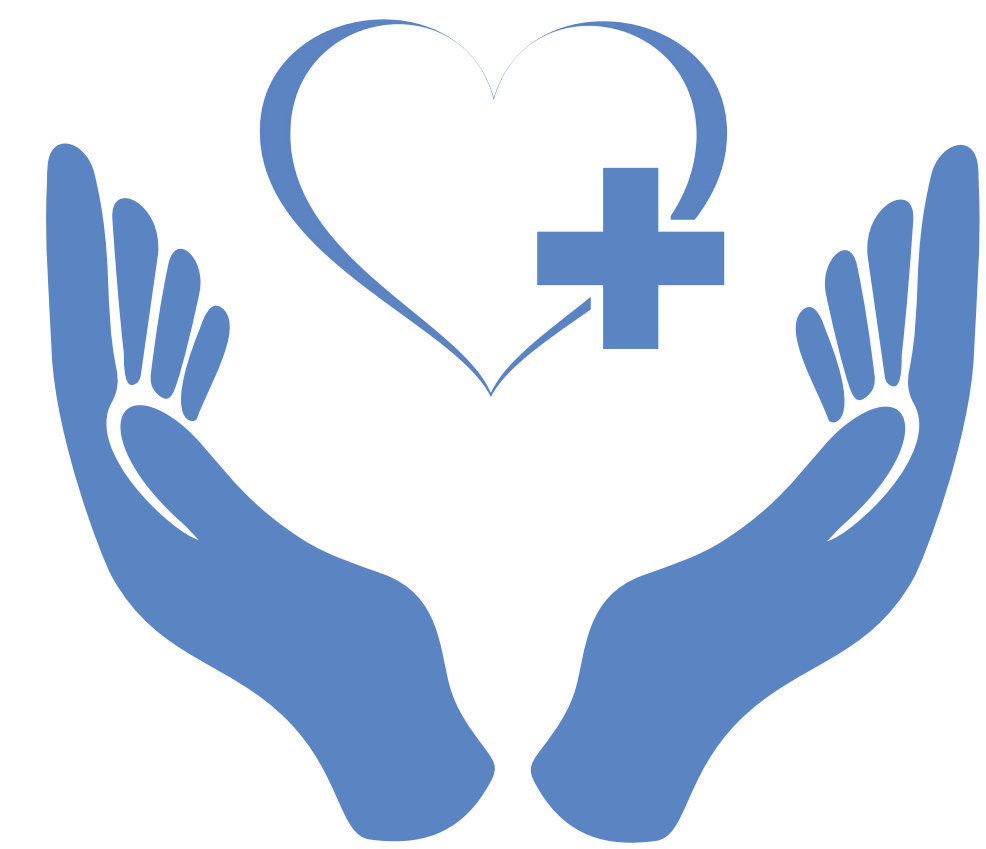


Die Spendensammler - Plattform



Modul: Softwareprojekt (Bachelor)

Team: Hakim Günther (MI), Daniel Kojok (WI), Svetlana Kuhn (MI), Tim Ostermann (MI), Nicole Pilarski (MI), Stefan Stoltze (WI)



Spendenbereitschaft ist gegeben, aber die Plattform fehlt
<https://unsplash.com/photos/BxXgTQEW1M4>

Problemstellung

- Wie können potentielle Spender problemlos an eine gewünschte Spendenorganisation spenden?
- Wie kann man viele Spendenorganisationen finden und ihre Informationen ansehen (Standort, Arbeitsschwerpunkte, Länderschwerpunkte)?
- Wie können sich Spendenorganisationen verifizieren, um eigene Projekte einstellen zu können?
- Wie kann man dem Benutzer ermöglichen, die Plattform auf allen gängigen Endgeräten zu benutzen?



Desktop-Version & mobile Version der Plattform

Idee und Konzept

- Online-Spendenplattform im Responsive Design
- Der Benutzer kann für jede DZI-geprüfte Spendenorganisationen spenden
- Einsatz von Filter- und Sortiermöglichkeiten für eine benutzerfreundliche Suche der Spendenorganisationen
- Spenden über die Zahlungsmethode Paypal
- Zusammenarbeit mit den Spendenorganisationen über die Plattform

Technische Umsetzung

Umgesetzt wird das Projekt durch eine bereits gegebene Architektur, der Einrichtung und Anwendung folgender Tools:

- Git (Sourcetree) -> Versionsverwaltung von Dateien
- Software Ideas Modeler -> Festhaltung der Architektur
- Adobe Cloud -> Für das Design/Logo/Icons/Buttons
- Cypress, Bamboo, JUnit -> Zum Testen des Codes
- GlassFish -> lokaler Anwendungsserver

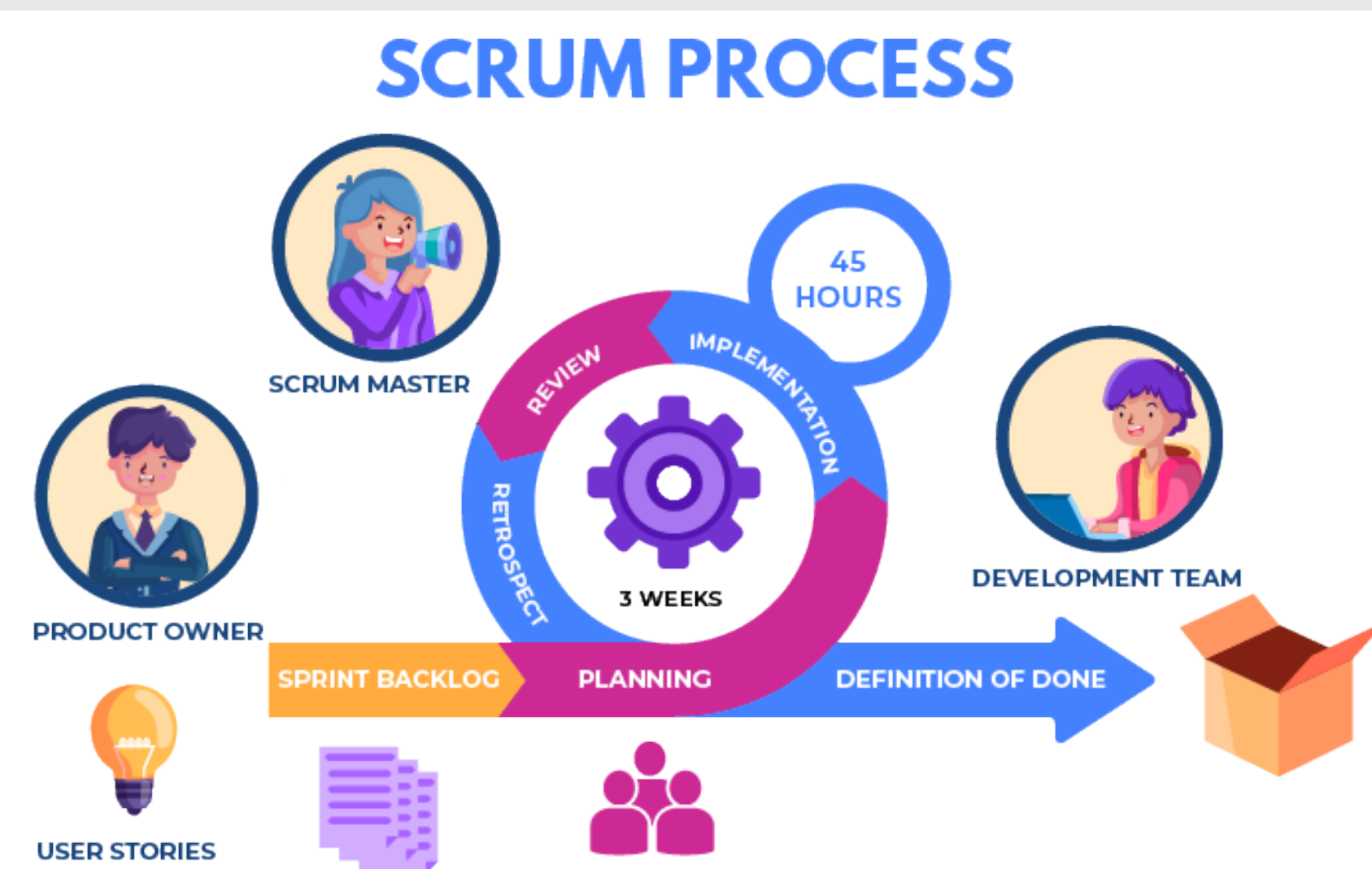
Die Funktionalität des Spendensammlers ist in Java implementiert mit der Spezifikation Java EE für Webanwendungen.

Im Backend werden die angelegten Daten wie z. B. die Spendenorganisationen über eine Java Persistence API (JPA) Schnittstelle persistiert. Die in der Datenbank persistierten Daten können dann über angelegte Schnittstellen für das Frontend zur Verfügung gestellt werden.

Im Frontend wird die Benutzeroberfläche mit Hilfe von JavaServer Faces (JSF) unter Einsatz von Primefaces entwickelt.



Erfolgreiche Spende



Scrum als agile Projektmethode - angepasst an das Projekt Spendensammler
(https://de.freepik.com/vektoren-kostenlos/scrum-infografik_8806106.htm#page=1&query=scrum&position=2)

Team

Hakim.Guenther@Studmail.w-hs.de
Daniel.Kojok@Studmail.w-hs.de
Svetlana.Kuhn@Studmail.w-hs.de
Tim.Ostermann@Studmail.w-hs.de
Nicole.Pilarski@Studmail.w-hs.de
Stefan.Stoltze@Studmail.w-hs.de

Betreuung

Prof. Jürgen Zhotka
Fachgebiet: Software Engineering und Softwaretechnik, Product Owner
Frank Laarmann
wiss. Mitarb. I, Fachgruppe Informatik, Scrum Master