

# PROJEKT PITCH

Business Programming 2 | 19.06.2020 | LV 4128

Philip Grawatsch-Pollhammer | Johannes Fend

# Kuppel-Cup Tracker

- Programm zum Managen von Durchgangszeiten
- Dateneingabe über ansprechendes JavaFX-GUI
- Ergebnisse werden in scalc-Dokument gespeichert
- Diagramme zeigen Übungsfortschritt

# Speed Point-and-Click

- Geschicklichkeitsspiel trainiert Hand-Augen Koordination
- GUI mit Button muss so schnell wie möglich geklickt werden
- Button wechselt nach jedem Klick die Position
- Nach 10 Klicks wird Zeit und Spielername in scalc-Dokument abgespeichert

# Geschwindigkeits Logger

- Eingabe von Geschwindigkeit und Straßentyp in GUI
- Berechnung von Bußgeldkatalog
- Ausgabe von Werten und möglichen Bußgeldern in Tabelle samt Diagramm