

Designbeschreibung

1. Allgemeines:

In dieser Softwarestudie wurde als Kern eine Servlet-Struktur verwendet. Weiterhin übernahm die Rolle der Benutzerdatenspeicherung eine gestellte XML-Datei. Der dritte Schwerpunkt lag auf der Inter-Servlet-Kommunikation.

2. Produktübersicht

- a.) Abfrage der Benutzerdaten (Benutzname, Benutzerkennwort)
- b.)
 - Vergleich der Benutzerdaten mit Daten aus einer gegebenen XML – Datei.
 - weiteres Auslesen der Rolleninformationen, eines sich anmeldenden Benutzers, aus der obigen XML-Datei.
- c.) Eröffnung einer Session nach erfolgreicher Anmeldung eines Benutzers
- d.) Innerhalb des Portals können nach der Anmeldung diverse Daten abgerufen werden. Der Zugang zu den Daten ist hierbei Rollenspezifisch festgelegt.

Zugriffsberechtigung für konkrete Daten

	Student	Tutor	Betreuer	Administrator
Benutzername	X	X	X	X
Rolle(n)	X	X	X	X
Uhrzeit	X	X	X	X
Remote Adress			X	
Session ID	X			
Session Create Time	X			
Nutzeranzahl			X	X
Session Create Time der angemeldeten Benutzer		X	X	X

- e.) Es besteht die Möglichkeit direkt Nachrichten an andere, angemeldete Benutzer senden zu können.
- f.) Nach beendeter Arbeit, kann das Portal über eine Abmelde – Funktion verlassen werden.

3. Grundsätzliche Design-Entscheidungen

Im Folgenden werden die einzelnen Dateien beziehungsweise die Klassen vorgestellt und deren Funktionalität ausführlich beschreiben.

Auth.java (implementiert Punkt b.)

Funktionsbeschreibung:

Authentifiziert einen Nutzer anhand seines Benutzernamens und seines Passwortes. Diese Angaben werden mit den Daten einer speziellen XML-Datei verglichen. Dies geschieht über die Dom – Schnittstelle. Die Anmeldung wird danach entweder zurückgewiesen oder akzeptiert. Wird die Anfrage zurückgewiesen, so wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben, ansonsten wird die Anfrage an das Menü des Portals weitergeleitet.

Login.java (implementiert Punkt a.)

Funktionsbeschreibung:

Stellt die Form zum Login zur Verfügung und sendet die Daten an das entsprechende Servlet Auth.java weiter. Über die Textfelder kann der Benutzername und das Passwort angegeben werden.

Menu.java (implementiert d. und f.)

Funktionsbeschreibung

Steuert die Menüführung innerhalb des Portals und deren Ausgabe abhängig von der Anforderung bzw. dem angemeldeten User. Das Menü beinhaltet die Punkte: Nutzer, System, Nachrichten und Abmelden. Die verschiedenen Benutzerklassen sind: Student, Tutor, Betreuer und Administrator

Message.java (implementiert e.)

Funktionsbeschreibung

Verwaltet die Nachrichten der Benutzer untereinander. Dazu speichert sie zu jeder Nachricht den Absender, den Adressat, an den die Nachricht gerichtet ist und den eigentlichen Nachrichtentext.

Msg.java (implementiert die Oberfläche des Nachrichtensystems)

Funktionsbeschreibung

Übernimmt die Daten einer Nachricht und sendet sie an das Message-System weiter. Nach erfolgreicher Übergabe der Daten an das Message-System wird eine Bestätigung ausgegeben.

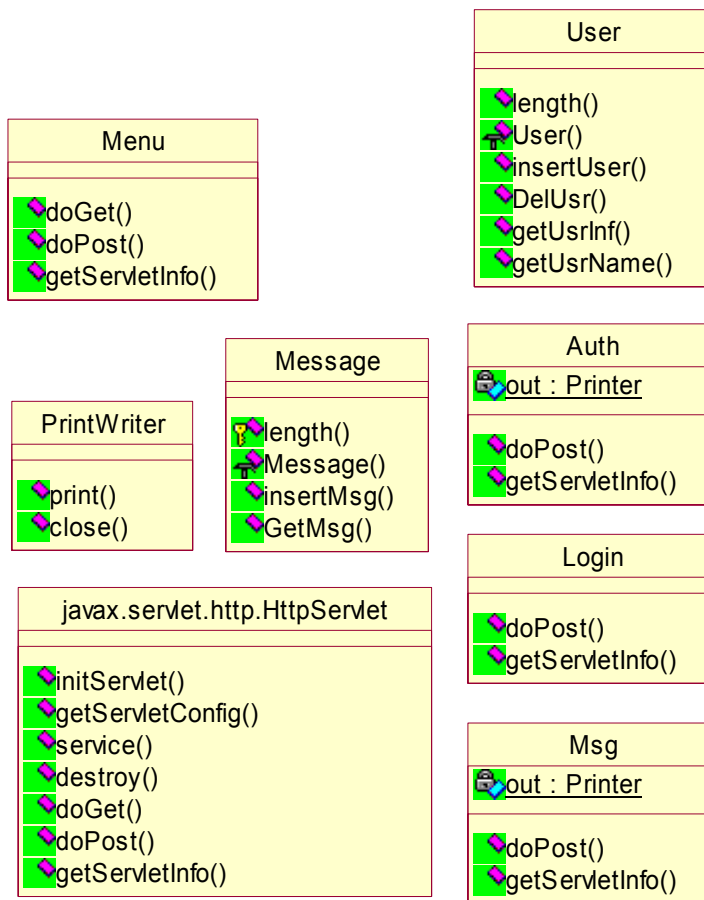
User.java

Funktionsbeschreibung

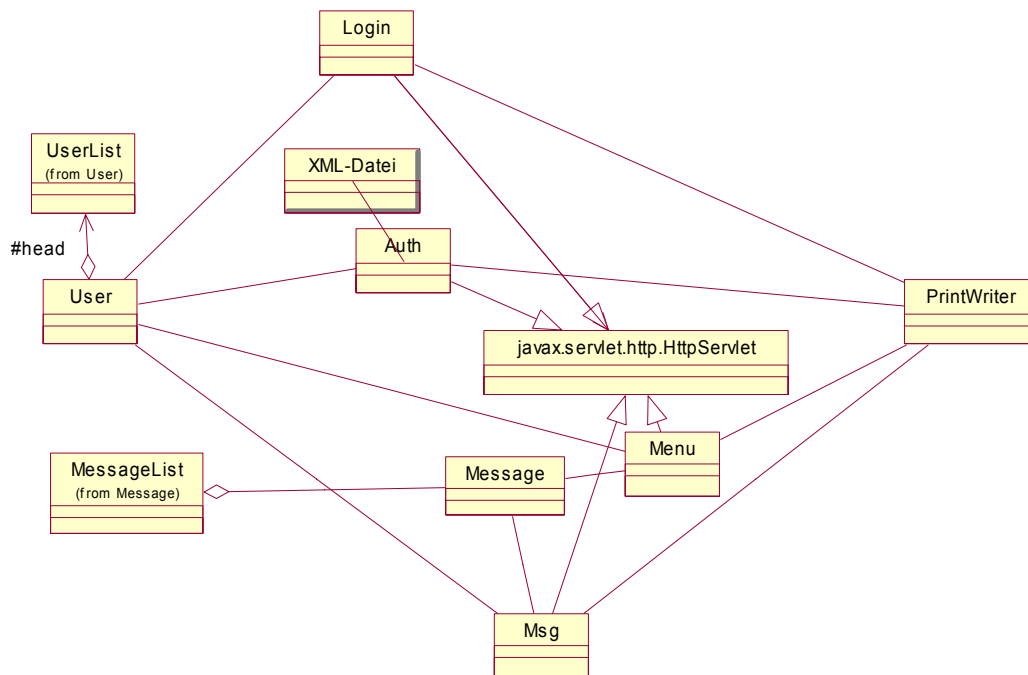
Beinhaltet die Userverwaltung für die Softwarestudie. Dazu kann die Anzahl der verwalteten User, sowie deren Creation Time bzw. deren Namen, abgerufen werden,

4. Paket und Klassenstruktur

Klassenübersicht:



Klassenstruktur:



Packetstruktur:

