

4. Aufgabenblatt

(Entwurfsbeschreibung)

Inhaltsverzeichnis:

1. *Allgemeines*
2. *Produktübersicht*
3. *Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien für das Gesamtsystem*
4. *Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien für einzelne Komponenten*

1. Allgemeines

1.1. Kurzcharakterisierung

Dieser paX-Prototyp ist eine dynamische Web-Applikation, mit der eine einfach Prüfungsverwaltung simuliert wird. Mit Hilfe der Velocity-Template-Engine wird dabei die innere Logik von der grafischen Benutzeroberfläche getrennt.

1.2. Systemvoraussetzungen

Der paX-Prototyp ist eine Web-Applikation, welche auf einem zentralen Server installiert wird. Auf diesem Server muss ein Tomcat-Web-Server und Java JRE 1.5. installiert sein. Für den Benutzer ist lediglich ein Browser nötig um auf alle Funktionen zugreifen zu können.

2. Produktübersicht

Die Applikation wird durch den Aufruf einer Webseite (z.B: <http://localhost:8080/PaxProto>) in einem Browser geöffnet.

Es erscheint im Erfolgsfall der Anmeldebildschirm mit einer Funktion zur Registrierung.

[Login](#) [Registrierung](#) [Benutzerliste](#)

Benutzername oder
Passwort [Registrierung](#)

GR-07-4

Möchte sich ein neuer Benutzer anmelden, kann er durch einen Klick auf Registrierung einen neuen Benutzer mit der jeweiligen Rolle und den dazugehörigen Daten anlegen.

[Login](#) [Registrierung](#) [Benutzerliste](#)

Formular für Registrierung

Name:

Matrikelnr.:

Password

Password wdh!

Rolle:
Student

GR-07-4

War der Anmeldevorgang erfolgreich, erscheint wieder der Login Screen auf dem man sich mit den eben definierten Daten anmelden kann. Danach erscheint der Home Screen der jeweiligen Rolle.

Bsp: Student – anzeigen alle Prüfungen zu denen er Angemeldet ist

[Home](#) [Prüfungsliste](#) [Logout](#)

Login erfolgreich

Angemeldet als *Student* in der Rolle *Student*

Name	Prüfer	Ort	Datum	Anmeldeschluss	Abmelden
TestPruefung	Pruefer	cli	10.10.2007 19:29	09.10.2007 13:13	abmelden
TestPruefung2	Pruefer	cli	10.10.2007 19:30	09.10.2007 13:13	abmelden

GR-07-4

Von hier aus hat der Student die Möglichkeit sich eine Übersicht über alle Prüfungen anzusehen und für eine Prüfung einzuschreiben.

Der Prüfer kann hier z.B eine schriftliche Prüfungen erstellen.

[Home](#) [Prüfungsliste](#) [schriftl Prüfung](#) [mndl Prüfung](#) [Logout](#)

Prüfungstitel

Prüfungsdatum (tt.mm.jjjj hh:mm)

Anmeldungsende (tt.mm.jjjj hh:mm)

Ort

Maximale Anzahl Studenten

GR-07-4

Das Prüfungsamt kann auf einer Seite alle Prüfungen aller Prüfer einsehen.

[Home](#) [Prüfungsliste](#) [Logout](#)

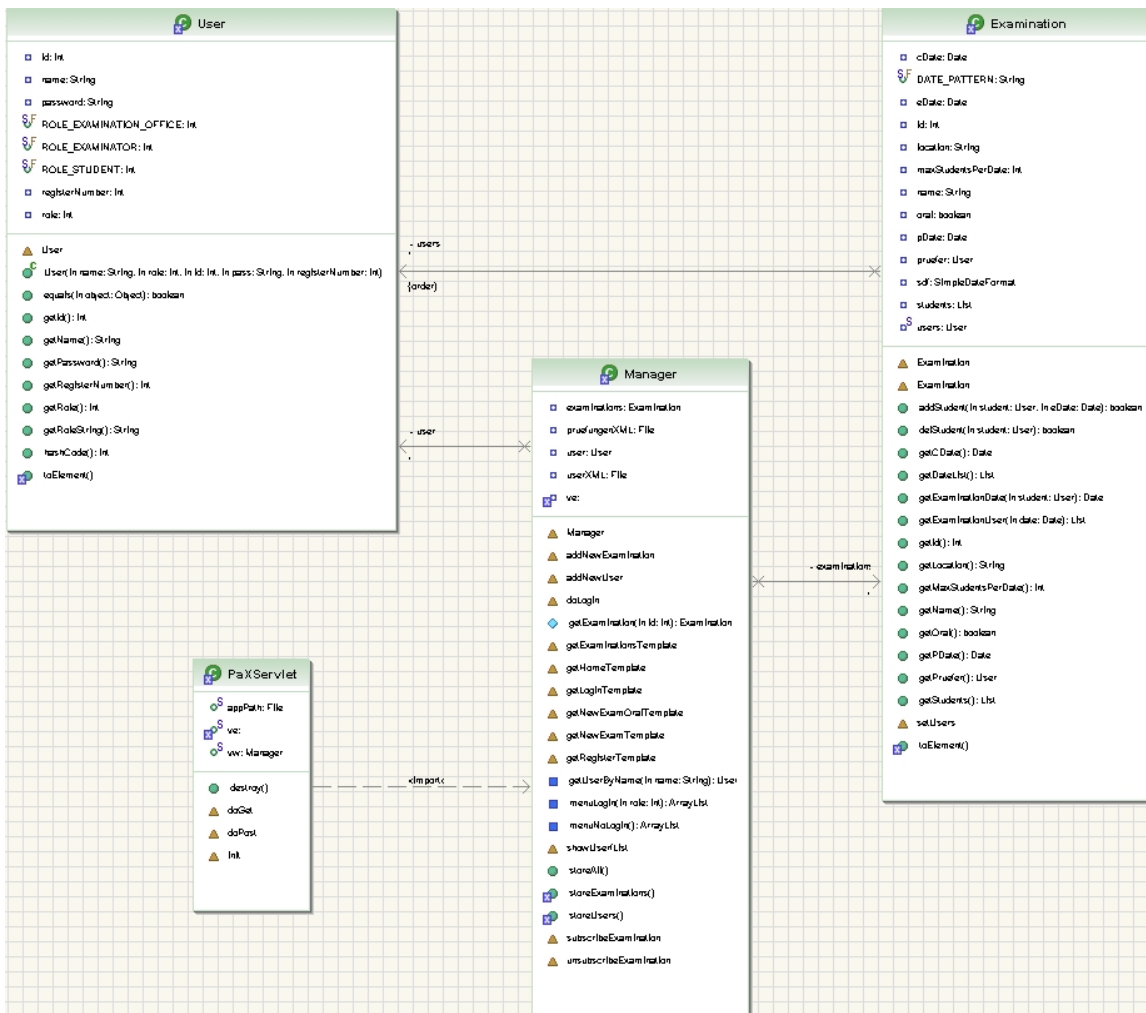
Name	Prüfer	Ort	Datum	Anmeldeschluss	Details
TestPruefung	Pruefer	cli	mündlich	09.10.2007 13:13	Details
TestPruefung2	Pruefer	cli	10.10.2007 19:30	09.10.2007 13:13	Details
Bier trinken fuer anfaenger	Pruefer	leiptsch	10.10.2009 13:37	10.10.2008 13:37	Details
asd	Pruefer	asd	05.08.2006 12:45	01.08.2005 12:45	Details
Testklausur	Prüfer2	Uni	05.08.2007 12:45	01.08.2007 12:45	Details

GR-07-4

In jeder Übersicht von Prüfungen werden bereits stattgefundenene Rot unterlegt.

Der Logout-Button zum Verlassen des Programms befindet sich in der Menuleiste.

3. Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien für das Gesamtsystem



Der Begriff **Model-View-Controller (MVC)** bezeichnet ein Architekturmuster zur Aufteilung von Softwaresystemen in die drei Einheiten: Datenmodell (engl. *Model*), Präsentation (engl. *View*) und Programmsteuerung (engl. *Controller*).

Ziel des Modells ist ein flexibles Programmdesign, um u.a. eine spätere Änderung oder Erweiterung einfach zu halten und die Wiederverwendbarkeit der einzelnen Komponenten zu ermöglichen. Außerdem sorgt das Modell bei großen Anwendungen für eine gewisse Übersicht und Ordnung durch Reduzierung der Komplexität.

4. Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien für einzelne Komponenten

In der Studie, wird der Controller durch das paX-Servlet verwirklicht. Das Model wird durch die Manager Klasse realisiert. View wird innerhalb der Klasse und mit hilfe der Velocity-Template-Engine gewährleistet.