

# LU07b - Club Accounting App

## Vereinsbuchhaltung Grundlagen

Ein Verein besitzt in der Regel einen Kassier, welcher die einzelnen Buchungen in ein „Buchungsjournal“ einträgt und die jeweiligen Belege ablegt.

Datum	Belegnummer	Buchungstext	Soll-Konto	Haben-Konto	Betrag(CHF)
2025-10-21	0001	Bargeld abgehoben	1000 Kasse	1020 Bank	200.00
2025-10-22	0002	...	...	...	...

Der „Kontenplan“ enthält die Kontennummer und -bezeichnung der Aktiven(Vermögen), Passiven(Verbindlichkeiten), Erträge (Einnahmen) und Aufwendungen (Ausgaben).

Kontonummer	Konto-Bezeichnung
1000	Kasse
1020	Bank
...	...
2000	Vereinsvermögen
2300	Verbindlichkeiten/Kreditoren
...	...
3000	Mitgliederbeiträge
3100	Spenden
...	...
4800	Veranstaltungen
4950	Bankgebühren
...	...

Die „Bilanz“ listet die Aktiven und Passiven zu einem bestimmten Stichtag (z.B. Jahresanfang/-ende).

Aktive	Betrag	Passive	Betrag
1000 Kasse	132.00	2000 Vereinsvermögen	22'419.35
1020 Bank	21'871.95	2300 Verbindlichkeiten/Kreditoren	120.00
...	...	...	...

Die „Erfolgsrechnung“ listet die Aufwände und Erträge über einen bestimmten Zeitraum (z.B. Jahr).

Aufwand	Betrag	Ertrag	Betrag
4800 Veranstaltungen	750.00	3000 Mitgliederbeiträge	450.00
4950 Bankgebühren	5.00	3100 Spenden	160.00
...	...	...	...

## Software-Architektur

- Überlegen Sie sich die Vor- und Nachteile einer Buchhaltungsapplikation als Webapplikation im Vergleich zu einer Desktopapplikation.
- Entwerfen Sie ein grobes ERD einer simplen Buchhaltungsapplikation, welche folgenden

Bedingungen erfüllt.

- **Anforderung 1:** Der Benutzer soll einen eigenen Kontenplan erstellen können.
- **Anforderung 2:** Der Benutzer soll für einen Zeitraum (z.B. Jahr 2025) ein Buchungsjournal führen können.
- **Anforderung 3:** Der Benutzer soll zu einem Buchungsjournal eine Erfolgsrechnung und eine Bilanz generieren können.

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/ffit/3-jahr/java/learningunits/lu07/b?rev=1761022444>

Last update: **2025/10/21 06:54**

