

# Weltenspiel e.V. Fundusverwaltung

- Erwartungen, Wünsche, Anforderungen
- Konzeptvorstellung
- Erklärung am Detail
- Aktuelles Projekt als Beispiel
  - Fundusverwaltung

# Erwartungen, Wünsche, Anforderungen

- System muss leicht zu warten sein
- schnelle Fehlerfindung
- erweiterbar
- schnelle Einarbeitung möglich

# Konzeptvorstellung

- System ist...
  - ereignisbasiert und
  - getrennt nach
    - "dem" Controller
    - Objekten
    - Services
    - Templates

# Controller

- sichert vor XSS (Cross-Site-Scripting => Wunschdenken)
- verarbeitet Ereignisse
- sammelt (un)nötige Daten
- wählt Templates
  - und füllt diese mit Daten

# Objekthierarchie

- Grundobjekt Entity
  - für Grundfunktionalität und Datenbankkommunikation
    - eintragen in DB
    - holen aus DB
    - DB-Eintrag aktualisieren
    - DB-Eintrag löschen
  - stellt Mindestinformationen sicher
    - Eintragung, IP, letzte Änderung, Notizen

# Services

- Verarbeitung und Validierung der Daten
  - Services "gruppieren" Funktionen nach Aufgabengebiet
  - Stellen Funktionalität zur Verfügung wie
    - Anmeldung, Login, Forumposting, etc.
    - Gegenstandseintragung, Kategorie anlegen/löschen (in meinem Fall)
  - Schnittstelle zwischen Controller und Objekten
  - Schutz vor SQL-Injektion