

**Gruppe 3**

# Competition Maker

**WU**

**WIRTSCHAFTS  
UNIVERSITÄT  
WIEN VIENNA  
UNIVERSITY OF  
ECONOMICS  
AND BUSINESS**

**Lukas Cerny  
Yida Chen**

- 1. GUI wird aufgerufen zum „Starten“ oder „Beenden“ des Programmes
- 2. Spielname wird eingegeben
- 3. Im folgenden GUI können beliebige Spieler mit ihren erreichten Punkten eingegeben werden
- 4. Am Ende wird das scalc-Dokument erstellt mit dem Spielnamen, Datum und Uhrzeit, den Spielern und ihren Punkten

- Übertragung von mehreren Spielern und den dazugehörigen Punkten in das scalc-Dokument
- Verknüpfung zwischen Hauptprogramm und `::routine` eines Nebenprogrammes
- Vom statischen zum dynamischen Code
- Tippfehler beim Erstellen des Codes

# Programmvorstellung