

UNGARISCHES SEGELVERBAND PORTAL

HERAUSFORDERUNG

Die Aufgabe war es, für den „Magyar Vitorlás Szövetség“ (Ungarischer Segelverband) ein Portal zu erstellen, das neben der Preisermittlung und der Anmeldung für die Wettkämpfe sämtliche sonstige Angaben darstellt.

LÖSUNG

Die Wettkämpfe wurden in verschiedenen Kategorien aufgeführt. Es gab Wettkämpfe, an denen Schiffe aus verschiedenen Kategorien starten konnten. Bei der Bewertung sollte man die „Yardstick“-Kategorie angeben und deshalb soll das System die „Yardstick“-Kategorie eines Schiffes erfassen können.

Das System soll neben den mit den Wettkämpfen verbundenen Daten folgende Funktionen anbieten:

- > Registrierung eines Schiffes
- > Erfassung der Wettkämpferdaten, Rennerlaubnis
- > Die Regelung der Anmeldegebühr

Das Erarbeiten des Portals wurde mit der strukturellen Klärung von Erwartungen und erforderlichen Funktionen des Systems begonnen. Das Dokument für die Spezifikationen und dem Systemplan beinhaltet dieses Ergebnis. Die Dokumentation erfolgte auf Basis von Angaben der Fachpersonen des Magyar Vitorlás Szövetség (Ungarischer Segelverband).

Wir haben im Rahmen der Entwicklung zahlreiche Lerneffekte gehabt. Erstens, dass für den Ablauf des Wettkampfs das System nicht nach optimalen, sondern nach realen Anforderungen angepasst werden sollte. Es müssen Kompromisse gefunden werden, die sowohl die Erwartungen an Sicherheit gewährleisten, als auch der schnelle Betrieb des Prozesses. Die zweite Lehre war, dass ein System von der Größe benutzerfreundlich gestaltet werden muss.

Des Weiteren haben wir gelernt, dass Berechtigungen so einzustellen sind, dass sie die Sicherheit des Systems erhöht, aber zugleich eine Chance zu einer schnellen Korrektur eines ggf. falschen Benutzer- oder Bedieneringriffs bietet.

Ähnliche Systeme könnten für die Verwaltung weiterer Wettbewerbe, Veranstaltungen u. A. eine perfekte Unterstützung bieten. Während der Entwicklung wurde die reibungslose Erfüllung der Einzelansprüche gewährleistet, da die Nutzbarkeit eines Systems von der Ausführung der individuellen, spezifischen Aufgaben abhängt.

Der Quellcode ist im Eigentum des Kunden. Nach der Übergabe kann der Kunde über das System frei verfügen.

 **TEAM**



Krisztián Fekete – Leiter Entwicklung



Péter Hurtony – Entwickler



Szilárd Détár – Entwickler