

WaterMe

Ein GTA-Group Projekt

Projekt Idee



Ohne WaterMe



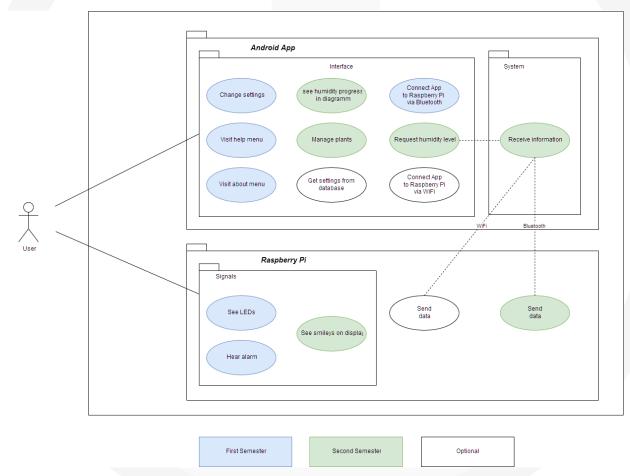
Mit WaterMe

Agenda

- 1. Produktperspektive
- 2. Software Requirements Specifications
- 3. Projekt Methodik
- 4. Projekt Management
- 5. Demo
- 6. Architektur
- 7. Tests

1. Produkt Perspektive

Overall UC diagram



2. Software Requirements Specifications

- Android-Smartphone
- Raspberry Pi
- Kommunikation: Bluetooth
- IDE: Android Studio
- Version-Control: GitHub
- Programmiersprachen: Java, Python
- Tools: ObjectAid (Eclipse), Espresso, Jira, Gantter, Wordpress, GIMP, Visio, Trello







3. Projekt Methodik

- Agile Softwareentwicklung
 - + Reaktiv & Flexibel
 - + Schnelle Verfügbarkeit

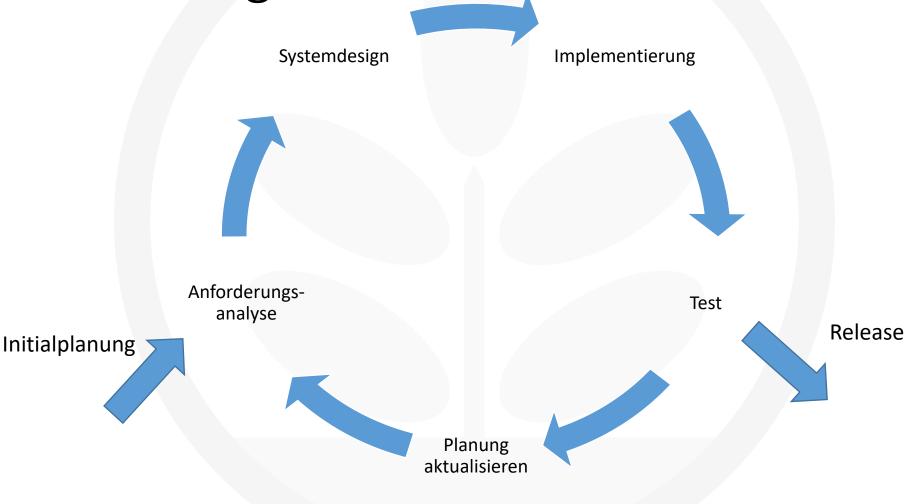
Im Vordergrund:

- Zufriedenstellung
- Zusammenarbeit mit Kunde
- K.I.S.S.
- Funktionsfähigkeit

Paarprogrammierung (Effektiver Code)

Iterative Entwicklung

Vorteile der agilen Methodik Lernen aus Erfahrungen des laufenden Projektes Weiterentwickeln, was wichtig



Scrumming on Jira

- Selbstorganisiertes Team
- Scrum-Master definiert Sprints
- Kunde definiert & priorisiert Anforderungen
- Entwicklungszyklen (Sprints) 1-4 Wochen

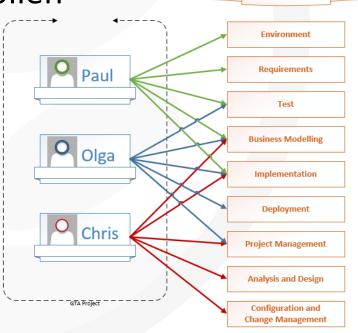


Projekt Management

Rational Unified Process (RUP)

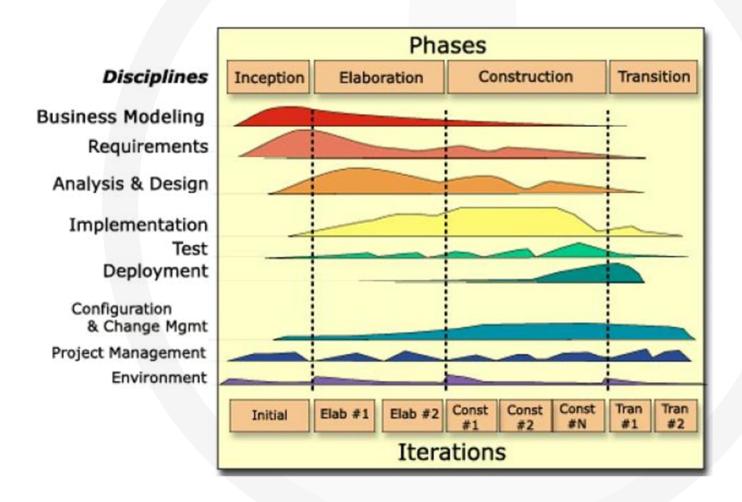
Vorgehensmodell zur Softwareentwicklung

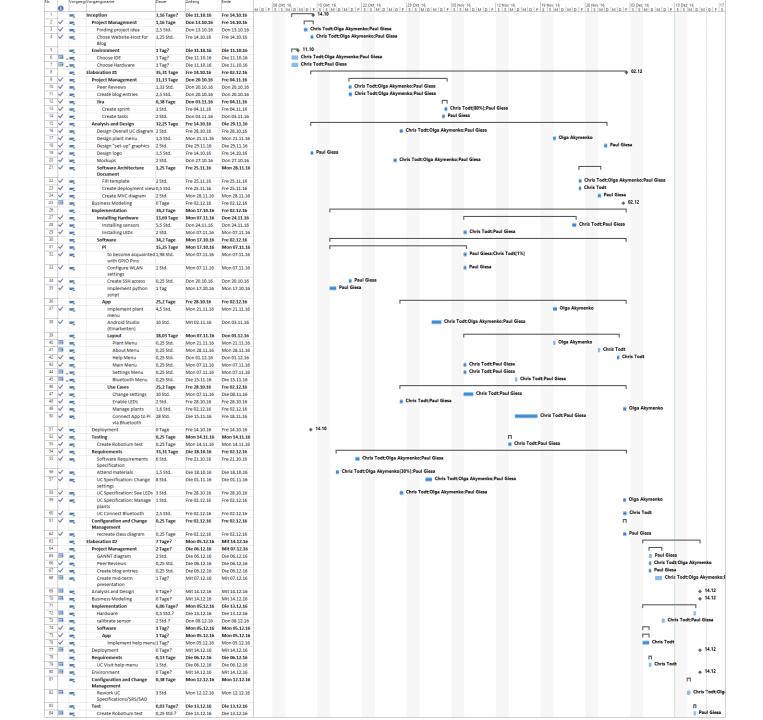
Aufteilung der Aufgaben in Rollen

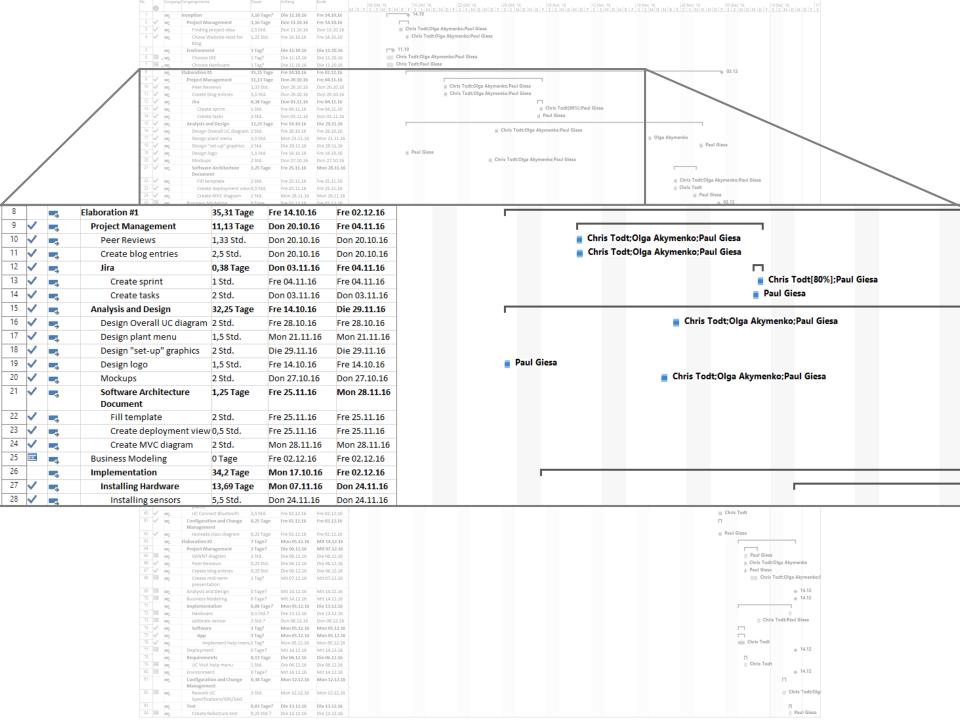


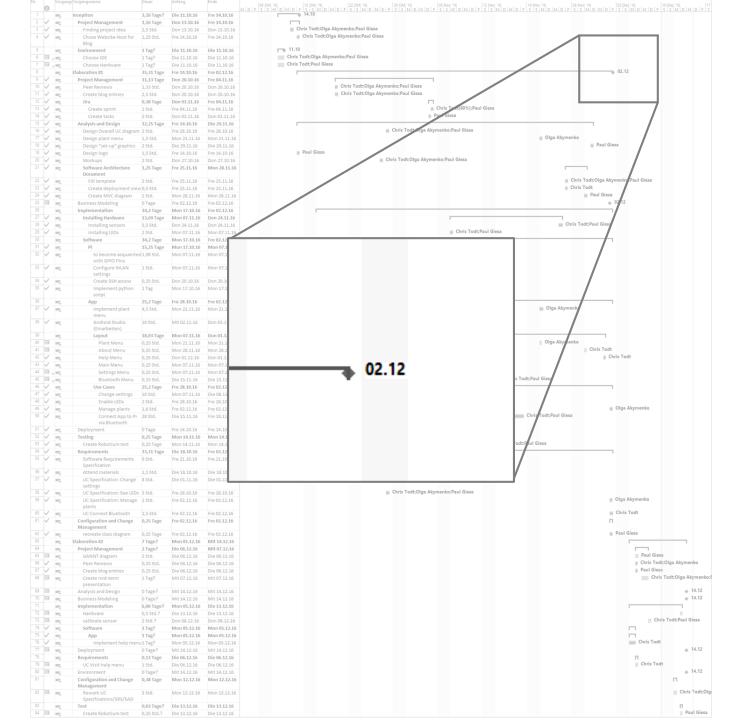
Discipline

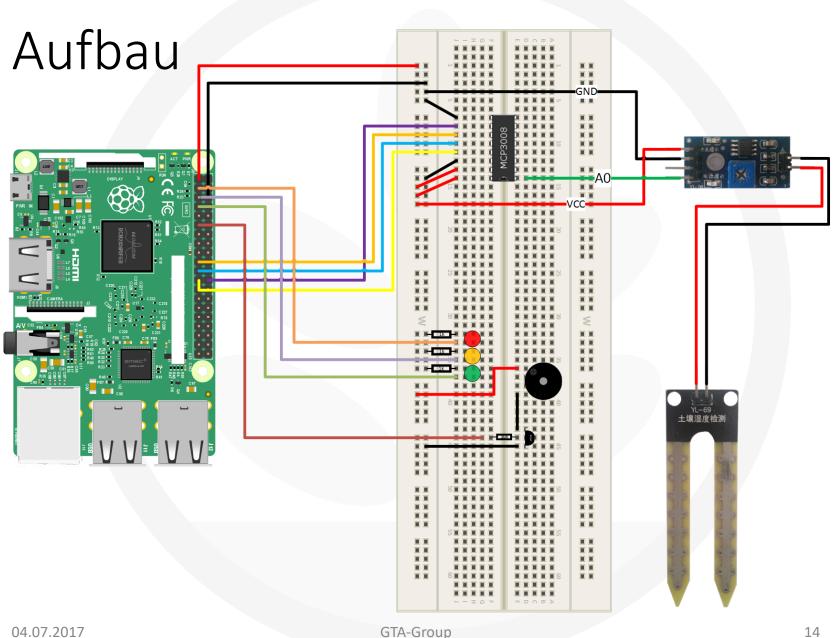
Projekt Management







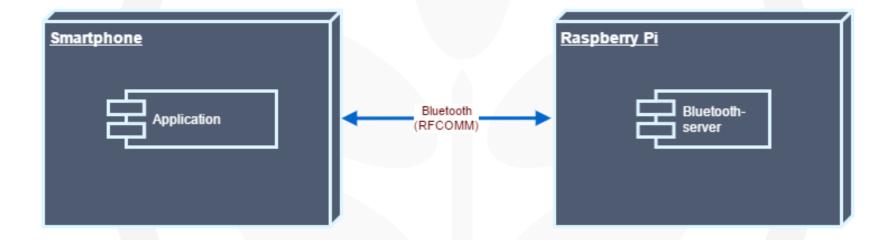




Demo

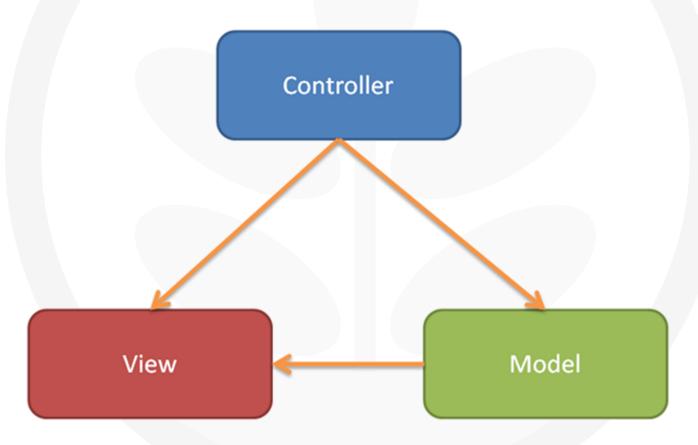
Architecture

Deployment View

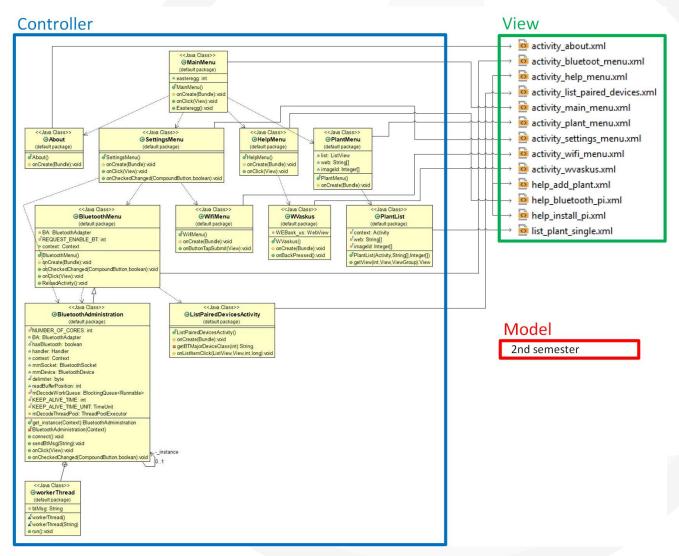


Architecture

Model-View-Controller (MVC)



MVC - Diagram



Testing mit Espresso

Warum testen?

- Vermeidung unerwarteter Ergebnisse
- Funktionsfähige Benutzeroberfläche

Warum Espresso?

- in Android Studio integriert
- Einfach zu bedienen
- Record Funktion



