines neuen Software-basierten Systems zum Management der Zimmer, Reservierungen und Rechnungen.

Ausgangspunkt für unsere Designentscheidungen sind wieder die üblichen Szenarien von kleinen Hotels: Ein Kunde nähert sich der Rezeption und will eine oder mehrere Reservierungen bezahlen – dies können auch Reservierungen sein, die nicht vom Kunden selbst gebucht worden sind. Als Beispiel sei dem Leser hier ein Firmenausflug vor Augen geführt, bei dem die Angestellten selbstständig ihre Zimmer reservieren, die Endabrechnung dann aber direkt vom Buchhalter übernommen und gesammelt bezahlt wird.

Weiters ist es möglich, das Abreisedatum – und somit das Rechnungsdatum – festzulegen. Für den unwahrscheinlichen Fall dass die Gäste verfrüht abreisen, steht ein „Today“-Button zur Verfügung. Die Reservierungen werden beim Erstellen der Rechnung wenn nötig automatisch verkürzt.

Rechnungen werden im HTML-Format gespeichert und angezeigt.

**Rechnung einsehen**

Abbildung: Erstellte Rechnung, direkt im Dateisystem abgelegt und geöffnet

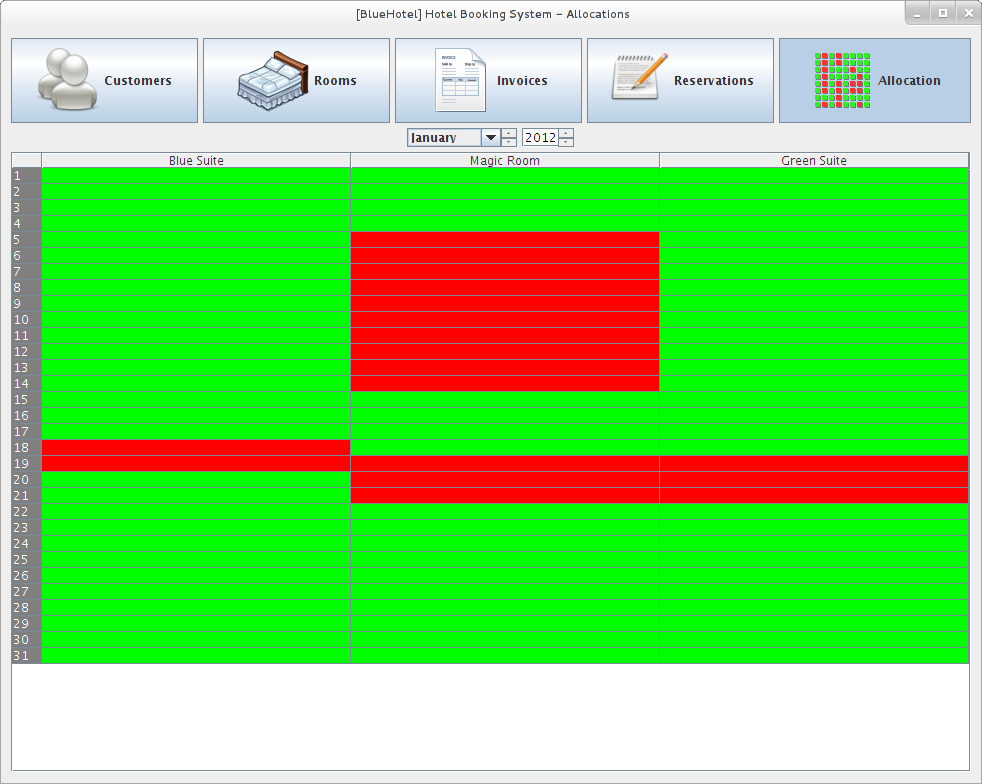
Wie im vorherigen Abschnitt bereits erwähnt ist die Rechnungslegung ein vitales Instrument zur Aufrechterhaltung des Hotelbetriebs aufgrund Geldeinnahmen durch Kundenzahlungen.

Nachdem man im Menüpunkt „Invoices“ (Rechnung erstellen) die Funktion „Print Invoice“ (Rechnung drucken) aktiviert hat, wird automatisch eine Rechnung in der Datenbank angelegt, die betroffenen Reservierungen als „bezahlt“ markiert und eine ausdruckbare Form des Rechnung als HTML-Datei im Dateisystem abgelegt. Dies hat einige Vorteile – unter anderem können die Rechnungen so leicht archiviert werden, und sind auch ohne die Benutzung des Programms verfügbar – was vorallem bei einer Vorhaltedauer von Rechnungen von 7 Jahren durchaus hilfreich ist.

Die Rechnungs-Informationen werden aus den Kunden- und Reservierungsdaten generiert, wobei hier auch Kundenrabatte (zB bei Stammgästen) Berücksichtigung finden.

Um den Ausdruck der Rechnung weiter zu beschleunigen, wird nach dem Speichern des HTML-Dokuments dieses sofort im Standard-Webbrowser des Systems geöffnet.

**Raumbelegung anzeigen**

Abbildung: Anzeige der Raumbelegung für den Monat Jänner 2012

Für einen guten, visuellen Überblick über die momentane Auslastung der einzelnen Zimmer haben wir zusätzlich eine Belegungs-Liste der Zimmer implementiert. Diese zeigt optisch ansprechend die Reservierungen pro Zimmer und Tag an. So lässt sich auf einen Blick erkennen, wann noch Zimmer frei sind – dies ist vorallem bei Telefon-Anfragen („Wann haben Sie im März noch ein Zimmer frei?“) hilfreich.

In der aktuellen Implementierung dient die Belegungs-Grafik rein zur Visualisierung der Belegungen. Für zukünftige Erweiterungen wurde das System so flexibel gehalten, dass es möglich sein wird, die Reservierungen per Doppelklick auf rote Bereiche zu öffnen.

Weiters wurde von uns ein nice-to-have Feature angedacht, bei dem man durch drag'n'drop im grünen Bereich der Ansicht eine neue Reservierung erstellen kann, bei der das Ankunfts- und Abfahrtsdatum (Zeilen) sowie das gewählte Zimmer (Spalte) bereits vorausgefüllt sind. Dies wurde aber in der vorliegenden Version noch nicht implementiert.

## Architektur

Abbildung: Architektur-Übersicht des Projekts BlueHotel

Beim Design der Software haben wir besonderen Wert auf eine gelayerte Architektur gelegt – im Idealfall greift ein Layer nur auf die Services des eigenen Layers und des direkt darunter liegenden Layers zu. In unserem Projekt verwenden wir als Datenbank eine In-Process HSQLDB, die gleichzeitig mit dem Programm gestartet wird.

Als ORM-Layer kommt Hibernate zum Einsatz; das Ansprechen des ORM-Layers erfolgt durch die standardisierte Java Persistence API (JPA). Die Model-Klassen verwenden die JPA mittels Annotationen. Die Model-Klassen werden von den Storage-Services (DAO mittels Generics plus DAOExtension für spezialisierte Abfragen) in die Datenbank geschrieben und von dieser gelesen.

Weiters wurde vom Projektteam ein spezielles Logic-Modul entwickelt, das parallel zu den DAO-Services Funktionalitäten überhalb der Datenbank zur Verfügung stellen, die aber nicht von der GUI abhängig sind. So eine Lösung hat den Vorteil, dass in einem möglichen Nachfolgeprojekt, bzw. einer möglichen Erweiterung der UI-Layer ausgetauscht werden kann, ohne die Applikations-Logik neu zu schreiben.

Im Architekturdiagramm zur bessern Lesbarkeit nicht abgebildet sind einige Hilfsklassen und Relations-Tabellen, die für die korrekte Persistierung von Objekten und als Glue-Code zwischen den Modulen und Schichten eingesetzt werden.

## Technologien

Nach ursprünglichen Überlegungen und Besprechungen im Team (beim ersten Meeting) haben wir – unter Berücksichtigung des technischen Backgrounds aller Teammitgleider – uns für Java-Technologie als kleinsten gemeinsamen Nenner entschieden.

Weiters haben wir uns mit HSQLDB und Swing auf uns bekannte Technologien zur Datenspeicherung, bzw. zum UI-Design entschieden, da das Einlernen in andere Technologien den Projektfortschritt nur unnötig verlangsamt.

Als Testing-Framework haben wir uns bei Unit-Tests auf JUnit4 geeinigt, die funktionalen Tests werden ausschließlich manuell durchgeführt.

Die Vorteile dieser Technologien sind ausschließlich:

* Erfahrung aller Projektmitglieder mit der Sprache Java
* Distributions-Möglichkeit als „self-contained“ JAR-Datei
* Tooling-Support mit Eclipse und WindowBuilder Pro
* Portabilität von Java SE (Windows, Mac OS X und Linux)

Die Nachteile der gewählten Technologien sind unter anderem:

* Wenig Flexibilität der Sprache Java im Vergleich zu dynamischen Programmiersprachen
* Komplizierte Formulierung des Datenbank-Modells mittels Annotations und XML-Dokumenten
* UI-Integration (optisch sowie im Verhalten) von Swing-UIs in die nativen Oberflächen von Windows, Mac OS X und Linux

## Fazit

Verfassen Sie als Gruppe ein Fazit über die gewählten Architekturen und Technologien sowie die Auswirkungen des Prozesses auf die Auswahl.

# Anhang

Zusätzliche Dokumente und Informationen.

## Tagebuch Teilnehmer 1

## Tagebuch Teilnehmer 2

## Tagebuch Teilnehmer n