



---

# BAUERNHOF-LADEN

---

M151 Projekt



1. MAI 2020

TIMON SCHMID & RYAN FUCHS  
BBZW Sursee

## Inhaltsverzeichnis

1	Projektbeschreibung .....	2
1.1	Inhalt .....	2
1.2	Personengruppen .....	2
1.2.1	Persona "Helga Baumann" .....	2
1.2.2	Persona "Dominik Huber" .....	2
1.2.3	Persona "Hans Kilchmann" .....	2
1.3	User Stories .....	3
1.3.1	User Story 1 .....	3
1.3.2	User Story 2 .....	3
1.3.3	User Story 3 .....	3
1.3.4	User Story 4 .....	3
1.3.5	User Story 5 .....	3
1.3.6	User Story 6 .....	4
1.3.7	User Story 7 .....	4
2	Technische Informationen .....	4
2.1	Frontend .....	4
2.2	Backend .....	4
2.3	Datenbank .....	5

# 1 Projektbeschreibung

## 1.1 Inhalt

Dieses Projekt umfasst einen online Bauernhofshop. Der Bauernhofshop kann von zwei verschiedenen Benutzerrollen bedient werden. Diese sind der Käufer (Benutzer) und der Verkäufer (Admin). Somit ist es möglich als Käufer verschiedenen Produkte zu kaufen und als Verkäufer die Verfügbare Ware zu verwalten.

## 1.2 Personengruppen

Da dies ein online Bauernhofshop ist, bezieht sich unsere Zielgruppe eher auf Menschen im Alter von 18 bis 50 Jahre. Ältere Personen wurden aufgrund der technischen Skills aus der Zielgruppe ausgeschlossen. Dies betrifft ebenso die minderjährigen Personen.

### 1.2.1 Persona "Helga Baumann"



**Name:** Helga Baumann

**Alter:** 35

**Beruf:** Hausfrau

**Erwartungen:** Frische Produkte wie Früchte, Gemüse und Milch für Sie und ihre Kinder online einkaufen

**Rolle:** Benutzer

### 1.2.2 Persona "Dominik Huber"



**Name:** Dominik Huber

**Alter:** 21

**Beruf:** Geschäftsmann

**Erwartungen:** Wöchentlich frische Früchte für ihn und seine Teammitglieder bei der Arbeit.

**Rolle:** Benutzer

### 1.2.3 Persona "Hans Kilchmann"



**Name:** Hans Kilchmann

**Alter:** 40

**Beruf:** Bauer

**Erwartungen:** Einfache Verwaltung aller Produkte und Einkäufe

**Rolle:** Administrator

## 1.3 User Stories

### 1.3.1 User Story 1

Als Benutzer & Admin möchte ich mich auf der Webseite registrieren können, um zukünftige Features zu ermöglichen.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer/Admin befindet sich auf der Register Seite und hat E-Mail, Benutzername und Passwort eingegeben	Wenn auf den "Register" Knopf geklickt wird	Wird einen neuer Account erstellt

### 1.3.2 User Story 2

Als Benutzer & Admin möchte ich mich auf der Webseite einloggen können, um zukünftige Features zu ermöglichen.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer/Admin befindet sich auf der Login Seite und hat Benutzername und Passwort eingegeben	Wenn auf den "Login" Knopf geklickt wird	Wird die Webseite mit seinem Account geöffnet

### 1.3.3 User Story 3

Als Benutzer möchte ich eine Übersicht aller verfügbaren Produkte haben, damit ich die gewünschten Produkte suchen kann.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der Übersicht Seite	Wenn die Übersicht Seite geladen wird	Werden alle vorhandenen Produkte angezeigt

### 1.3.4 User Story 4

Als Benutzer möchte ich die Details eines Produktes ansehen, um genauere Information zum Produkt heraus zu finden.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der Produkt Übersicht Seite	Wenn ein Produkt angeklickt wird	Werden alle Information zum Produkt auf einer neuen Seite angezeigt
2	Der Benutzer befindet sich auf der Produkt Detail Seite	Wenn die Produkt Detail Seite geladen wird	Werden Name, Menge und Preis des Produktes angezeigt

### 1.3.5 User Story 5

Als Benutzer möchte ich Produkte zum Warenkorb hinzufügen, um am Ende des Einkaufs eine Übersicht der Produkte zu haben, die ich kaufe.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
---	----------------------	-----------------	----------------------------

1	Der Benutzer befindet sich auf der Produkt Übersicht Seite	Wenn der “+” Knopf eines Produktes geklickt wird	Wird das Produkt zum Warenkorb hinzugefügt
2	Der Benutzer befindet sich auf der Produkt Detail Seite	Wenn der “+” Knopf zu diesem Produkt geklickt wird	Wird das Produkt zum Warenkorb hinzugefügt
3	Der Benutzer befindet sich auf einer Produkt Seite	Wenn auf den Warenkorb geklickt wird	Wird eine neue Seite mit allen hinzugefügten Produkten angezeigt.

### 1.3.6 User Story 6

Als Benutzer möchte ich auf der Warenkorb Seite einen Knopf, um die Produkte zu kaufen.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Benutzer befindet sich auf der Warenkorb Seite	Wenn der “Kaufen” Knopf geklickt wird	Werden alle Produkte im Warenkorb gekauft und aus dem Korb entfernt

### 1.3.7 User Story 7

Als Administrator möchte ich eine Seite, um die Produkte im Shop verwalten zu können.

#	Ausgangslage (Given)	Ereignis (When)	Erwartetes Ergebnis (Then)
1	Der Admin befindet sich auf der Produkt Übersicht Seite	Wenn ein Administrator eingeloggt ist	Wird ein zusätzlicher Tab für die Verwaltung der Produkte angezeigt.
2	Der Admin befindet sich auf der Produkt Übersicht Seite	Wenn der Tab angeklickt wird	Öffnet sich eine neue Seite für die Verwaltung der Produkte
3	Der Admin befindet sich auf der Verwaltung Seite	Wenn die Verwaltung Seite geladen ist	Werden alle im Shop vorhandenen Produkte aufgelistet

## 2 Technische Informationen

Docker und Docker-Compose wird verwendet, um das Starten der Applikationen zu handhaben.



### 2.1 Frontend

Als Frontend wird Angular verwendet, da dort bereits bei uns beiden gewisse Erfahrungen vorhanden sind. Dazu wird Bootstrap als Style Vorlage verwendet, um das Grunddesign zu vereinfachen.



### 2.2 Backend

Für das Backend verwenden wir das Framework NestJS. Es besitzt über eine gute Dokumentation und hat viele Beispiele bei der Verwendung mit anderen Technologien. Dazu wird ein Caching von Redis und ein Entity Framework von TypeORM verwendet.



## 2.3 Datenbank

Für das Speichern der Daten verwenden wir eine Postgres Datenbank.

