

Dokumentation Sportconnect

Inhalt

Dokumentation Sportconnect.....	1
Inhalt.....	1
Anforderungen	2
User Storys	3
User Story Map.....	3
Teilnehmer Übersicht	3
Veranstalter Übersicht	4
Teilnehmer	4
Veranstalter	11
Datenbank	18
ERD	18
Logisches Modell	18
Testdaten.....	19
Webservice	21
Change Management	22
Daily Scrum	22
Babin, Kanduth	22
Kraschl, Kumnig	23
Rajic, Allgemeine Dokumentationen.....	24
Bewertung	24
Babin.....	24
Kandut	24
Kraschl	24
Kumnig.....	24
Rajic	24

Anforderungen

Die Sporteventmanager App verwaltet Sportevents und deren Teilnehmer. Sie besteht aus zwei Apps für die Teilnehmer und die Veranstalter.

1.App: Teilnehmer

- Registrieren: der Teilnehmer registriert sich bei der App mit der Email und seinem Passwort. Hinterlegt ist auch der Name.
- Login: Wenn der Teilnehmer schon registriert ist braucht er sich das nächste Mal einfach nur noch anmelden.
- Logout
- Events suchen: In allen Hinterlegten Events wird nach Ort, Datum oder Sportart gesucht
- Bei Events anmelden: Teilnehmer können sich bei Events anmelden und bekommen schon eine Startnummer zugewiesen, die sie dann bei der Eventinformation am Tage des Events abholen können.
- Event ansehen: Alle Informationen wie Name des Events, Ort, Datum, Beschreibung und maximale Teilnehmeranzahl
- Alle seine Events ansehen: Hier werden alle Events zu denen der Teilnehmer sich bereits angemeldet hat angezeigt
- Account löschen

2. App: Veranstalter

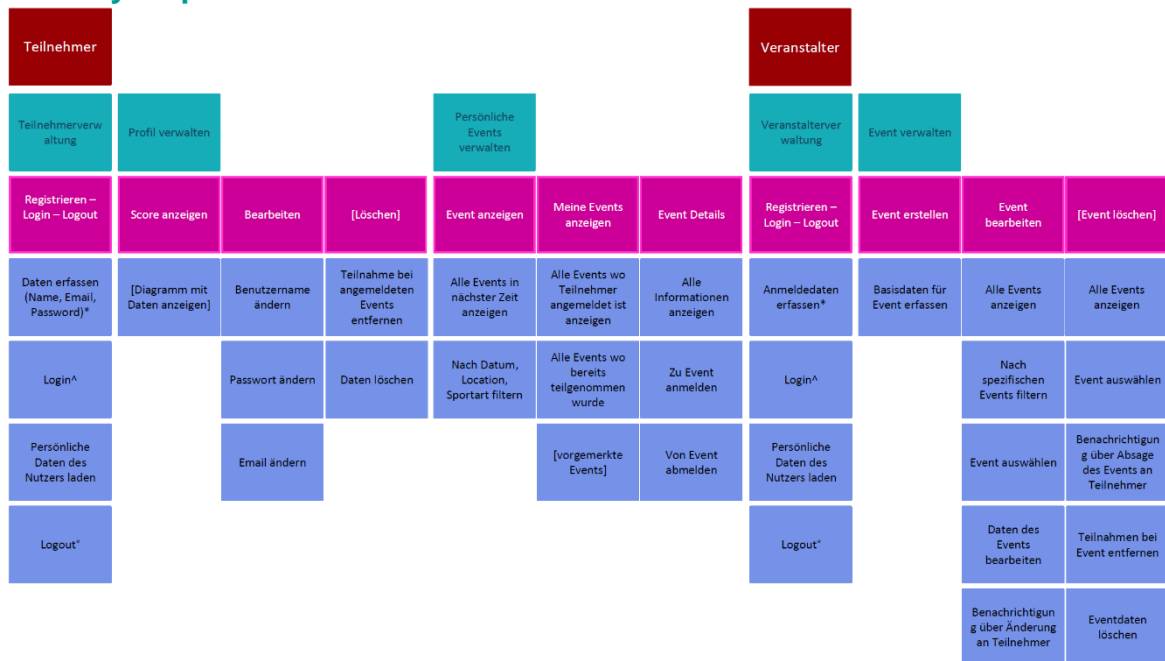
- Registrieren
- Anmelden
- Abmelden
- Account löschen
- Event erstellen
- Event editieren (absagen/verschieben): Wenn sich die Daten eines Events verändern bekommen alle Teilnehmer eine Information, dass sich etwas verändert hat.
- Alle Teilnehmer eines Events anzeigen
- Teilnehmer von einem Event entfernen

Anmerkung:

- Notifications bei Editierung der Veranstaltung

User Storys

User Story Map



Teilnehmer Übersicht

User Story	Status	Bemerkung
Register	Funktioniert	
Login	Funktioniert	
Logout	Funktioniert	
Profil ansehen	Funktioniert	
Benutzername ändern	Funktioniert	
Email ändern	Funktioniert	
Passwort ändern	Funktioniert	
Alle Events in nächster Zeit ändern	Funktioniert	
Nach Datum, Location, Sportart filtern	Funktioniert	
Alle Events wo Teilnehmer angemeldet ist anzeigen	Funktioniert	
Alle Events wo bereits teilgenommen wurde anzeigen	Funktioniert	
Alle Informationen sehen	Funktioniert	
Bei Event anmelden	Funktioniert	
Bei Event abmelden	Funktioniert	
Account löschen	Funktioniert nicht	Schon von Anfang an Zeitgründen als nicht machen geplant

Veranstalter Übersicht

User Story	Status	Bemerkung
Anmeldedaten erfassen	Funktioniert	
Login	Funktioniert	
Logout	Funktioniert	
Persönliche Daten des Nutzers laden	Funktioniert	
Basisdaten für Event erfassen	Funktioniert	
Alle Events anzeigen	Funktioniert	
Nach spezifischen Events filtern	Funktioniert nicht	Zeitmangel
Event auswählen	Funktioniert	
Daten des Events bearbeiten	Funktioniert	
Benachrichtigung über Änderung an Teilnehmer	Funktioniert nicht	Zeitmangel
Teilnahmen bei Event entfernen	Funktioniert nicht	Zeitmangel
Daten löschen	Funktioniert nicht	Zeitmangel

Teilnehmer

Diese Userstories sind für alle Teilnehmer zugänglich.

Userstory: Register

In dieser Userstory soll sich der Teilnehmer bei einer Erstanmeldung durch Eingabe von einer E-Mailadresse, seinem Namen und einem Passwort wird der User registriert.

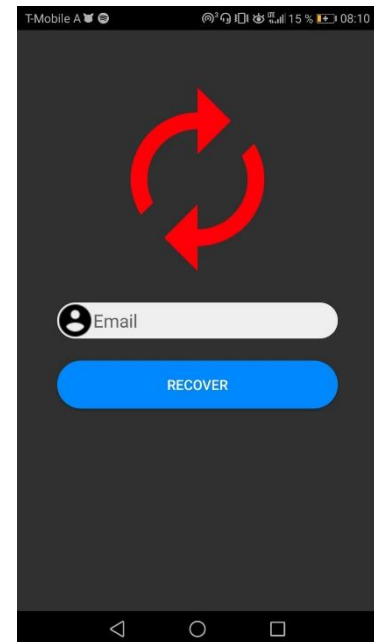
Akzeptanzkriterien:

- E-Mailadresse muss eine valide E-Mailadresse sein.
- Sein Name muss aus alphanumerischen Zeichen bestehen.
- Das Passwort muss mindestens sechstellig sein.

Testfälle:

1. **Aktion:** User gibt keine E-Mailadresse oder kein Passwort ein und klickt auf registrieren.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass er E-Mailadresse und Passwort eingeben muss.

2. **Aktion:** User gibt einen Text ein der keine E-Mailadresse ist.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass die E-Mailadresse die falsche Form hat.
3. **Aktion:** User gibt ein zu kurzes Passwort ein.
Ergebnis: User bekommt Meldung, dass das Passwort zu kurz ist.
4. **Aktion:** User gibt einen Namen ein der numerische Werte enthält.
Ergebnis: User bekommt Meldung, dass der Name keine Zahlen beinhalten darf.
5. **Aktion:** User gibt die richtigen Daten vollständig ein und klickt auf registrieren.
Ergebnis: Der Startbildschirm mit den Userdaten wird angezeigt.
6. **Aktion:** User registriert sich erfolgreich und meldet sich danach wieder ab. Dann probiert er über das Login einzusteigen.
Ergebnis: Keine Fehlermeldung, wenn der User richtig in die Datenbank eingetragen wurde.



Userstory: Login

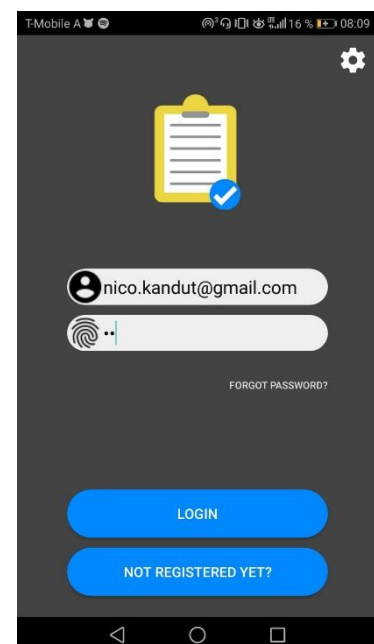
In dieser Userstory soll sich der Teilnehmer ins System anmelden können, um Zugriff auf alle für ihn zugänglichen Funktionen zu erhalten und um über eventuelle Änderung bei angemeldeten Events informiert zu werden.

Akzeptanzkriterien:

Durch Eingabe von seiner Anmeldedaten (E-Mailadresse und seinem Passwort, welche beide im System vorhanden sein müssen), wird der User ins System angemeldet.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User mit der E-Mailadresse „corakumnig@gmail.com“ und dem Passwort „ck“ existiert.
Aktion: User gibt „corakumnig@gmail.com“ als E-Mailadresse und als Passwort „ck“ ein.
Ergebnis: User erhält Zugriff auf die App.
2. **Aktion:** User gibt keine E-Mailadresse oder kein Passwort ein und klickt auf Anmelden.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass er E-Mailadresse und Passwort eingeben muss, um sich anmelden zu können.
3. **Vorbedingung:** User „Ad“ mit Passwort „Test“ existiert nicht.
Aktion: User gibt „Ad“ als E-Mailadresse und „Test“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass E-Mailadresse oder Passwort ungültig ist.



4. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ hat nicht das Passwort „xxx“.
Aktion: User gibt „corakumnig@gmail.com“ als E-Mailadresse und „xxx“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass E-Mailadresse oder Passwort ungültig ist.

Userstory: Profil ansehen

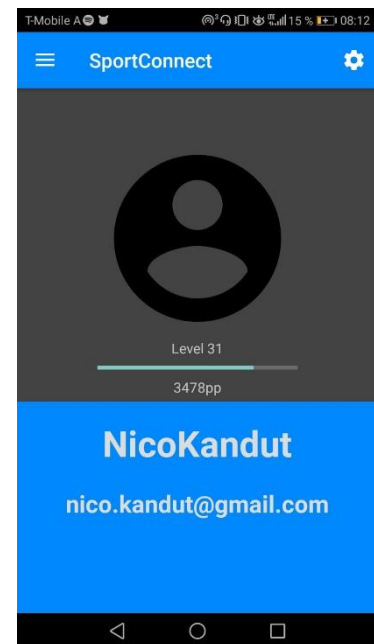
Ziel dieser Userstory ist es dem Teilnehmer alle seine Benutzerdaten übersichtlich zu präsentieren.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann seine Email einsehen.
- Teilnehmer kann seinen Namen einsehen
- Teilnehmer kann seinen Score bzw. sein Level ansehen.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ ist angemeldet.
Aktion: User geht im Slidemenü auf den Menüpunkt Profil.
Ergebnis: User sieht seine Email, seinen Namen und seinen Score.
2. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ meldet sich mit dem Passwort „ck“ an.
Aktion: User geht im Slidemenü auf den Menüpunkt Profil.
Ergebnis: User sieht seine Email, seinen Namen und seinen Score.



Userstory: Logout

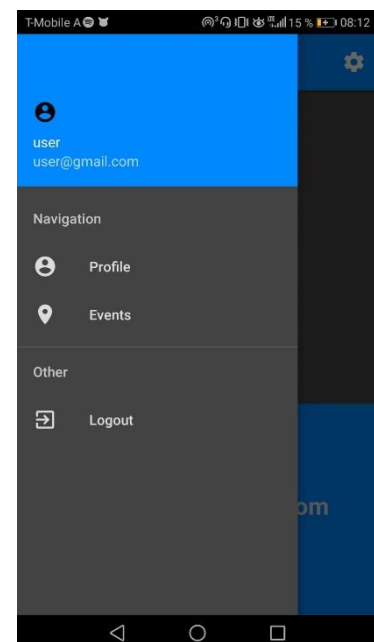
In dieser Userstory soll sich der Teilnehmer aus dem System ausloggen können, somit wird ihm der Zugriff auf alle seine Funktionen verwehrt.

Akzeptanzkriterien:

Der User muss angemeldet sein um sich abmelden zu können.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: User meldet sich im Slidemenü mit dem Punkt abmelden ab.
Ergebnis: Der Login Bildschirm erscheint.
2. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und hat Daten bei seinem Profil verändert.
Aktion: User meldet sich mit einem Klick auf den Logout Button ab und die Daten sollen gespeichert werden. Danach meldet er sich wieder mit E-Mailadresse „corakumnig@gmail.com“ und dem Passwort „ck“ an.
Ergebnis: User bekommt die richtigen Daten im Profil angezeigt.



3. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und meldet sich zu einem Event an
Aktion: User meldet sich mit einem Klick auf den Logout Button ab und die Daten sollen gespeichert werden. Danach meldet er sich wieder mit E-Mailadresse „corakumnig@gmail.com“ und dem Passwort „ck“ an.
Ergebnis: User bekommt das Event bei meine Events angezeigt.

Userstory: Benutzername ändern

In dieser Userstory kann der User seinen Benutzernamen editieren.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann seinen Namen ändern, welcher aus alphanumerischen Zeichen bestehen muss.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet
Aktion: Geht in den Einstellungen auf den Punkt Benutzername ändern. Im neuen Fenster, welches aufgeht ändert er seinen Namen und klickt auf den Button Ok.
Ergebnis: Der User sieht in seinem Profil einen anderen Namen aufscheinen.

Userstory: Email ändern

In dieser Userstory kann der User seine Email editieren.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann seine Email Adresse ändern.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet
Aktion: Geht in den Einstellungen auf den Punkt Email ändern. Im neuen Fenster, welches aufgeht ändert er seine Email und klickt auf den Button Ok.
Ergebnis: Der User sieht in seinem Profil eine andere Email aufscheinen.

Userstory: Passwort ändern

In dieser Userstory kann der User sein Passwort editieren.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann sein Passwort ändern.
- Passwort muss mindestens sechstellig sein

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet
Aktion: Geht in den Einstellungen auf den Punkt Passwort ändern. Im neuen Fenster, welches aufgeht gibt er sein neues Passwort und auf den Button Ok.
Ergebnis: Wenn der User sich abmeldet kommt er nur mit dem neuen Passwort wieder in sein Profil.

Userstory: Alle Events in nächster Zeit anzeigen

In dieser Userstory kann sich der Teilnehmer alle Events anzeigen lassen.

Akzeptanzkriterien:

- Eventname wird angezeigt
- Eventdatum wird angezeigt
- Eventsportart wird angezeigt
- Eventort wird angezeigt
- Anzahl der Freien Plätze

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: Im Menü den Punkt Events auswählen.
Ergebnis: Der User bekommt alle Events angezeigt. Name, Datum, Sportart, Ort und Anzahl der Freien Plätze sind ersichtlich.



Userstory: Nach Datum, Location, Sportart filtern

In dieser Userstory kann der Teilnehmer Events suchen.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann nach Ort filtern.
- Teilnehmer kann nach Datum filtern.
- Teilnehmer kann nach Sportart filtern.
- Teilnehmer kann nach Titel der Events filtern.
- Teilnehmer kann diese Suchkriterien kombinieren.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** Teilnehmer „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: Im Menü den Punkt Events auswählen und in das Feld den Namen, Ort, Datum oder Sportart eingeben.
Ergebnis: Der User bekommt alle Events absteigend nach dem Parameter im Suchfeld.



Userstory: Alle Events wo Teilnehmer angemeldet ist anzeigen

In dieser Userstory kann der Teilnehmer all jene Events ansehen, bei denen er bereits angemeldet ist.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer sieht nur Events, bei denen er sich wirklich angemeldet hat.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: User wählt im Menü den Punkt Events aus und geht auf meine Events.
Ergebnis: Der User bekommt alle Events bei denen er sich angemeldet hat in einer Liste angezeigt.

Userstory: Alle Events wo bereits teilgenommen wurde

In dieser Userstory kann der Teilnehmer all jene Events ansehen, bei denen er bereits teilgenommen hat.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer sieht Events, die bereits vorbei sind.
- Teilnehmer sieht Events bei denen er teilgenommen hat.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: Im Menü den Punkt Events auswählen und in den Reiter abgeschlossene Events gehen.
Ergebnis: Der User bekommt alle Events bei denen er teilgenommen hat in einer Liste.

2.

Userstory: Alle Informationen ansehen

In dieser Userstory kann der Teilnehmer die Details eines Events ansehen.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann Titel, Ort und Datum des Events ansehen.
- Teilnehmer kann, den bzw. die Veranstalter ansehen.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: Im Menü den Punkt Events auswählen und auf einen Reiter anklicken. Danach ein Event anklicken.
Ergebnis: Ein Window geht auf in dem der Teilnehmer die genauen Daten der Veranstaltung sieht. Unter anderem den Title, die Sportart, Datum, Ort und maximale Teilnehmeranzahl.

Userstory: Bei Event anmelden

In dieser Userstory kann sich der Teilnehmer bei einem Event anmelden.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann sich nur einmal bei einem Event anmelden.
- Teilnehmer darf nicht von dem Event ausgeschlossen sein.
- Die maximale Teilnehmer Anzahl darf nicht überschritten werden.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: User geht im Menü auf den Punkt Event und auf den Reiter alle Events. Dort wählt er ein Event aus und klickt es an. Nun geht das Window für die Details auf in welcher ein Button zum Anmelden ist.
Ergebnis: Der Teilnehmer ist nun bei dem Event angemeldet und sieht dies wenn er im Menü auf den Punkt alle angemeldeten Events geht.

Userstory: von Event abmelden

In dieser Userstory kann sich der Teilnehmer von einem Event abmelden bei dem er schon angemeldet ist.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer ist von einem angemeldeten Event wieder abgemeldet.
- Event ist unter Menüpunkt Meine Events nicht mehr zu finden.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.
Aktion: User geht im Menü auf den Punkt Event und auf den Reiter angemeldete Events. Dort wählt er ein Event aus und klickt auf dieses. Das Window mit den Details geht auf, wo ein Button zum Abmelden ist.
Ergebnis: Der Teilnehmer ist nun bei dem Event abgemeldet und sieht dies wenn er den Reiter angemeldete Events aufmacht. Das Event scheint dort nicht mehr auf.

Userstory: Account löschen

In dieser Userstory kann der Teilnehmer seinen Account löschen.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer darf sich nicht in einem aktiven Event befinden.
- Teilnehmer wird von allen zukünftigen Events abgemeldet.

In allen Ergebnistabellen erscheint dieser Teilnehmer fortan als „Gelöscht“.

Testfälle:

Veranstalter

Diese Userstories sind für alle Veranstalter zugänglich.

Userstory: Anmeldedaten erfassen

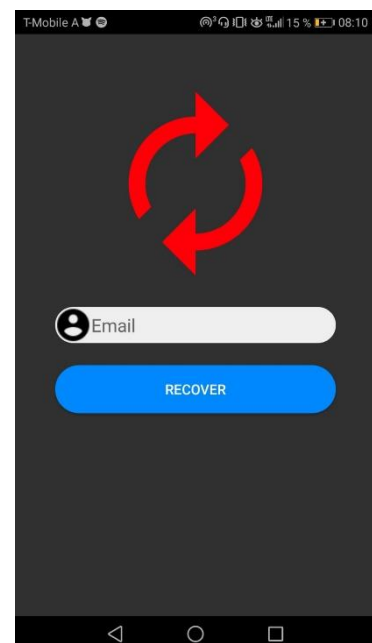
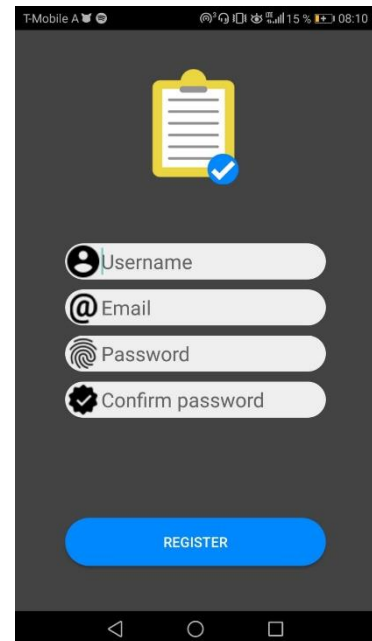
In dieser Userstory soll sich der Veranstalter bei einer Erstanmeldung registrieren können, um sich die nächsten male mit einem normalen Login anmelden zu können.

Akzeptanzkriterien

- E-Mailadresse muss eine valide E-Mailadresse sein.
- Sein Name muss aus alphanumerischen Zeichen bestehen.
- Das Passwort muss mindestens sechstellig sein.

Testfälle:

1. **Aktion:** User gibt keine E-Mailadresse oder kein Passwort ein und klickt auf registrieren.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass er E-Mailadresse und Passwort eingeben muss.
2. **Aktion:** User gibt einen Text ein der keine E-Mailadresse ist.
Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass die E-Mailadresse die falsche form hat.
3. **Aktion:** User gibt ein zu kurzes Passwort ein.
Ergebnis: User bekommt Meldung, dass das Passwort zu kurz ist.
4. **Aktion:** User gibt einen Namen ein der numerische Werte enthält.
Ergebnis: User bekommt Meldung, dass der Name keine Zahlen beinhalten darf.
5. **Aktion:** User gibt die richtigen Daten vollständig ein und klickt auf registrieren.
Ergebnis: Der Startbildschirm mit den Userdaten wird angezeigt.
6. **Aktion:** User registriert sich erfolgreich und meldet sich danach wieder ab. Dann probiert er über das Login einzusteigen.
Ergebnis: Keine Fehlermeldung, wenn der User richtig in die Datenbank eingetragen wurde.



Userstory: Login

Ziel dieser Userstory ist es, dass sich der User anmelden kann, um auf die ihm zu Verfügung stehenden Funktion Zugriff zu erhalten.

Akzeptanzkriterien

Durch Eingabe der richtigen E-Mailadresse-Passwort-Kombination wird der User angemeldet und erhält so Zugriff auf die weiteren Funktionen.

Testfälle

1. **Vorbedingung:** Veranstalter mit der E-Mailadresse „corakumnig@gmail.com“ und dem Passwort „ck“ existiert.

Aktion: User gibt „corakumnig@gmail.com“ als E-Mailadresse und als Passwort „ck“ ein.

Ergebnis: User erhält Zugriff auf die App.

2. **Aktion:** User gibt keine E-Mailadresse oder kein Passwort ein und klickt auf Anmelden.

Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass er E-Mailadresse und Passwort eingeben muss, um sich anmelden zu können.

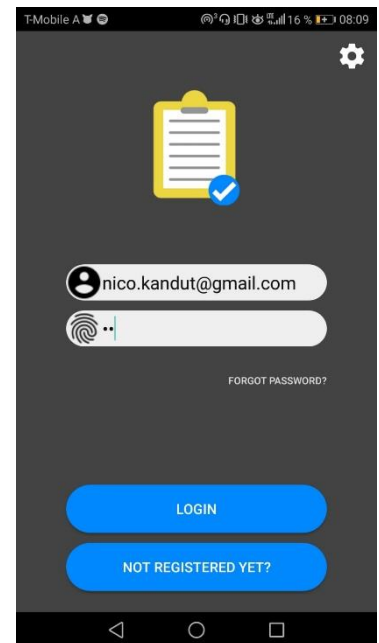
3. **Vorbedingung:** User „Ad“ mit Passwort „Test“ existiert nicht.

Aktion: User gibt „Ad“ als E-Mailadresse und „Test“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden. **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass E-Mailadresse oder Passwort ungültig ist.

4. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ hat nicht das Passwort „xxx“.

Aktion: User gibt „corakumnig@gmail.com“ als E-Mailadresse und „xxx“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.

Ergebnis: User erhält eine Meldung, dass E-Mailadresse oder Passwort ungültig ist.



Userstory: Logout

Ziel dieser Userstory ist es, dass sich der angemeldete Admin bzw. Veranstalter von seinem Account abgemeldet wird und wieder zum Login Bildschirm gelangt.

Akzeptanzkriterien

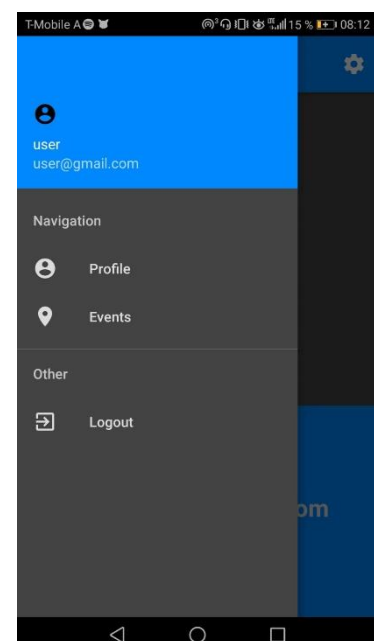
Alle Userdaten müssen bevor der User ausgeloggt wird gespeichert werden. Wenn dies geschehen ist wird wieder der Login Bildschirm angezeigt und der User kann auf keine weiteren Funktionen mehr Zugreifen.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.

Aktion: User meldet sich mit einem Klick auf den Logout Button ab.

Ergebnis: Der Login Bildschirm erscheint.



2. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und hat Daten verändert.

Aktion: User meldet sich mit einem Klick auf den Logout Button ab und die Daten sollen gespeichert werden. Danach meldet er sich wieder mit E-Mailadresse „corakumnig@gmail.com“ und dem Passwort „ck“ an.

Ergebnis: User bekommt die richtigen Daten angezeigt.

Userstory: persönliche Daten des Nutzers laden

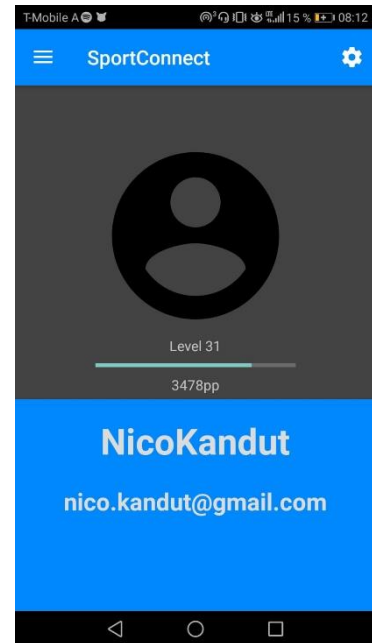
Ziel dieser Userstory ist es, dass nach einem erfolgreichen Login das Profil des Users geladen wird.

Akzeptanzkriterien

Die richtigen Daten des Veranstalters wie Name und E-Mailadresse werden angezeigt.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ ist angemeldet.
Aktion: User geht im Slidemenü auf den Menüpunkt Profil.
Ergebnis: User sieht seine Email und seinen Namen.
2. **Vorbedingung:** User „corakumnig@gmail.com“ meldet sich mit dem Passwort „ck“ an.
Aktion: User geht im Slidemenü auf den Menüpunkt Profil.
Ergebnis: User sieht seine Email und seinen Namen.

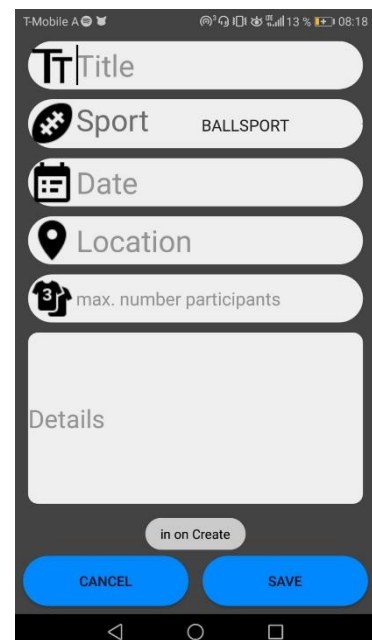


Userstory: Basisdaten für Event erfassen

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein neues Event erstellt wird.

Akzeptanzkriterien:

- Der Name der Event darf maximal 100 Zeichen betragen
- Der Name der Event muss in Verbindung mit dem Datum und der Location eindeutig sein.
- Die Sportart muss ausgewählt sein
- Die Location der Event muss eingegeben werden
- Das Datum wann das Event stattfindet muss eingegeben werden
- Zusätzliche Informationen können im Feld Details (1000 Zeichen zur Verfügung) eingegeben werden
- Außerdem muss noch die Anzahl der minimalen und maximalen Teilnehmer angegeben werden



Testfälle:

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen.
Aktion: Der User gibt alle Daten richtig ein und klickt auf den Button erstellen.
Ergebnis: Es wird eine Meldung angezeigt, dass das Event erstellt wurde.

2. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen.

Aktion: Der User gibt keine Daten ein und klickt auf den Button erstellen.

Ergebnis: Es wird eine Meldung angezeigt, dass alle Felder mit Daten ausgefüllt werden müssen.

3. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen.

Aktion: Der User gibt die Daten die benötigt werden nicht vollständig ein und klickt auf den Button erstellen.

Ergebnis: Eine Meldung mit dem Hinweis, dass alle Daten benötigt werden um eine Event zu erstellen erscheint.

4. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen.

Aktion: Der User gibt beim Namen der Event mehr als 100 Zeichen ein.

Ergebnis: Eine Fehlermeldung mit dem Hinweis, dass der Name nicht mehr als 100 Zeichen haben darf erscheint.

5. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen.

Aktion: Der User gibt im Feld Details mehr als 1000 Zeichen ein.

Ergebnis: Eine Fehlermeldung mit dem Hinweis, dass im Feld Details nicht mehr als 1000 Zeichen eingegeben werden dürfen erscheint.

Userstory: Alle Events anzeigen

In dieser Userstory wird dafür gesorgt, dass alle eigenen Events angezeigt werden.

Akzeptanzkriterien

In einer Liste sollen alle Events die selbst angelegt wurden angezeigt werden und anklickbar sein.

Testfälle

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.

Aktion: Veranstalter geht im Menü auf den Punkt Events.

Ergebnis: Fenster mit einer Liste aller eigenen Events geht auf.

Userstory: Nach spezifischen Events filtern

In dieser Userstory kann der Veranstalter Events suchen.

Akzeptanzkriterien:

- Teilnehmer kann nach Ort filtern.
- Teilnehmer kann nach Datum filtern.
- Teilnehmer kann nach Sportart filtern.
- Teilnehmer kann nach Titel der Events filtern.
- Teilnehmer kann diese Suchkriterien kombinieren.

Testfälle:

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.

Aktion: Im Menü den Punkt Events auswählen und in das Feld den Namen, Ort, Datum oder Sportart eingeben.

Ergebnis: Der User bekommt alle Events absteigend nach dem Parameter im Suchfeld.

Userstory: Event auswählen

In dieser Userstory sollen Events, welche gelöscht oder bearbeitet werden sollen aus der Liste ausgewählt werden können.

Akzeptanzkriterien

Event kann angeklickt werden um es zu bearbeiten oder zu löschen.

Testfälle

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.

Aktion: Im Menü den Punkt Events auswählen und klickt auf dieses.

Ergebnis: Ein Fenster zum Löschen und Bearbeiten geht auf.

Userstory: Daten des Events bearbeiten

Diese Userstory beschreibt die Bedingungen, um die Daten eines Events erfolgreich ändern zu können.

Akzeptanzkriterien

- Der Name der Event darf maximal 100 Zeichen betragen
- Der Name der Event muss in Verbindung mit dem Datum und der Location eindeutig sein.
- Die Sportart muss ausgewählt sein
- Die Location der Event muss eingegeben werden
- Das Datum wann das Event stattfindet muss eingegeben werden
- Zusätzliche Informationen können im Feld Details (1000 Zeichen zur Verfügung) eingegeben werden
- Außerdem muss noch die Anzahl der minimalen und maximalen Teilnehmer angegeben werden

A screenshot of a mobile application interface for editing an event. The form consists of several input fields with icons on the left: a person icon for 'Hallo', a football icon for 'BALLSPORT', a calendar icon for '03.09.1999', a location pin icon for 'Villach', and a group of people icon for '10'. Below these is a large text area labeled 'bsjsj'. At the bottom right, there is a circular button with a pencil icon. The status bar at the top shows 'T-Mobile A', signal strength, battery level at 13%, and the time 08:18.

Testfälle

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen. Er klickt auf ein Event und ein Fenster mit den eingetragenen Daten geht auf.

Aktion: Der User klickt auf den Button bearbeiten, gibt alle Daten richtig ein und klickt auf den Button speichern.

Ergebnis: Die Daten des Events werden aktualisiert.

2. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen. Er klickt auf ein Event und ein Fenster mit den eingetragenen Daten geht auf.

Aktion: Der User gibt löscht Daten und klickt auf den Button save.

Ergebnis: Es wird eine Meldung angezeigt, dass alle Felder mit Daten ausgefüllt werden müssen.

3. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen. Er klickt auf ein Event und ein Fenster mit den eingetragenen Daten geht auf.

Aktion: Der User gibt beim Namen der Event mehr als 100 Zeichen ein.

Ergebnis: Eine Fehlermeldung mit dem Hinweis, dass der Name nicht mehr als 100 Zeichen haben darf erscheint.

4. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und im Menüpunkt Event erstellen. Er klickt auf ein Event und ein Fenster mit den eingetragenen Daten geht auf.

Aktion: Der User gibt im Feld Details mehr als 1000 Zeichen ein.

Ergebnis: Eine Fehlermeldung mit dem Hinweis, dass im Feld Details nicht mehr als 1000 Zeichen eingegeben werden dürfen erscheint.

The screenshot shows a mobile app interface with a dark theme. At the top, there's a status bar with 'T-Mobile A' and various icons. Below it, a header bar says 'Hallo'. The main content area has several input fields: a dropdown menu labeled 'BALLSPORT' with a football icon, a date field showing '03.09.1999', a location field showing 'Villach', and a field with the number '10'. Below these is a large text area with the placeholder text 'bsjsj' and a circular icon with a document symbol. The bottom of the screen shows standard Android navigation icons.

Userstory: Benachrichtigung über Änderung an Teilnehmer

In dieser Userstory wird beschrieben, wie die Benachrichtigung einer Veränderung eines Events an den Teilnehmer erfolgt.

Akzeptanzkriterien

Der Teilnehmer muss sobald sich etwas bei einem Event ändert (Daten ändern sich oder Event wird gelöscht) eine Pop-up Benachrichtigung erhalten, in welcher die genaue Änderung bekanntgegeben wird. Wenn der Teilnehmer gerade nicht angemeldet ist dann soll die Benachrichtigung sofort nachdem er sich angemeldet hat erfolgen.

Testfälle

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und hat die Daten eines Events verändert oder sogar ein Event gelöscht. Alle User die bei diesem Event mitmachen sind online.

Aktion: Der Veranstalter bestätigt die Änderung der Daten.

Ergebnis: Alle User, welche bei diesem Event erhalten eine Benachrichtigung.

2. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet und hat die Daten eines Events verändert oder sogar ein Event gelöscht. Nicht alle Teilnehmer die bei diesem Event mitmachen sind online.

Aktion: Der Veranstalter bestätigt die Änderung der Daten.

Ergebnis: Alle User, welche online sind bekommen sofort eine Benachrichtigung über die Änderung. Alle User, welche zum Zeitpunkt der Änderung offline sind bekommen sofort nach dem sie sich das nächste mal eingeloggt haben eine Benachrichtigung.

Userstory: Teilnahmen bei Event entfernen

Das Ziel dieser Userstorys ist es, dass alle Teilnehmer, welche bei einem gewissen Event mitmachen, von diesem abgemeldet werden.

Akzeptanzkriterien

Die Liste der Teilnehmer eines Events ist leer.

Testfälle

1. **Vorbedingung:** Veranstalter „corakumnig@gmail.com“ mit dem Passwort „ck“ ist angemeldet.

Aktion: Der Veranstalter löscht ein Event.

Ergebnis: Alle User, welche bei diesem Event erhalten eine Benachrichtigung. Alle User sind aus der Liste beim Event entfernt und das Event wurde gelöscht.

Userstory: Daten löschen

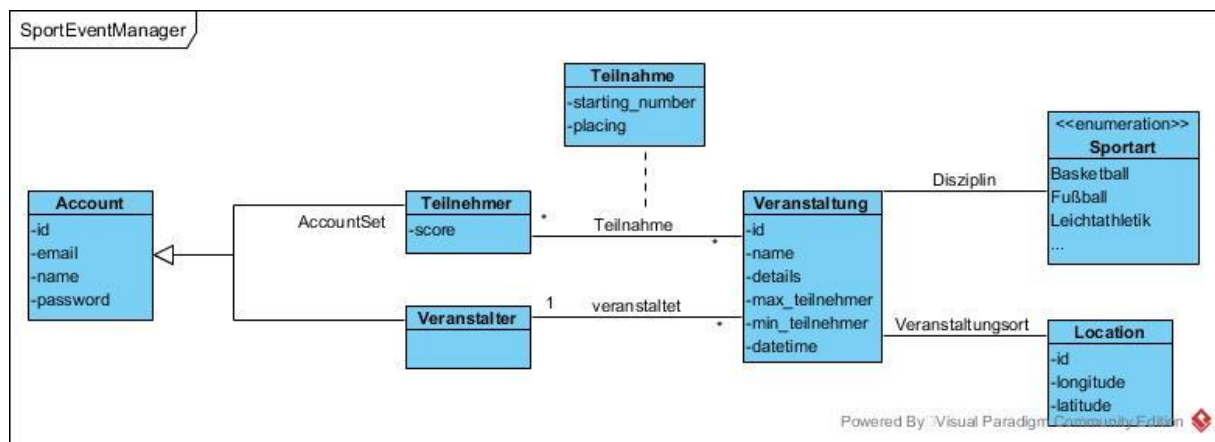
Diese Userstory hat zum Ziel, dass ein Event gelöscht wird.

Akzeptanzkriterien

Alle Verbindungen vom Event zu den Teilnehmern muss gelöscht werden danach kann das Event gelöscht werden.

Testfälle:

Datenbank ERD



Logisches Modell

```

DROP TABLE Account CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Sportart CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Veranstalter CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Teilnehmer CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Veranstaltung CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Teilnahme CASCADE CONSTRAINTS;

```

--Drop Sequences

```
DROP SEQUENCE seq_account_id;
```

```
DROP SEQUENCE seq_veranstaltung_id;
```

--Create Tables

--Account

```

CREATE SEQUENCE seq_account_id START WITH 0 INCREMENT BY 1 MINVALUE 0;
CREATE TABLE Account(
  id INTEGER,
  name VARCHAR2(100),
  email VARCHAR2(100),
  password VARCHAR2(100),
  isVerified NUMBER(1,0) default 0 not null,
  timestamp DATE default sysdate,

```

```

  CONSTRAINT pk_account PRIMARY KEY(id),
  CONSTRAINT uq_account_email UNIQUE(email),
  CONSTRAINT ck_account_email_valid CHECK(email like '%____@____%'),
  CONSTRAINT ck_account_isVarifed_valid CHECK(isVerified = 1 or isVerified = 0)
);

```

```

CREATE TABLE Sportart(
  name VARCHAR2(100),

```

```

  CONSTRAINT pk_Sportart PRIMARY KEY(name)
);

```

--Veranstalter

```

CREATE TABLE Veranstalter(

```

```

    id_account INTEGER,

    CONSTRAINT pk_veranstalter PRIMARY KEY(id_account),
    CONSTRAINT fk_veranstalter_id_account FOREIGN KEY(id_account) REFERENCES
Account(id)
);

--Teilnehmer
CREATE TABLE Teilnehmer(
    id_account INTEGER,
    score INTEGER DEFAULT 0,

    CONSTRAINT pk_teilnehmer PRIMARY KEY(id_account),
    CONSTRAINT fk_teilnehmer_id_account FOREIGN KEY(id_account) REFERENCES
Account(id)
);

--Veranstaltung
CREATE SEQUENCE seq_veranstaltung_id START WITH 0 INCREMENT BY 1 MINVALUE
0;
CREATE TABLE Veranstaltung(
    id INTEGER,
    name VARCHAR2(100),
    sportart VARCHAR(100),
    id_veranstalter INTEGER,
    location VARCHAR2(100),
    datetime DATE,
    details VARCHAR2(1000),
    min_teilnehmer INTEGER,
    max_teilnehmer INTEGER,

    CONSTRAINT pk_veranstaltung PRIMARY KEY(id),
    CONSTRAINT fk_veranstaltung_sportart FOREIGN KEY(sportart) REFERENCES
Sportart(name),
    CONSTRAINT fk_veranstaltung_id_veranst FOREIGN KEY(id_veranstalter)
REFERENCES Veranstalter(id_account)
);

--Teilnahme
CREATE TABLE Teilnahme(
    id_veranstaltung INTEGER,
    id_teilnehmer INTEGER,
    starting_number INTEGER,
    score INTEGER,

    CONSTRAINT pk_teilnahme PRIMARY KEY(id_veranstaltung, id_teilnehmer),
    CONSTRAINT fk_teilnahme_id_veranstaltung FOREIGN KEY(id_veranstaltung)
REFERENCES Veranstaltung(id),
    CONSTRAINT fk_teilnahme_id_teilnehmer FOREIGN KEY(id_teilnehmer) REFERENCES
Teilnehmer(id_account)
);

```

Testdaten

--Insert Test Data

```

INSERT INTO Account VALUES(seq_account_id.NEXTVAL, 'NicoKandut',
'nico.kandut@gmail.com', 'nk', 0, sysdate);
INSERT INTO Account VALUES(seq_account_id.NEXTVAL, 'AngelikaBabin',
'babin.angelika@gmail.com', 'ab', 0, sysdate);
INSERT INTO Account VALUES(seq_account_id.NEXTVAL, 'ChristofKraschl',
'kraschl@edu.htl-villach.at', 'ck', 0, sysdate);
INSERT INTO Account VALUES(seq_account_id.NEXTVAL, 'CoraKumnig',
'corakumnig@gmail.com', 'ck', 0, sysdate);
INSERT INTO Account VALUES(seq_account_id.NEXTVAL, 'KristianRajic', 'rajic-
kristion59560@gmx.at', 'kr', 0, sysdate);

```

```

INSERT INTO Sportart VALUES('Fussball');
INSERT INTO Sportart VALUES('Basketball');
INSERT INTO Sportart VALUES('Baseball');
INSERT INTO Sportart VALUES('Football');
INSERT INTO Sportart VALUES('Laufen');
INSERT INTO Sportart VALUES('Wandern');
INSERT INTO Sportart VALUES('Klettern');
INSERT INTO Sportart VALUES('Schwimmen');

```

```

INSERT INTO Veranstalter VALUES(5);

```

```

INSERT INTO Teilnehmer VALUES(1, 0);
INSERT INTO Teilnehmer VALUES(2, 117);
INSERT INTO Teilnehmer VALUES(3, 17503);
INSERT INTO Teilnehmer VALUES(4, 1000000);

```

```

INSERT INTO Veranstaltung VALUES(seq_veranstaltung_id.NEXTVAL, 'Rote Nasen Lauf',
'Laufen', 5, 'Villach', DATE '2018-03-20', 'Ein Lauf.', null, null);
INSERT INTO Veranstaltung VALUES(seq_veranstaltung_id.NEXTVAL, 'Basketballspiel',
'Basketball', 5, 'Klagenfurt', DATE '2018-11-14', 'Ein spannendes Spiel!', 6, 20);
INSERT INTO Veranstaltung VALUES(seq_veranstaltung_id.NEXTVAL, 'Rote Nasen Lauf 2',
'Laufen', 5, 'Villach', DATE '2018-07-20', 'Ein Lauf.', null, null);
INSERT INTO Veranstaltung VALUES(seq_veranstaltung_id.NEXTVAL, 'Basketballspiel 2',
'Basketball', 5, 'Klagenfurt', DATE '2018-08-08', 'Ein spannendes Spiel!', 6, 20);

```

```

INSERT INTO Teilnahme VALUES(1, 1, 1, 100);
INSERT INTO Teilnahme VALUES(1, 2, 2, 150);

```

```

INSERT INTO Teilnahme VALUES(1, 4, 1, 100);
INSERT INTO Teilnahme VALUES(2, 4, 2, 150);
INSERT INTO Teilnahme VALUES(3, 4, 17, NULL);
INSERT INTO Teilnahme VALUES(4, 4, 20, NULL);

```

```

COMMIT;

```

Webservice

URL: http://192.168.43.142:8080/SportVerwaltung_WebServices/webresources

Im Token wird immer der Account mit dem der User gerade Angemeldet ist mitgegeben. Für alle Methoden muss der User angemeldet sein außer für login, logout, verify and recover.

Url	Methode	Input	Output	Beschreibung	SQL-Anweisung	Angewendet in Activity	Fertig am
/login (Post)	login	String Content (Account)	Response (Status)	die Datenbank wird durchsucht ob der User existiert und wenn ja dann wird er zurückgegeben	SELECT id, email, password FROM account WHERE email = ? and password = ?	LoginActivity & RegisterActivity (Teilnehmer, Veranstalter)	20.06.18
/logout (Post)	logout	String token	Response (Status)	Ein User der Eingeloggt ist und wird hier mittels seinem token ausgeloggt.	Token aus der Liste der Angemeldeten User in der Klasse Authentication löschen.	BasisActivity (Teilnehmer, Veranstalter)	20.06.18
/verify (Get)	verifyAccount	String accountToken	Response (temporaryRedirect)	Jeder der sich registriert muss sich auch verifizieren.	UPDATE account SET isVerified = ? where email = ?	-	20.06.18
/recover (Post)	recoverAccount	String content (Account)	Response (Status)	Wenn der User sein Passwort vergessen hat wird ihm eine Email mit seinem Passwort geschickt.	SELECT * FROM account WHERE id = ?	RecoveryActivity (Teilnehmer, Veranstalter)	20.06.18
/account (Get)	getAccount	String token	Response (Account, Status)	Egal ob der User ein Teilnehmer oder Veranstalter ist er bekommt immer einen Account.	SELECT * FROM account WHERE id = ?	-	20.06.18
/account (Put)	updateAccount	String token	Response (Status)	Der User kann seine Daten, welche im Account gespeichert werden verändern.	UPDATE account SET name = ?, password = ? where email = ?	-	20.06.18
/teilnehmer (Get)	getTeilnehmer	String token	Response (Teilnehmer)	Gibt die vollständigen Daten des Teilnehmers zurück.	SELECT * FROM account join teilnehmer on teilnehmer.id_account = account.id WHERE account.email = ?	ProfileActivity (Teilnehmer)	20.06.18
teilnehmer (Post)	registerTeilnehmer	String content (Account)	Response (Status)	Legt einen neuen Account an und einen neuen Teilnehmer	INSERT INTO account (id, name, email, password, isVerified) VALUES(?, ?, ?, ?, ?); INSERT INTO teilnehmer (id_account) VALUES(?); insert into teilnehmer values (actualID, 0); insert into Veranstalter values (actualID);	-	20.06.18
/teilnehmer (Put)	updateScore	String token, String content (Account)	Response (Status)	Der Score des Teilnehmers wird geupdated.	UPDATE teilnehmer SET score = ? where id_account = ?	-	20.06.18
/veranstalter (Get)	getVeranstalter	String token	Response (Account)	Die Daten eines Teilnehmers werden benötigt.	SELECT * FROM account join veranstalter on veranstalter.id_account = account.id WHERE account.email = ?	ProfileActivity (Veranstalter)	20.06.18
/veranstalter (Post)	registerVeranstalter	String content	Response (Status)	Ein neuer Veranstalter wird registriert.	select seq_account_id.nextval from dual INSERT INTO account (id, name, email, password, isVerified) VALUES(?, ?, ?, ?, ?) INSERT INTO veranstalter VALUES(?)	-	20.06.18
/events (Get)	getEvents	String token, String filter	Response (List<Event>)	Gibt die Events die es gibt laut Filter zurück.	Datum: SELECT + EVENT_COLUMNS + FROM veranstaltung inner join account on veranstaltung.id_veranstalter = account.id inner join teilnahme on teilnahme.id_veranstaltung = veranstaltung.id where datetime(comp) ? and id_teilnehmer = ? order by veranstaltung_datetime In Future: SELECT + EVENT_COLUMNS + FROM veranstaltung inner join account on veranstaltung.id_veranstalter = account.id where datetime >= ? order by veranstaltung_datetime Veranstalter: SELECT + EVENT_COLUMNS + FROM veranstaltung inner join account on veranstaltung.id_veranstalter = account.id inner join veranstalter on veranstalter.id_account = account.id where account.id = ?;	MyEventsActivity (Veranstalter)	20.06.18
/events (Post)	addEvent	String token, String content (Event)	Response (Status)	erstellt ein neues Event an.	INSERT INTO veranstaltung VALUES(seq_veranstaltung_id.nextVal, ?, ?, ?, ?, ?, ?)	AddEventActivity (Veranstalter)	20.06.18
/events (Put)	updateEvent	String token, String content (event)	Response (Status)	Ändert die Daten eines bereits vorhandenen Events	UPDATE veranstaltung SET name = ?, datetime = ?, details = ?, max_teilnehmer = ?, min_teilnehmer = ?, sportart = ? where id = ?	EventDetailActivity (Veranstalter)	20.06.18
/events (Delete)	deleteEvent	String token, int eventId	Response (Status)	Löscht die Teilnahmen an einem Event und dann das Event selbst	select * from veranstaltung where id = ? delete from teilnahme where id_veranstaltung = ? delete from veranstaltung where id = ?	-	20.06.18
/teilnahme (Get)	getTeilnahme	String token, int eventId	Response (Status)	Gibt die Daten der Teilnahme eines Teilnehmers an einem Event zurück	-	-	20.06.18
/teilnahme (Post)	addTeilnahme	String token, int eventId	Response (Status)	Fügt dem Event einen Teilnehmer hinzu	SELECT count(*) FROM teilnahme inner join veranstaltung on teilnahme.id_veranstaltung = veranstaltung.id group by veranstaltung.id INSERT INTO teilnahme (id_veranstaltung, id_teilnehmer, STARTING_NUMBER) VALUES(?, ?, ?)	InfoAllEventsActivity (Teilnehmer)	20.06.18
/teilnahme (Delete)	deleteTeilnahme	String token, int eventId	Response (Status)	Löscht eine die Teilnahme eines Users an einem Event	delete from teilnahme where id_veranstaltung = ? and id_teilnehmer = ?	-	20.06.18

Change Management

Wer: Nico Kandut

Beanstandung: Fragments sollen auf Aktivitäten geändert werden weil sonst der zurück Button nicht funktioniert.

Wie: Fragments auf Aktivitäten ändern.

Erkannt am: 09.05.2018

Voraussichtlich fertig am: 14.05.2018

Datum der Fertigstellung: 16.05.2018

Daily Scrum

Babin, Kanduth

Datum	Anw.	Erledigte Tasks	Babin ToDo	Probleme	Anw.	Erledigte Tasks	Kandut ToDo	Probleme
05.03.2018	ja		User Stories und Funktionalitätsbeschreibung		ja		Data Modell & Datenbank angelegt	
06.03.2018	ja	Funktionalitätsbeschreibung	User Storys		ja		Data Modell & Datenbank angelegt	
07.03.2018	ja		User Storys		ja		Data Modell & Datenbank angelegt	
08.03.2018	ja		User Storys		ja		Data Modell & Datenbank angelegt	
09.03.2018	ja	User Storys			ja	Datenbank and Data Model	create test Data	
12.03.2018	ja		Visio Story Map		ja		create test Data	
13.03.2018	ja		Visio Story Map		ja		create test Data	
14.03.2018	ja	Visio Story Map	User Story überarbeiten		ja	create test Data	Datenbank testen	
15.03.2018	ja		User Story überarbeiten		ja	Datenbank testen	Datenmodel anpassen	
16.03.2018	nein	User Story überarbeiten			ja		Datenmodel anpassen	
19.03.2018								
20.03.2018	ja		Visio Story Map und User Stories anpassen		ja		Datenbank anpassen	
21.03.2018	ja		Visio Story Map und User Stories anpassen		ja		Datenbank anpassen	
22.03.2018	ja		Visio Story Map und User Stories anpassen		ja		Datenbank anpassen	
23.03.2018	ja		Visio Story Map und User Stories anpassen		ja	Datenbank anpassen	Automatische Id vergabe	
02.04.2018								
03.04.2018								
04.04.2018	ja	Visio Story Map und User Stories anpassen	Webservice beschreiben		ja	Automatische Id vergabe	Webservice beschreiben	
05.04.2018	ja		Webservice beschreiben		nein			
06.04.2018	ja		Webservice beschreiben		ja		Webservice beschreiben	
09.04.2018	ja		Webservice beschreiben		ja		Webservice beschreiben	
10.04.2018	ja		Webservice beschreiben		ja		Webservice beschreiben	
11.04.2018	ja	Webservice beschreiben	Visio Map überarbeiten		ja	Webservice beschreiben	Datenbank und Webservice verbinden Recherche	
12.04.2018	ja		Visio Map überarbeiten		ja		Datenbank und Webservice verbinden Recherche	
13.04.2018	ja	Visio Map überarbeiten	Visio Map ausdrucken & Post ist anpassen		ja		Datenbank und Webservice verbinden Recherche	
16.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja	Datenbank und Webservice verbinden	Datenbank und Webservice verbinden Register & Login	
17.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja		Datenbank und Webservice verbinden Register & Login	
18.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja		Datenbank und Webservice verbinden Register & Login	
19.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja		Datenbank und Webservice verbinden Register & Login	
20.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja		Datenbank und Webservice verbinden Register & Login	
23.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja	Datenbank und Webservice verbinden	Datenbank und Webservice verbinden	
24.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
25.04.2018	ja		Datenbank und Webservice verbinden		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
26.04.2018	ja	Datenbank und Webservice verbinden	Veranstalter App Login und & Registrieren		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
27.04.2018	ja		Veranstalter App Login und & Registrieren		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
30.05.2018								
01.05.2018								
02.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Registrieren		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
03.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Registrieren		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
04.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Registrieren		ja		Datenbank und Webservice verbinden	
07.05.2018	ja	Veranstalter App Login & Registrieren	Verbindung Webservice und GUI		ja	Datenbank und Webservice verbinden	Verbindung Webservice und GUI	
08.05.2018	ja		Verbindung Webservice und GUI		ja		Verbindung Webservice und GUI	
09.05.2018	ja		Verbindung Webservice und GUI		nein		Verbindung Webservice und GUI	
10.05.2018								
11.05.2018								
14.05.2018	ja	Verbindung Webservice und GUI	Veranstalter App Login & Register		ja	Verbindung Webservice und GUI	Qualitätsverbesserung des Codes	
15.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Register		ja		Qualitätsverbesserung des Codes	
16.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Register		ja		Qualitätsverbesserung des Codes	
17.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Register		ja		Qualitätsverbesserung des Codes	
18.05.2018	ja		Veranstalter App Login & Register		ja		Qualitätsverbesserung des Codes	
21.05.2018								
22.05.2018								
23.05.2018	ja	Veranstalter App Login & Register	Config file für Webservice		ja	Qualitätsverbesserung des Codes	Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
24.05.2018	ja		Config file für Webservice		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
25.05.2018	ja		Config file für Webservice		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
28.05.2018	ja	Config file für Webservice	Config file für Webservice		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
29.05.2018	ja		Config file für Webservice		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
30.05.2018	ja		Config file für Webservice		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
31.05.2018	ja	Config file für Webservice	Dokumente berichtigen		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
01.06.2018	ja		Dokumente berichtigen		ja		Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	
04.06.2018	ja	Dokumente berichtigen	Veranstalter App GUI		ja	Request von Synchron auf Asynchron umgestellt	Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
05.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
06.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
07.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
08.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
11.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
12.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
13.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
14.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
15.06.2018	ja		Veranstalter App GUI		ja		Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	
18.06.2018	ja	Veranstalter App GUI	Dokumente berichtigen		ja	Organisation das alles geht (Übersicht was noch zu mache	Kleine Bugfixes beheben & Code strukturieren	
19.06.2018	ja		Dokumente berichtigen		ja		Kleine Bugfixes beheben & Code strukturieren	
20.06.2018	ja	Dokumente berichtigen	Dokumente berichtigen		ja	Präsentation vorbereiten	Präsentation vorbereiten	

Kraschl, Kumnig

Datum	Kraschl				Kumnig			
	Anw.	Erledigte Tasks	ToDo	Probleme	Anw.	Erledigte Tasks	ToDo	Probleme
05.03.2018	ja		User Storys & Funktionalitätsbeschreibung		ja	GUI & Allgemeine Beschreibung		
06.03.2018	ja	Funktionalitätsbeschreibung	User Storys		ja	GUI & Allgemeine Beschreibung		
07.03.2018	ja		User Storys		ja	GUI & Allgemeine Beschreibung		
08.03.2018	ja		User Storys		ja	GUI & Allgemeine Beschreibung		
09.03.2018	ja	User Storys			ja	GUI & Allgemeine Beschreibung		
12.03.2018	ja		User Storys überarbeiten		ja	GUI & Allgemeine GUI Designen		
13.03.2018	ja		User Storys überarbeiten		nein			
14.03.2018	ja		User Storys überarbeiten		nein			
15.03.2018	ja		User Storys überarbeiten		ja	GUI Designen		
16.03.2018	ja	User Storys überarbeiten			ja	GUI Designen		
19.03.2018								
20.03.2018	ja		GitHub		ja	GUI Designen	GUI Slidermenü	Slidermenü
21.03.2018	ja		GitHub		ja		GUI Slidermenü	Slidermenü
22.03.2018	ja		GitHub		ja		GUI Slidermenü	Slidermenü
23.03.2018	ja	Git	User Storys überarbeiten		ja		GUI Slidermenü	Slidermenü
02.04.2018								
03.04.2018								
04.04.2018	ja				ja	GUI Slidermenü	GUI Recherche Fragments	
05.04.2018	ja				ja		GUI Recherche Fragments	
06.04.2018	ja				ja		GUI Recherche Fragments	
09.04.2018	ja	User Storys überarbeiten	Webservice Recherche		ja	GUI Recherche Frag	GUI Fragments ausprogrammieren	
10.04.2018	ja		Webservice Recherche		ja		GUI Fragments ausprogrammieren	
11.04.2018	ja	Webservice Recherche	Test Webservice		ja		GUI Fragments ausprogrammieren	
12.04.2018	ja		Test Webservice		ja		GUI Fragments ausprogrammieren	
13.04.2018	ja	Test Webservice	Webservice		ja		GUI Fragments ausprogrammieren	
16.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja	GUI Fragments au	GUI Grobstrukturen in den einzelnen Fragments erst	
17.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja		GUI Grobstrukturen in den einzelnen Fragments erst	
18.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja		GUI Grobstrukturen in den einzelnen Fragments erst	
19.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja		GUI Grobstrukturen in den einzelnen Fragments erst	
20.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja	GUI Grobstrukturen	GUI Grobstrukturen in den einzelnen Fragments erst	
23.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja	Grobstrukturen	GUI	
24.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja		GUI	
25.04.2018	ja		Webservice Register, Login		ja		GUI	
26.04.2018	ja	Webservice Register, Login	Webservice Events anlegen & updaten		ja		GUI	
27.04.2018	ja		Webservice Events anlegen & updaten		ja		GUI	
30.05.2018								
01.05.2018								
02.05.2018	ja		Webservice Events anlegen & updaten		ja		GUI	
03.05.2018	ja		Webservice Events anlegen & updaten		ja		GUI	
04.05.2018	ja		Webservice Events anlegen & updaten		ja		GUI	
07.05.2018	ja	Webservice Events anlegen & updaten	Webservice Event verwalung		ja	GUI	GUI von Fragments auf Activities umstellen	
08.05.2018	ja		Webservice Event verwalung		ja		GUI von Fragments auf Activities umstellen	
09.05.2018	nein		Webservice Event verwalung		ja		GUI von Fragments auf Activities umstellen	
10.05.2018								
11.05.2018								
14.05.2018	ja	Webservice Event verwalung	Emails zum Registrieren verschicken		ja	GUI von Fragment Problem: bei der Übergabe der Param App abgestü		
15.05.2018	ja		Emails zum Registrieren verschicken		ja	Problem: bei der (Tabellen durch Textboxen ersetzen		
16.05.2018	ja	Emails zum Registrieren verschicken	Glassfish neu Herunterladen	Glassfish wo	ja	Tabellen durch Tegeladene Daten in Gui einfügen		
17.05.2018	ja	Glassfish neu Herunterladen	Webservice fixen		ja	geladene Daten in GUI Datenanzeigen (Koordination mit Webservice)		
18.05.2018	ja		Webservice fixen		ja			
21.05.2018								
22.05.2018								
23.05.2018	ja	Webservice fixen	Fehlerbehebung	Fehler in Se	ja	GUI Datenanzeige	Ändern der Benutzerdaten in der GUI	
24.05.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Ändern der Benutzerdaten in der GUI	
25.05.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Ändern der Benutzerdaten in der GUI	
28.05.2018	ja	Fehlerbehebung	Recovery Email einfügen		ja		Ändern der Benutzerdaten in der GUI	
29.05.2018	ja		Recovery Email einfügen		ja		Ändern der Benutzerdaten in der GUI	
30.05.2018	ja		Recovery Email einfügen		ja	Ändern der Benut Profil GUI		
31.05.2018	ja	Recovery Email einfügen	Fehlerbehebung		ja		Profil GUI	
01.06.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Profil GUI	
04.06.2018	ja	Fehlerbehebung	erklärt Kumnig und Rajic das Webservice		ja	Profil GUI	in Einstellungen: Gui fürs anpassen der Benutzerda	
05.06.2018	ja		erklärt Kumnig und Rajic das Webservice		ja	in Einstellungen: (Webservice Veranstalter App		
06.06.2018	ja		erklärt Kumnig und Rajic das Webservice		ja		Webservice Veranstalter App	
07.06.2018	ja		erklärt Kumnig und Rajic das Webservice		ja		Webservice Veranstalter App	
08.06.2018	ja	erklärt Kumnig und Rajic das Web	Webservice Änderung		ja		Webservice Veranstalter App	
11.06.2018	ja	Webservice Änderung	Fehlerbehebung		ja		Webservice Veranstalter App	
12.06.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Webservice Veranstalter App	
13.06.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Webservice Veranstalter App	
14.06.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Webservice Veranstalter App	
15.06.2018	ja		Fehlerbehebung		ja		Webservice Veranstalter App	
18.06.2018	ja	Fehlerbehebung	Bugfixing mit Kandut		ja	Webservice Veran	Präsentation vorbereiten	
19.06.2018	ja	Bugfixing mit Kandut	Präsentation vorbereiten		ja	Präsentation vorbereiten	Hilfe beim Feinschliff	
20.06.2018	ja	Präsentation vorbereiten	Präsentation vorbereiten		ja	Hilfe beim Feinschliff	Hilfe beim Feinschliff	

Rajic, Allgemeine Dokumentationen

Datum	Anw.	Rajic	Probleme	Product Owner	Sprint Review	Generelle Probleme
		Erlidigte Tasks ToDo				
05.03.2018	ja	GUI & Allgemein Beschreibung				
06.03.2018	ja	GUI & Allgemein Beschreibung		Babin		
07.03.2018	ja	GUI & Allgemein Beschreibung				
08.03.2018	ja	GUI & Allgemein Beschreibung				
09.03.2018	ja	GUI & Allgemein Beschreibung		Kumnig		
12.03.2018	ja	Allgemeine Beschreibung	GUI Designen			
13.03.2018	ja		GUI Designen			
14.03.2018	ja		GUI Designen	Kumnig		
15.03.2018	ja		GUI Designen			
16.03.2018	ja		GUI Designen			
19.03.2018						
20.03.2018	ja	GUI Designen	GUI Login & Register	Kumnig		
21.03.2018	ja		GUI Login & Register			
22.03.2018	ja		GUI Login & Register	Kraschl		
23.03.2018	ja		GUI Login & Register			
02.04.2018						
03.04.2018						
04.04.2018	ja	GUI Login & Register	GUI	Kraschl		
05.04.2018	ja		GUI			
06.04.2018	ja		GUI			
09.04.2018	ja		GUI			
10.04.2018	ja		GUI	Kraschl		
11.04.2018	ja		GUI			
12.04.2018	ja		GUI			
13.04.2018	ja		GUI			
16.04.2018	ja		GUI	Kraschl		
17.04.2018	ja		GUI			
18.04.2018	ja		GUI			
19.04.2018	ja		GUI	Rajic		
20.04.2018	ja		GUI			
23.04.2018	ja		GUI			
24.04.2018	ja		GUI	Rajic	Login, Logout Teilnehmer	
25.04.2018	ja		GUI			
26.04.2018	ja		GUI			
27.04.2018	ja		GUI			
30.05.2018						
01.05.2018						
02.05.2018	ja		GUI	Rajic		
03.05.2018	ja		GUI			
04.05.2018	ja		GUI			

Datum	Anw.	Rajic	Probleme	Product Owner	Sprint Review	Generelle Probleme
		Erlidigte Tasks ToDo				
07.05.2018	ja	GUI	GUI von Fragments auf Activities umstellen	Rajic		
08.05.2018	ja		GUI von Fragments auf Activities umstellen			
09.05.2018	nein		GUI von Fragments auf Activities umstellen			
10.05.2018						
11.05.2018						
14.05.2018	ja	GUI von Fragments auf Activities	Teilnehmer App: Verbessem ListView Layout	Rajic		Koordinationsprobleme in der Gruppe: Aufgaben wurden von anderen übernommen als eigentlich aufgeteilt
15.05.2018	ja		Teilnehmer App: Verbessem ListView Layout			
16.05.2018	ja		Teilnehmer App: Verbessem ListView Layout			
17.05.2018	ja	Teilnehmer App: Verbessem ListView	GUI Elementeverbessern	Kandut		
18.05.2018	ja		GUI Elementeverbessern			
21.05.2018						
22.05.2018						
23.05.2018	ja	GUI Elementeverbessern	Liste angepasst in GUI	Kandut	eren & Logout Veranstalter, zu Events anmelden, Events an	
24.05.2018	ja		Liste angepasst in GUI			
25.05.2018	ja		Liste angepasst in GUI			
28.05.2018	ja		Liste angepasst in GUI			Fehler mit der Verbindung zur Datenbank wurden zusammen gedebuggt und behoben
29.05.2018	ja		Liste angepasst in GUI	Kandut		
30.05.2018	ja		Eventdetails anzeigen			
31.05.2018	ja		Eventdetails anzeigen			
01.06.2018	ja		Eventdetails anzeigen			
04.06.2018	ja	Eventdetails anzeigen	Webservice Veranstalter App	Kandut		
05.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
06.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
07.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
08.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
11.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App	Kandut		
12.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
13.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
14.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
15.06.2018	ja		Webservice Veranstalter App			
18.06.2018	ja	Webservice Veranstalter App	Präsentation vorbereiten	Kandut		
19.06.2018	ja	Präsentation vorbereiten	Präsentation vorbereiten			
20.06.2018	ja		Hilfe beim Feinschliff			

Bewertung

Babin

Verfassung der Dokumentation sowie rechtzeitige Fertigstellung der Aufgaben → 1

Kandut

Gewissenhafte und zeitgemäße Fertigstellung der zugeteilten Aufgaben → 1 - 2

Kraschl

Gewissenhafte und zeitgemäße Fertigstellung der zugeteilten Aufgaben → 1 - 2

Kumnig

Gewissenhafte und zeitgemäße Fertigstellung der zugeteilten Aufgaben → 1 - 2

Rajic

Gewissenhafte und zeitgemäße Fertigstellung der zugeteilten Aufgaben → 1 - 2