

MusicPlayer Projekt Dokumentation «Catify»

In dieser Dokumentation handelt es sich um den MusicPlayer «Catify», welcher unsere Gruppe im Rahmen des Moduls 120 erstellt hat. Wir haben sehr viel Zeit mit dem Design verbracht. Dies unter anderem, weil wir eine einheitliche Seite wollten, welche auch einen gewissen Wiedererkennungswert hat.

Designphase / Skizzen für GUI

Die Skizzen entstanden teilweise auf Blatt und Papier, dies ist auch der Grund, warum wir nicht mehr alles haben, oder auf dem iPad von Rut. Ursprünglich waren sechs unterschiedliche Seiten geplant, von welche man hin und her navigieren kann.

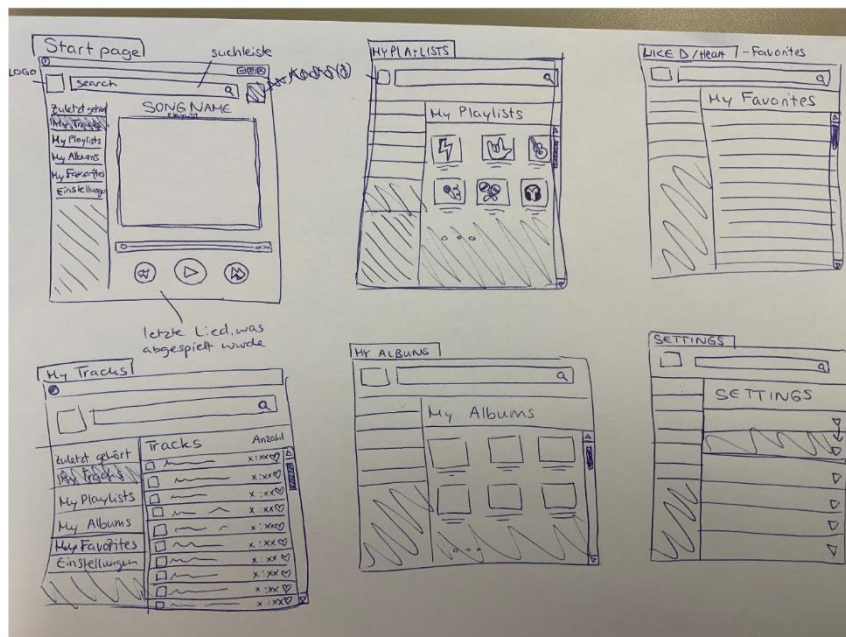


Abbildung 1 erste Skizze von den verschiedenen Fenstern

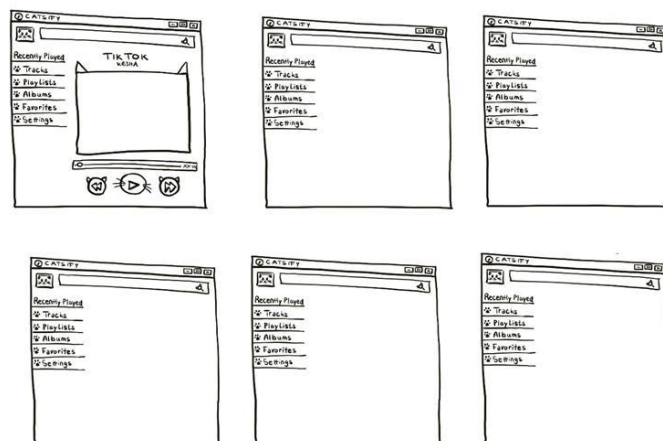


Abbildung 2 fortgeschrittene Designskizze

Das untenstehende Logo ist das definitive. Aber auch dieses durchging einen Prozess. Wir hatten mehrere Optionen für ein Logo, entschieden uns schlussendlich aber für dieses.



Abbildung 3 Logo Catify

Ursprünglich war geplant das wir jeweils ein Bild des Künstlers anzeigen. Dies sollte im untenstehenden Rahmen angezeigt werden.

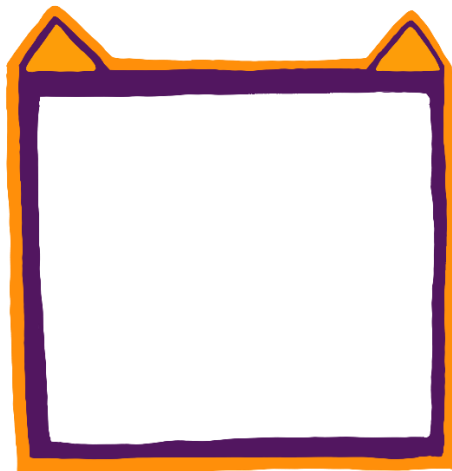


Abbildung 4 Rahmen für Bild von Künstler

Die untenstehenden Symbole erstellten wir für die einzelnen Buttons im GUI. Auch zu diesen kam es nicht direkt, sondern es gab zuerst Skizzen auf Papier, welches wir aber nicht mehr besitzen.



Abbildung 4 Buttons

Testfälle

Nebst den Testfällen haben wir uns kurz versucht mit ein paar GUI-Testingtools (z.B: QF-Test). Leider hat dies nicht richtig funktioniert und wir haben es danach auch auf die Seite gelegt.



Testsznarien_Music
Player.pdf

Fazit

Dieses Projekt war für uns alle eine Herausforderung. Dies da es für alle in der Gruppe eine komplett neue Erfahrung war und wir davor noch keine Berührungspunkte mit JavaFX hatten. Folglich haben wir die Zeit ein bisschen falsch eingeschätzt und irgendwie ist es schade, dass nun schon das Modul fertig ist. Denn anfänglich hatten wir einen sehr schwierigen, mühsamen Einstieg mit JavaFX und wir benötigten sehr viel Zeit, um überhaupt mal ordentlich zu arbeiten. Am Ende konnten wir leider unser Projekt nicht so umsetzen, wie wir geplant haben. Wir lernen daraus, dass wir uns beim nächsten Mal besser aufteilen und planen müssen, damit wir zu jederzeit den bestmöglichen Überblick haben und die Deadline jeweils nie aus den Augen verlieren.