

Prototyping Projektdokumentation

Name: Betim Durmishi

E-Mail: durmibet@students.zhaw.ch

URL der deployten Anwendung: <https://groundhopping.netlify.app/>

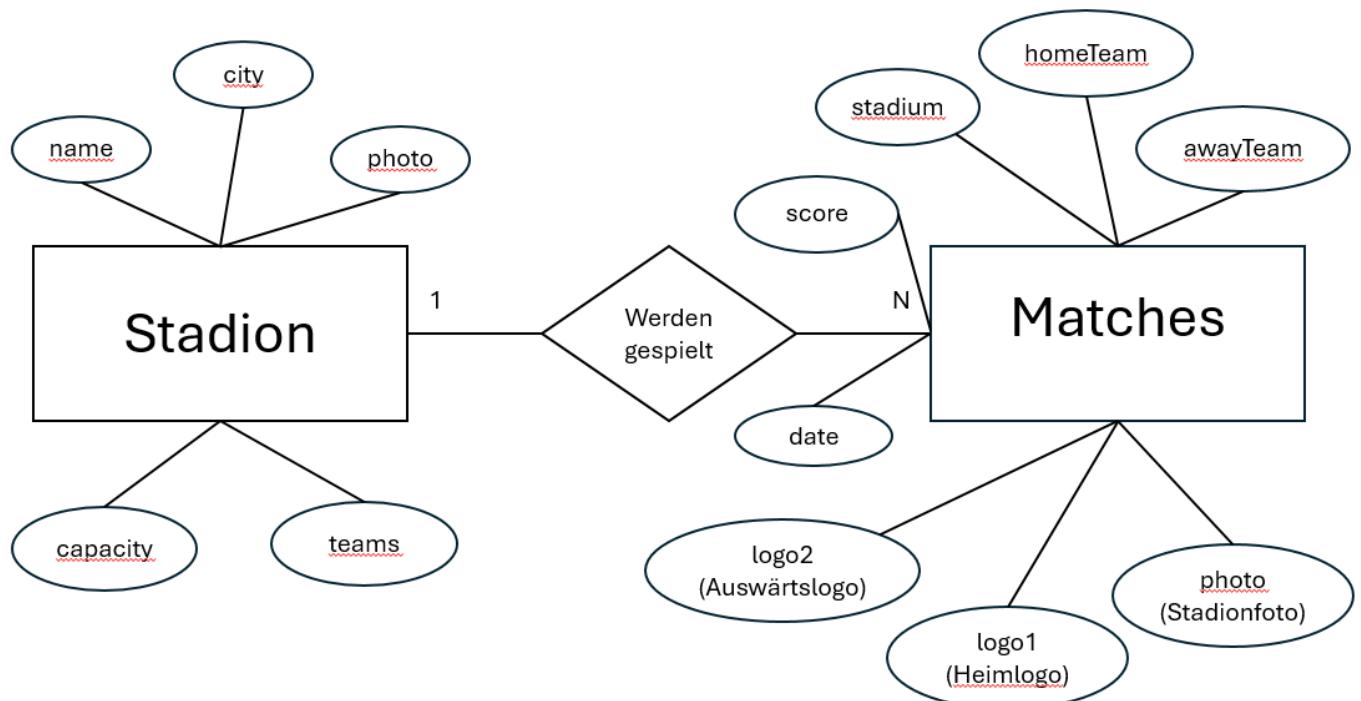
Einleitung

Die Groundhopping-App richtet sich an Fußballbegeisterte, die ihre Leidenschaft für das Besuchen von Stadien und das Erleben einzigartiger Spiele teilen. Ziel der App ist es, Nutzern eine Plattform zu bieten, mit der sie neue Stadien und Spiele entdecken sowie ihre Besuche verwalten können. Die App kombiniert persönliche Planung mit spannenden Informationen zu Stadien und Spielen und macht die Groundhopping-Erfahrung dadurch interaktiv und organisiert. Die Grundfunktionen der App umfassen mehrere Bereiche. Nutzer können eine Übersicht über alle professionellen Fußballstadien in der Schweiz erhalten. Jedes Stadion wird durch Bilder, Informationen zu Kapazität, Standort und Teams detailliert beschrieben. Dabei können Stadien als "Besucht" markiert werden, um den persönlichen Fortschritt zu dokumentieren. Zusätzlich können Nutzer auch Fußballspiele verwalten. Diese Funktion umfasst eine Liste von Spielen, die der Nutzer besucht hat oder besuchen möchte. Zu jedem Spiel lassen sich wichtige Details wie Datum, Heim- und Auswärtsteam, Ergebnis sowie das dazugehörige Stadion eintragen. Spiele können ebenfalls mit dem Status "Besucht" oder "Nicht besucht" versehen werden.

Die App bietet eine benutzerfreundliche, responsive Oberfläche, die ein zentrales Dashboard mit einem ansprechenden Hintergrundbild integriert. Von hier aus können Nutzer einfach zwischen den Hauptfunktionen der App, wie der Stadion- und Spielübersicht, navigieren. Für Stadien, zu denen keine spezifischen Bilder verfügbar sind, wird automatisch ein Standardbild angezeigt. Außerdem besteht die Möglichkeit, eigene Daten zu Spielen oder Stadien hinzuzufügen.

Die Groundhopping-App macht die Erkundung der Stadienlandschaft und die Organisation von Spielbesuchen für Groundhopper einfach, übersichtlich und inspirierend. Sie verbindet Organisation mit der Leidenschaft, die Vielfalt des Fußballsports zu erleben, und schafft so eine einzigartige digitale Ergänzung zu jeder Reise.

Datenmodell



Beschreibung der Anwendung

Startseite

Route:/

FOOTBALL Stadium Matches



Auf der Startseite der Anwendung wird der Nutzer mit einer stimmungsvollen Darstellung in die Welt des Groundhoppings eingeführt. Ein beeindruckendes Hintergrundbild, das ein beleuchtetes Fußballstadion bei Nacht zeigt, schafft die perfekte Atmosphäre und vermittelt die Faszination für den Fußball. Im Mittelpunkt steht ein einladender Titel, der die Bedeutung des Groundhoppings hervorhebt, begleitet von einem inspirierenden Zitat, das die Leidenschaft und Einzigartigkeit dieses Erlebnisses unterstreicht. Unter dem Titel befinden sich zwei zentral platzierte Buttons, die den Nutzer zu den Hauptfunktionen der App führen. Der Button "Zu den Stadien" leitet zur Übersicht aller professionellen Fußballstadien in der Schweiz, inklusive Bildern und detaillierten Informationen zu den Stadien. Der Button "Zu den Spielen" führt zur Seite mit einer Übersicht über die besuchten und geplanten Spiele, bei denen Nutzer Spiele dokumentieren, Ergebnisse festhalten und ihren Besuchsstatus markieren können.

Stadiums

Route:/stadiums

FOOTBALL Stadium Matches

Schweizer Stadien im Profifussball

Stadion	Name	City	Capacity	Teams
	Stadion Wankdorf	Bern	31783	Young Boys
	Kybunpark	St. Gallen	19456	FC St. Gallen
	Stadion Brügglifeld	Aarau	8154	FC Aarau
	Stadion Schützenwiese	Winterthur	8800	FC Winterthur
	Stade de la Tuilière	Lausanne	12500	FC Lausanne-Sport

Auf dieser Seite werden alle professionellen Fußballstadien der Schweiz übersichtlich dargestellt. Die Tabelle enthält die wichtigsten Informationen zu jedem Stadion, darunter Name, Stadt, Kapazität und die jeweiligen Heimteams. Links neben den Namen der Stadien werden Bilder angezeigt, die die Stadien visuell repräsentieren und dem Nutzer ein besseres Verständnis für die Orte bieten.

Die Tabelle ermöglicht eine klare und strukturierte Ansicht der Daten. Jedes Stadion ist mit einem individuellen Bild ausgestattet, um die Navigation und Wiedererkennung zu erleichtern. Dies ist besonders hilfreich für Groundhopper, die ihre Besuche planen oder dokumentieren möchten. Die einfache Gestaltung sorgt dafür, dass der Nutzer schnell die gewünschten Informationen findet und sich problemlos durch die Stadienübersicht bewegen kann.

Stadion hinzufügen

Route: /stadiums

The screenshot shows a list of existing stadiums on the left and a modal dialog on the right. The modal has a title 'Add Stadium' and four input fields: 'Name', 'City', 'Capacity', and 'Teams'. Below the fields are two buttons: 'Add' (green) and 'Cancel' (grey). The background list includes: Stade de Genève, Genf, SUU04, Servette FC; IGP Arena, FC Wil; Rheinpark Stadio, FC Vaduz; Stockhorn Arena, FC Thun; Kleine Allmend, Frauenfeld; Tellenfeld Stadion, FC Amriswil; Santiago Bernabéu, Real Madrid.

Stadion	Ort	Team
Stade de Genève	Genf	Servette FC
IGP Arena	FC Wil	
Rheinpark Stadio	FC Vaduz	
Stockhorn Arena	FC Thun	
Kleine Allmend	Frauenfeld	
Tellenfeld Stadion	FC Amriswil	
Santiago Bernabéu	Real Madrid	

Auf dieser Seite wird eine Modal-Funktionalität bereitgestellt, mit der der Nutzer neue Stadien zur bestehenden Liste hinzufügen kann. Sobald der Button "Add Stadium" unten auf der Seite angeklickt wird, öffnet sich ein übersichtliches Formular in einer Modal-Ansicht. Dieses Formular enthält Eingabefelder für die wesentlichen Informationen des Stadions:

- **Name:** Der Name des Stadions.
- **City:** Die Stadt, in der sich das Stadion befindet.
- **Capacity:** Die Kapazität des Stadions in Anzahl der Plätze.
- **Teams:** Die Heimteams des Stadions.

Am unteren Rand des Formulars befinden sich zwei Buttons:

- "**Add**": Mit einem Klick auf diesen Button wird das Stadion zur Datenbank hinzugefügt und in der Liste der Stadien angezeigt.
- "**Cancel**": Schließt das Formular, ohne Änderungen vorzunehmen.

Matches

Route: /matches

FOOTBALL Stadium Matches

Meine Spiele

Add Match



Tue Apr 25 2023 02:00:00 GMT+0200
(Mitteleuropäische Sommerzeit) - Stadion Letzigrund



FC Zürich

2-1



FC Lugano

Besucht

Nicht besucht

Auf dieser Seite werden die gespeicherten Fußballspiele in einem übersichtlichen Kartenformat dargestellt, das die wichtigsten Informationen zu jedem Spiel auf ansprechende Weise präsentiert. Jedes Spiel wird als separate Karte angezeigt, die links ein Bild des Stadions enthält, in dem das Spiel stattgefunden hat. Über den Spielinformationen ist das genaue Datum und die Uhrzeit des Spiels zu sehen, gefolgt vom Namen des Stadions.

Die Teams, die an dem Spiel beteiligt waren, werden mit ihren Logos und Namen dargestellt. In der Mitte zwischen den beiden Teams wird das Ergebnis des Spiels hervorgehoben. Am unteren Rand der Karte gibt es zwei Radiobuttons, mit denen die Nutzer:innen markieren können, ob sie das Spiel besucht haben („Besucht“) oder nicht („Nicht besucht“).

Über den Karten befindet sich ein Button mit der Aufschrift „Add Match“, der es ermöglicht, ein neues Spiel hinzuzufügen.

Match hinzufügen

Route: /matches

The screenshot shows a mobile application interface for managing football matches. On the left, there's a blurred background of the main 'Meine Spiele' screen, which includes a stadium image and a 'Add Match' button. In the center, a modal dialog titled 'Add Match' is displayed over the main content. The modal has five input fields: 'Heimteam:' (Home team), 'Auswärtsteam:' (Away team), 'Datum:' (Date) with a date picker icon, 'Stadion:' (Stadium), and 'Ergebnis:' (Result). At the bottom of the modal are two buttons: a green 'Add' button and a grey 'Cancel' button. To the right of the modal, a portion of the main page is visible, showing a list item for a match at 'T+0200' (likely time) at 'Stadion Letzigrund' (Stadium Letzigrund) with FC Lugano as the away team. There's also a checkbox labeled 'Nicht besucht' (Not visited).

Auf dieser Seite gibt es die Möglichkeit, neue Fußballspiele hinzuzufügen. Der Dialog wird durch den Button „Add Match“ geöffnet, der prominent über der Liste der vorhandenen Spiele platziert ist. Nach dem Anklicken erscheint ein modales Fenster mit einem Formular, in das die Details des neuen Spiels eingegeben werden können.

Das Formular enthält Eingabefelder für das Heimteam, das Auswärtsteam, das Datum, das Stadion und das Spielergebnis. Jedes Feld ist klar beschriftet, und das Datum kann über einen integrierten Kalender ausgewählt werden, um Fehler bei der Eingabe zu minimieren. Die Bedienung des Formulars ist einfach und benutzerfreundlich gestaltet.

Am unteren Rand des Formulars gibt es zwei Buttons: Der grüne „Add“-Button dient zum Speichern der eingegebenen Daten, während der graue „Cancel“-Button die Eingabe abbricht und das Fenster schließt.

Dateien:

- routes/+page.svelte
- routes/stadiums/+page.svelte
- routes/stadiums/+page.server.js
- routes/api/stadium/+server.js
- routes/api/stadium/[stadium_id]/+server.js
- routes/matches/+page.svelte
- routes/matches/+page.server.js
- routes/matches/addMatches/+page.svelte
- routes/matches/addMatches/+page.server.js
- routes/matches/[matches_id]/+page.svelte
- routes/matches/[matches_id]/+page.server.js
- routes/api/matches/+server.js
- routes/api/matches/matches[id]/+server.js

Erweiterungen

Visited-Status-Filter

Auf der Seite /matches können via Radiobutton-Spiele als "Besucht" oder "Nicht besucht" markiert werden. Die Auswahl wird reaktiv gespeichert und angezeigt. Dies wurde mit einer reaktiven writable-Datenstruktur und dynamischem Status-Handling in der Datei matches/+page.svelte realisiert.

Erfolgsnachricht nach Hinzufügen eines Spiels

Auf der Seite /matches wird nach erfolgreichem Hinzufügen eines Spiels eine Erfolgsnachricht ("Match added successfully!") angezeigt. Diese Funktion wurde mit einem Popup realisiert, das automatisch nach 3 Sekunden ausgeblendet wird. Implementiert wurde diese Erweiterung in der Datei matches/+page.svelte mithilfe eines showSuccessPopup-Flags und setTimeout.

Alternative Bilder bei Ladefehlern Match

Auf der Seite /matches wird automatisch ein alternatives Bild angezeigt, wenn ein Bild des Stadions oder der Teamlogos nicht geladen werden kann. Dies wurde mit der onerror-Eigenschaft der -Tags realisiert. Die Implementierung findet sich in der Datei matches/+page.svelte.

Dynamische Markierung von "Besucht" und "Nicht besucht"

Auf der Seite /matches können Spiele durch Radiobuttons als "Besucht" oder "Nicht besucht" markiert werden. Der Status wird reaktiv gespeichert und visuell durch Hintergrundfarben hervorgehoben. Diese Erweiterung wurde mit einer reaktiven writable-Datenstruktur und CSS-Klassen umgesetzt. Die Implementierung befindet sich in der Datei matches/+page.svelte.

Hinzufügen neuer Spiele über ein Popup-Formular (Match)

Auf der Seite /matches kann über ein Popup-Formular ein neues Spiel hinzugefügt werden. Die Eingabedaten werden über axios an die API gesendet, und das Spiel wird dynamisch in der Liste angezeigt. Die Implementierung befindet sich in der Datei matches/+page.svelte und nutzt showAddForm für das Anzeigen des Formulars.

Alternative Bilder bei Ladefehlern Stadion

Auf der Seite /stadiums werden alternative Bilder angezeigt, falls das Bild eines Stadions nicht geladen werden kann. Dies wurde mit der onerror-Eigenschaft des -Tags realisiert. Die Funktionalität befindet sich in der Datei stadiums/+page.svelte in der Schleife für die Stadionliste ({#each}).

Hinzufügen neuer Stadien über ein Popup-Formular (Stadion)

In der Datei stadiums/+page.svelte kann über ein modales Popup-Formular ein neues Stadion hinzugefügt werden. Die Daten des Formulars werden mit der Methode axios.post an die API gesendet, und das neue Stadion wird dynamisch in die Tabelle eingefügt.

Erfolgsnachricht nach dem Hinzufügen eines Stadions

Nach erfolgreichem Hinzufügen eines Stadions wird eine Erfolgsnachricht angezeigt. Diese Funktionalität ist in der Datei `stadiums/+page.svelte` umgesetzt und nutzt ein zeitgesteuertes Flag (`showSuccessPopup`), um die Nachricht nach 3 Sekunden auszublenden.

Erweiterung: Automatische Synchronisation des Stadionstatus

Auf der Seite / wird der Status der Stadien basierend auf den besuchten Spielen automatisch synchronisiert. Dies bedeutet, dass ein Stadion als besucht markiert wird, sobald eines der zugehörigen Spiele den Status "Besucht" erhält. Diese Funktion wurde mit einem Mechanismus im Code der Datei `routes/+page.svelte` umgesetzt.

Datei(en):

- `routes/matches/+page.svelte`
- `routes/stadiums/+page.svelte`
- `routes/+page.svelte`