

HOCHSCHULE FÜR TECHNIK RAPPERSWIL

STUDIENARBEIT

ABTEILUNG INFORMATIK

Methode 635 als Cross Plattform App mit Xamarin



Autoren:

Elias Brunner & Oliver Dias

Betreuer:

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

6. Dezember 2018

1 Aufgabenstellung

1.1 Ausgangslage

Gerade in der IT-Welt ist das Finden von Lösungen für neu auftretende, aber auch für bekannte Probleme ein wichtiger Bestandteil des Jobs. Durch den Einsatz von Innovationsmethoden kann der Ideenfindung auf die Sprünge geholfen werden. In diesem Bereich finden sich die verschiedensten Ansätze und Methoden; in dieser Studienarbeit soll die Methode 635 [1] verwendet werden. Methode 635 ist eine Kreativitäts- und Brainwriting-Technik, welche die Entwicklung von neuen, ungewöhnlichen Ideen für Problemlösungen in der Gruppe fördert. Die Methode wird im PQM-Modul an der HSR vorgestellt.

Es gibt nach heutigem Kenntnisstand noch keine mobile App, die die Methode 635 unterstützt. Die Motivation für die Studienarbeit besteht darin, eine Cross-Plattform App zu konzipieren und zu implementieren. Dabei sollen moderne Technologien zum Einsatz kommen, welche es den Anwendern ermöglichen, schneller und einfacher eine Lösung für ein Problem zu erarbeiten.

1.2 Ziele der Arbeit und Liefergegenstände

In der Studienarbeit soll die Methode 635 als SmartPhone App umgesetzt werden. Android- und iOS- Support soll durch Verwendung von Xamarin erreicht werden. Es wird erwartet, dass bis zum Ende des Projektes eine lauffähige und getestete Cross-Plattform Applikation umgesetzt wird, welche es Benutzern ermöglicht, die Methode 635 effektiv und effizient auf ihre Probleme anzuwenden.

Damit die App einen Mehrwert gegenüber der Papierversion bietet, soll es z.B. möglich sein, die Anzahl der Teilnehmer variabel zu bestimmen oder verschiedene Medien (Text, Video, Bilder, etc.) zu verwenden bzw. einzubinden. Die persistente Speicherung der bearbeiteten Problemstellungen soll aus Sicht des Kunden einfacher möglich sein als dies mit Papier möglich ist. Ein weiterer Vorteil einer mobilen Anwendung ist, dass Anwender die Methode 635 nutzen können auch wenn sie nicht am selben Ort sind oder die Lösungsvorschläge nicht zur selben Zeit bearbeiten.

Die Vision der Arbeit ist also, die Papierversion für diese Methodik zu funktional und qualitativ zu überbieten. Dabei spielen Erfolgsfaktoren wie einfache und intuitive Bedienung der App und ein unkompliziertes Reporting sowie Robustheit und Stabilität (Bsp. keine Zeit- und Datenverluste) eine wichtige Rolle.

Weitere kritische Erfolgsfaktoren sind:

- Konfigurierbarkeit (z.B. Anzahl Teilnehmer und Schritte) und Erweiterbarkeit (im Hinblick auf Folgearbeiten, die u.U. auch andere Brainstorming Methoden unterstützen)

- sinnvolle Ausnutzung der Smartphone-Fähigkeiten, um einen Mehrwert im Vergleich zur traditionellen, papiergestützten Methode zu erreichen
- Validierung der Konzepte und ihrer Implementierung mit Hilfe von User Tests in mindestens einem Anwendungsbereich (Bsp. Architekturentscheidungen und -optionen).

2 Abstract

Mobile Applikationen für das Smartphone haben in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen. Das liegt unter anderem daran, dass sie einfach zu bedienen sind und man sein eigenes Smartphone immer und überall dabei hat. Dieser Umstand hat uns in der vorliegenden Arbeit dazu bewogen, die Methode 635 als Cross-Plattform Applikation für iOS und Android zu implementieren. Die Methode 635 ist eine Kreativitäts- und Brainwriting-Technik, welche die Entwicklung von neuen, ungewöhnlichen Ideen für Problemlösungen in der Gruppe fördert. Die Methode wird im PQM-Modul an der HSR vorgestellt.

Dafür haben wir eine Vorstudie angefertigt, in der wir uns zunächst genauer mit der Methode 635 auseinander gesetzt haben. Ebenfalls beschäftigten wir uns während der Vorstudie mit der Frage, was Xamarin genau ist und welches der beiden Umsetzungsarten (Xamarin.Forms oder Xamarin native) für unser Projekt besser geeignet ist.

Aus diesen und weiteren Analysen und Konzepten entwickelten wir einen primitiven Prototypen. Zweck des Prototypen war es primär zu klären, ob unsere theoretischen Überlegungen auch praktisch funktionierten. Da dies der Fall war, entwickelten wir basierend auf unserem Prototypen das gesamte System weiter.

Aus der Arbeit ist eine lauffähige Cross-Plattform Applikation für iOS und Android hervorgegangen, welche es Benutzern ermöglicht, die Methode 635 effektiv und effizient auf ihre Probleme anzuwenden. Weiter dokumentierten wir grössere Probleme, die während der Umsetzung aufgetreten sind. So können unsere Erfahrungen anderen Entwicklern bei ähnlichen Projekten helfen oder einzelne Risiken gar komplett verringern.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Aufgabenstellung | 1 |
| 1.1 | Ausgangslage | 1 |
| 1.2 | Ziele der Arbeit und Liefergegenstände | 1 |
| 2 | Abstract | 3 |
| 3 | Management Summary | 6 |
| 3.1 | Ausgangslage | 6 |
| 3.2 | Vorgehen | 6 |
| 3.3 | Ergebnisse | 6 |
| 4 | Technischer Bericht | 7 |
| 4.1 | Einleitung und Übersicht | 7 |
| 4.2 | Was ist Xamarin? | 7 |
| 4.3 | Was ist die Methode 635? | 8 |
| 4.4 | Vorstudie | 9 |
| 4.4.1 | Erste Erfahrungen mit der Methode 635 | 9 |
| 4.4.2 | Backend-Technologie | 10 |
| 4.5 | Anforderungsspezifikation | 11 |
| 4.5.1 | Funktionale Anforderungen | 11 |
| 4.5.2 | Nicht-Funktionale Anforderungen | 18 |
| 4.6 | Domainanalyse | 21 |
| 4.7 | Architekturdokumentation | 22 |
| 4.7.1 | Logische Architektur | 22 |
| 4.7.2 | Deployment | 24 |
| 4.8 | Architekturentscheide | 26 |
| 4.8.1 | Erste Erfahrungen mit der Methode 635 | 26 |
| 4.8.2 | Xamarin.Forms oder Xamarin native | 26 |
| 4.8.3 | Backend-Technologie | 27 |
| 4.8.4 | MongoDB als Datenbanksystem | 27 |
| 4.8.5 | Methode 635 als Peer-to-Peer-System | 28 |
| 4.8.6 | Kommunikation zwischen Server und App | 28 |
| 4.9 | Herausforderungen | 30 |
| 4.9.1 | HTTPS REST Schnittstelle in CI/CD aufsetzen | 30 |
| 4.10 | Ergebnisse | 31 |
| 4.10.1 | Implementierung des PlayFrameworks | 31 |
| 4.10.2 | Implementierung der Xamarin App | 36 |
| 4.11 | Schlussfolgerungen | 40 |
| 4.11.1 | Ergebnisbewertung | 40 |
| 4.11.2 | Ausblick | 40 |

| | |
|--|-----------|
| Literatur | 41 |
| Abbildungsverzeichnis | 44 |
| A Projektplan | 45 |
| A.1 Projektziel | 45 |
| A.2 Projektorganisation | 45 |
| A.3 Projektmanagement | 46 |
| A.4 Entwicklung | 49 |
| A.5 Zeitliche Planung | 50 |
| A.6 Risikotabelle | 53 |
| B Eigenständigkeitserklärung | 56 |
| C Vereinbarung über Urheber- und Nutzungsrechte | 57 |
| D Installationsanleitung | 58 |
| D.1 Zweck dieses Dokuments | 58 |
| D.2 Anforderungen | 58 |
| D.3 Installation | 58 |
| E Testprotokoll | 62 |
| E.1 Zweck dieses Dokuments | 62 |
| E.2 Verweise | 62 |
| E.3 Testfälle | 62 |
| E.4 Testauswertung | 64 |
| F Persönliche Berichte | 65 |
| F.1 Oliver Dias | 65 |
| F.2 Elias Brunner | 65 |
| G Protokolle | 66 |

3 Management Summary

3.1 Ausgangslage

In einer Zeit in der der technische Fortschritt immer mehr an Bedeutung gewinnt, hat man das Gefühl alles könne automatisiert und durch die Technik schneller und präziser erledigt werden. Doch bei der Aufgabe eine Lösung für ein bestimmtes Problem zu finden, ist der menschliche Ideenreichtum unumgänglich. Durch den Einsatz von verschiedensten Innovationsmethoden kann der Ideenfindung oftmals auf die Sprünge geholfen werden. Dazu zählt auch die Methode 635. Die Methode 635 ist eine Kreativitäts- und Brainwriting-Technik, welche die Entwicklung von neuen, ungewöhnlichen Ideen für Problemlösungen in der Gruppe fördert.

Nach heutigem Wissenstand besteht noch keine mobile Applikation, weder für iOS noch für Android. Daher ist es das Ziel dieser Arbeit, die Methode 635 als mobile Cross-Plattform Applikation zu konzipieren und zu implementieren. Die Möglichkeiten der Technik sollen dazu genutzt werden, eine Lösung für ein Problem schneller und einfacher zu erarbeiten.

3.2 Vorgehen

Das Vorgehen für unser Projekt lässt sich in zwei Phasen einteilen. In der ersten Phase konzentrierten wir uns primär auf Recherchearbeiten und konzeptionelle Arbeiten. Dabei führten wir eine Vorstudie durch, in der wir grundsätzliche Analysen durchführten und Fragen klärten. Des Weiteren überlegten wir uns erstmal theoretisch wie wir die Methode 635 als Cross-Plattform Applikation umsetzen sollten. Eine weitere Aufgabe war das Verfassen der funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen. Um uns und unserem Betreuer zu beweisen, dass unsere Überlegungen funktionierten, programmierten wir zu Ende dieser Phase einen einfachen Prototypen.

In der zweiten Phase ging es dann darum, alle unsere Überlegungen und Designs komplett umzusetzen. Da unser Prototyp wie gewünscht funktionierte, entwickelten wir basierend darauf alle weiteren Funktionen. Damit wir sicherstellen konnten, dass die Applikation wie gewünscht funktionierte, testeten wir während der gesamten Dauer manuell unser System.

3.3 Ergebnisse

4 Technischer Bericht

4.1 Einleitung und Übersicht

Der technische Bericht besteht neben diesem Kapitel noch aus zehn weiteren Unterkapiteln. Die Kapitel "Was ist Xamarin?" und "Was ist die Methode 635?" stellen eine Einführung in die Thematik dar und erklären, um was es in unserer Arbeit geht. Bevor wir uns mit der eigentlichen Umsetzung beschäftigten, führten wir eine Vorstudie durch, in der wir grundsätzliche Analysen durchführten und Fragen klärten. All dies ist im Kapitel "Vorstudie" niedergeschrieben. Im Kapitel der "Anforderungsspezifikation" listen wir alle funktionalen sowie nicht-funktionalen Anforderungen als Use-Cases auf. Das Domain-Modell findet sich im Kapitel "Domainanalyse". Die "Architekturdokumentation" ist das nächste Kapitel und dokumentiert die logische Architektur, sowie das Deployment. Jegliche Entscheidungen, welche wir in Bezug auf die Architektur getroffen haben, werden im Kapitel "Architekturentscheide" begründet. Während der gesamten Umsetzung der Applikation sind natürlich auch Probleme aufgetreten. Diese haben wir im Kapitel "Herausforderungen" zusammengetragen. Die eigentliche Implementation haben wir im Kapitel "Ergebnisse" dokumentiert. Zum Schluss blicken wir im Kapitel "Schlussfolgerungen" nochmals kritisch auf unser Projekt zurück und bewerten unsere Arbeit und geben einen Ausblick, wie man die Applikation noch erweitern könnte.

4.2 Was ist Xamarin?

Im Mai 2011 gründete Miguel De Icaza die Firma Xamarin mit dem Ziel, die Entwicklung für Cross-Platform-Applikationen für Smartphones zu vereinfachen und zu beschleunigen [2].

Die Idee für die Entwicklung von Cross-Platform-Applikationen hatte Miguel De Icaza allerdings schon 10 Jahre zuvor, als er 2001 das Projekt Mono ins Leben gerufen hatte. Beim Projekt Mono handelt es sich um eine quelloffene Implementation von Microsofts .Net Framework. Die Entwicklung plattformunabhängiger Applikationen ist das Ziel des Projektes [3]. Die Entwickler achten bei der Implementation auf die Einhaltung der Standards für die Common Language Infrastructure (CLI) und Common Language Specification (auch .Net Framework genannt) [4].

Mono wird stetig weiterentwickelt und ist fester Bestandteil der Xamarin Plattform. Softwareentwickler, welche mit der Xamarin Plattform arbeiten, können Apps für iOS, Android und WindowsPhone in C# schreiben. Der geschriebene Quellcode kann durchschnittlich zu 75 Prozent für alle Plattformen benutzt werden. Die in C# geschriebenen Applikationen werden von der Xamarin Plattform in die jeweilige native Sprache übersetzt, was gewährleistet, dass am Ende des Entwicklungspro-

zesses eine native Applikation für das jeweilige Betriebssystem zur Verfügung steht. Neben dem mobilen Betriebssystemen ist auch die Entwicklung für Mac und Windows möglich [3].

Im Februar 2016 wurde Xamarin von Microsoft aufgekauft und ist seither eine Tochtergesellschaft von Microsoft mit Sitz in San Francisco [2].

4.3 Was ist die Methode 635?

Die gesamte Beschreibung der Methode 635 wurde von kreativitätstechniken.info [1] übernommen.

Die Methode 635 (auch Methode 6-3-5 geschrieben) ist eine Brainwriting-Kreativitätstechnik. Der Name leitet sich aus den drei wesentlichen Eigenschaften der Methode ab: jeweils 6 Teilnehmer erhalten ein Blatt Papier, auf dem sie je 3 Ideen notieren und die Blätter dann insgesamt 5 mal weiterreichen.

Anwendungsgebiete der Methode 635

Die Methode 635 ist eine Variante des Brainwriting. Sie eignet sich besonders für die erste Phase im kreativen Prozess. Dabei werden zunächst Ideen gesammelt ohne dass eine Bewertung stattfindet. Im Idealfall können so in kurzer Zeit 108 Ideen entstehen. Die Aufforderung, bestehende Ideen aufzugreifen und weiterzuentwickeln macht die Methode 635 zu einer konstruktiven Kreativitätstechnik. Gleichzeitig kann die Kreativität durch die strukturierte Form aber auch gebremst werden. In der Praxis entstehen daher oft etwas weniger Ideen.

Vorgehen bei der Methode 635

Zunächst erklärt der Moderator die Regeln der Methode 635, führt die Teilnehmer in das Ausgangsproblem ein und ist im Folgenden verantwortlich für die Zeitmessung. Sobald die Teilnehmer über die Ausgangsfrage oder -problem aufgeklärt sind, startet der Moderator die erste von sechs Runden. In jeder Runde werden die Teilnehmer aufgerufen, die oberste noch freie Zeile, bestehend aus 3 Kästchen, mit ihren Ideen zu füllen. Dabei sollten die Teilnehmer die Ideen der Vorgänger aufgreifen, erweitern und/oder weiterentwickeln ohne die Ideen zunächst zu bewerten. Nach einer festgelegten Zeit von beispielsweise 5 Minuten beendet der Moderator die Runde. Die Teilnehmer reichen ihr Arbeitsblatt im Uhrzeigersinn an ihren Sitznachbarn weiter und eine neue Runde beginnt. Im Idealfall sind nach 6 Runden genau $6 \cdot 18 = 108$ Ideen entstanden. In Realität ist die Anzahl aufgrund von doppelten oder leeren Einträgen wahrscheinlich etwas geringer. Dennoch sollten nun eine Vielzahl von Ideen vorliegen.

Nun kann eine Diskussion, Analyse und Bewertung der Ideen erfolgen.

4.4 Vorstudie

In der Vorstudie beschäftigten wir uns zuerst mit der Methode 635 an sich, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie es ist, diese selbst an einem konkreten Problem zu nutzen.

Weiter beschäftigten wir uns mit Xamarin. Hierbei war vor allem der Entscheid zwischen Xamarin.Forms und Xamarin native von grosser Bedeutung, da dieser im späteren Projektverlauf kaum mehr rückgängig zu machen ist.

Ein weiterer Teil der Vorstudie bestand darin eine passende Umgebung für das automatische Deployen der Xamarin Applikation zu finden.

Zum Schluss der Vorstudie beschäftigten wir uns mit der Frage, welches Backend wir für unser Projekt verwenden sollten.

Einige wichtige Punkte und Entscheide waren stark von der Vorstudie abhängig. Es war daher entscheidend, bei der Vorstudie sorgfältig zu arbeiten.

4.4.1 Erste Erfahrungen mit der Methode 635

Bevor wir uns mit den technischen Details der Umsetzung zur Cross-Plattform App auseinander gesetzt haben, spielte jeder der beiden Projektmitgliedern die Methode 635, wie in Kapitel 4.3 beschrieben, mit seiner Familie, Bekannten oder Freunden einmal durch.

Dabei wurden folgende persönliche Erfahrungen und Beobachtungen gemacht:

| | |
|-----------------------------|--|
| Diskussion gestartet | Schon nach 2-3 Runden konnte beobachtet werden, dass sich spannende Diskussionen zum gestellten Problem entwickelten. Die Teilnehmer mussten sogar angehalten werden die Diskussionen auf dem Papier weiterzuführen, da sonst die Aussagen verloren gehen. |
| Interessante Methode | Die Teilnehmer empfanden die Methode 635 als spannend und interessant. Durch die einzelnen Teilnehmer waren auch verschiedenste Blickwinkel auf das Problem vertreten, was wiederum zu unterschiedlichsten neuen Ideen führe. |
| Wertung einführen | <p>Was allerdings als kleiner Nachteil empfunden wurde, war der Umstand, dass die Methode 635 in der original Version keine Möglichkeit für Wertungen bietet.</p> <p>Als Mensch bildet man sich während des Lesens der einzelnen Ideen automatisch eine Meinung darüber und wird dadurch stark dazu verleitet,</p> |

eine wertende Bemerkung statt einer neuen oder angepassten Idee zu schreiben.

Eine Verbesserung könnte darin bestehen, eine Möglichkeit für Wertungen der Ideen einzuführen. Dies könnte so aussehen, dass man neben dem Text auch ein Label (z.B. Pro oder Contra) und die Idee, welche man bewerten will, auswählen kann.

Zielstrebige Lösungsfindung Da die zwei Durchführungen nacheinander stattgefunden haben, konnten im zweiten Versuch die Teilnehmer darauf hingewiesen werden, dass explizit keine Wertung, sondern eine Erweiterung der vorhergehenden Idee erstellt werden soll. Durch diesen Hinweis konnten am Ende des Brainstormings sehr interessante und brauchbare Ergebnisse erzielt werden.

4.4.2 Backend-Technologie

Das Play Framework [5] ist ein, unter der Apache 2 Lizenz stehendes, Web Application Framework. Es folgt dem MVC-Pattern und erleichtert das Erstellen von Webanwendungen. Durch den Aufbau ermöglicht es dem Entwickler unter anderem auf einfache Art und Weise eine RESTful API zu schreiben.

Play basiert auf einer zustandslosen und schlanken Architektur. Da es auf Akka aufgebaut ist, nützt es eine vollständig asynchrone I/O. Ausserdem bietet Play minimalen Ressourcenverbrauch.

Sobald am Code eine Änderung vorgenommen wurde, wird der Server automatisch neugestartet, was die Produktivität des Entwicklers weiter erhöht.

Jeglicher Code, welcher nicht kompiliert werden konnte, wird zudem im Browser angezeigt und man weiss als Entwickler sofort auf welcher Zeile man nachbessern muss.

Seit der Version 2.0 des Play Frameworks ist der Framework Core in Scala geschrieben und als Build Tool wird SBT verwendet. Für das Testen stehen verschiedene Test Frameworks sowohl für Java als auch für Scala zur Verfügung. Mittels Scalatest oder JUnit können Unit Tests für beide Sprachen geschrieben werden. Es ist auch möglich Tools wie scoverage für die Code Coverage zu verwenden.

4.5 Anforderungsspezifikation

Bei der Analyse der verschiedenen Anforderungen an unser Projekt haben wir die entschiedenen funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen definiert und in diesem Kapitel spezifiziert.

4.5.1 Funktionale Anforderungen

In den folgenden Kapiteln werden jegliche funktionalen Anforderungen an die Applikation als sogenannte Use-Cases beschrieben. Als Übersicht dient das Use-Case-Diagramm, wie in Abbildung 1 dargestellt.

4.5.1.1 Brief Use-Cases

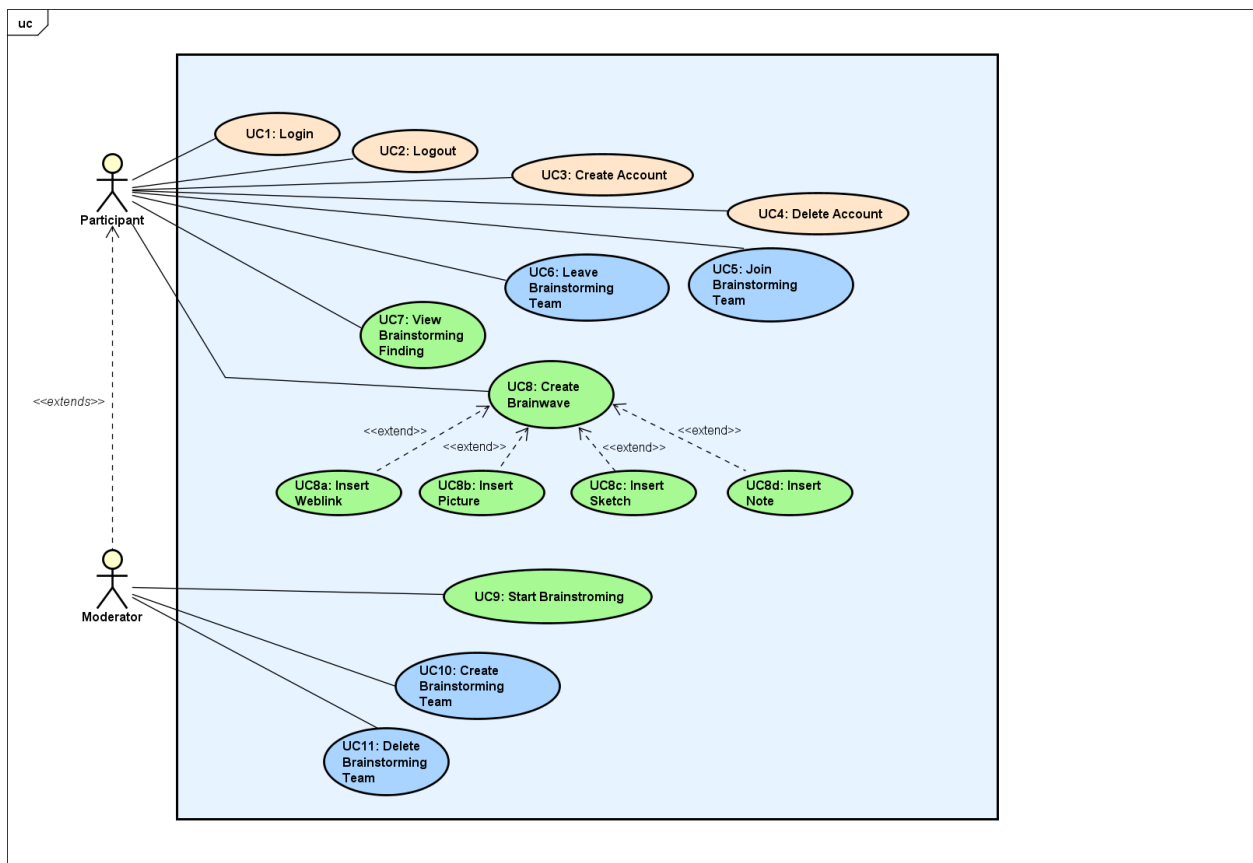


Abbildung 1: Use-Case-Diagramm

Jeder Use-Case hat den nachfolgend kurz (*briefly*) beschriebenen Funktionsumfang. Die Hauptaktivitäten UC7-9 sind am Schluss *fully-dressed* beschrieben.

| | |
|--|---|
| UC1: Login | Als Participant möchte ich mich mit Benutzernamen und Passwort in das System einloggen können. |
| UC2: Logout | Als eingeloggter Participant will ich mich ausloggen, sodass das Startfenster wieder erscheint. |
| UC3: Create Account | Als Participant möchte ich mich registrieren können. |
| UC4: Delete Account | Als Participant will ich meinen erstellten Account wieder löschen können. |
| UC5: Join Brainstorming Team | Als Participant will ich einem bereits existierenden Team beitreten können. |
| UC6: Leave Brainstorming Team | Als Participant will ich ein beigetretenes Team verlassen können. |
| UC7: View Brainstorming Finding | Als Participant will ich, nachdem eine Brainstorming Session durchgeführt wurde, das Resultat (<i>Finding</i>) meiner Gruppe einsehen können. |
| UC8: Create Brainwave | Als Participant will ich während einer Brainstorming Session ein Brainwave (bestehend aus mehreren Ideen) erstellen und einreichen können. |
| UC8a: Insert Weblink | Als Participant will ich einen Weblink in mein aktuelles Sheet einfügen können. |
| UC8b: Insert Picture | Als Participant will ich ein Bild in mein aktuelles Sheet einfügen können. |

| | |
|--|---|
| UC8c: Insert Sketch | Als Participant will ich in mein aktuelles Sheet zeichnen können. |
| UC8d: Insert Note | Als Participant will ich normalen Text in mein aktuelles Sheet einfügen können (Defaultoption). |
| UC9: Start Brainstorming | Als Moderator will ich eine Brainstorming Session starten. |
| UC10: Create Brainstorming Team | Als Moderator will ich ein Brainstorming Team erstellen können. |
| UC11: Delete Brainstorming Team | Als Moderator will ich ein Brainstorming Team löschen können. |

4.5.1.2 Fully-Dressed Use-Cases

Die fully-dressed Use-Cases folgen den im Modul *Software Engineering 1* empfohlenen Punkten.

| Use Case 7: View Brainstorming Finding | |
|---|--|
| <i>Primary Actor</i> | Participant |
| <i>Stakeholders & Interests</i> | Ein Participant wünscht sich eine Übersicht von allen Ideen der Gruppenmitglieder. Er will das Gesamtergebnis (<i>Brainstorming Finding</i>) einsehen und daraus etwas lernen. |
| <i>Preconditions</i> | Participant existiert im System (UC3), ist eingeloggt (UC1) und einer Gruppe beigetreten (UC5). Zudem hat die Gruppe des Participants alle Runden durchgemacht. |

| | |
|--|--|
| <i>Post Conditions/Success Guarantee</i> | Die Notizen aller Participants werden übersichtlich dargestellt. Das heisst, jede Ausgangsidee ist mit deren Ergänzungen von den verschiedenen Participants ersichtlich. |
| <i>Main Success Scenario/Basic Flow</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Participant schliesst die abschliessende Runde als Letzter ab. 2. Das System speichert seine Notizen auf dem Server. 3. Das System zeigt dem Participant eine Meldung, dass das Finding einsehbar ist. 4. Der Participant clickt auf "Resultate einsehen"(o.Ä.). 5. Das System zeigt dem Participant eine Übersicht mit allen Notizen der Teilnehmer. |

| | |
|--------------------------------|--|
| <i>Alternative Flows</i> | <p>Alternative Success Scenario 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.a Der Participant schliesst die Runde nicht als Letzter ab. 1.b Das System speichert seine Notizen auf dem Server und zeigt dem Benutzer die verbleibende Zeit an. 1.c Der Participant aktualisiert den gezeigten Screen nach dem Ablauf der Zeit. <p>Alternative Success Scenario 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.a Der Participant clickt nicht auf "Resultate einsehen", sondern navigiert zurück auf den Homescreen. 4.b Das System zeigt dem Participant den Homescreen an. 4.c Der Participant navigiert auf seine Gruppe. 4.d Das System zeigt dem User die Gruppe an. 4.e Der Participant will sich die Resultate dieser Gruppe anzeigen lassen und clickt entsprechenden Button. 4.f Das System zeigt dem Benutzer die Übersicht an. |
| <i>Frequency of Occurrence</i> | Oft, Kernfunktionalität |

| Use Case 8: Create Brainwave | |
|-------------------------------------|--|
| <i>Primary Actor</i> | Participant |
| <i>Stakeholders & Interests</i> | Ein Participant will, dass seine Brainwave erfasst wird. |
| <i>Preconditions</i> | Der Participant muss existent (UC3) sowie eingeloggt (UC1) sein. Des Weiteren muss ein Brainstorming Team existieren (UC10), zu welchem er gehört. Die Brainstorming Runde muss ebenfalls gestartet worden sein (UC9). |

| | |
|--|--|
| <i>Post Conditions/Success Guarantee</i> | Vom Participant erfasste Notizen werden erfolgreich auf dem System gespeichert. |
| <i>Main Success Scenario/Basic Flow</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Participant erfasst während der aktuellen Rundenzeit Notizen. 2. Das System zeigt diese Notizen an. 3. Der Participant beendet frühzeitig die Runde und clickt auf "Brainwave abgeben"(o.Ä). 4. Das System persistiert die Notizen und zeigt dem Participant eine Bestätigung an. 5. Der Benutzer kann aktualisieren, um den nächsten Rundenstart nicht zu verpassen. |
| <i>Alternative Flows</i> | <p>Alternative Success Scenario 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.a Der Participant beendet die Runde nicht manuell. 3.b Das System zeigt dem Participant eine Meldung an, dass die Zeit der Runde abgelaufen ist. Es persistiert die bis zu dem Zeitpunkt erfassten Notizen. |
| <i>Frequency of Occurrence</i> | Sehr oft, passiert pro Brainstorming-Session mehrmals. |

| Use Case 9: Start Brainstorming | |
|--|--|
| <i>Primary Actor</i> | Moderator |
| <i>Stakeholders & Interests</i> | Ein Moderator will eine neue Brainstorming-Session starten können. |

| | |
|--|--|
| <i>Preconditions</i> | Der Moderator muss existent (UC3) sowie eingeloggt (UC1) sein. Des Weiteren muss ein Brainstorming Team existieren (UC10), das er erstellt hat. Zudem muss die Gruppe komplett sein (konfigurierte Anzahl an Participants sind dem Team beigetreten). |
| <i>Post Conditions/Success Guarantee</i> | Alle Participants des Teams können aktualisieren und sehen die gestartete Runde. |
| <i>Main Success Scenario/Basic Flow</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Moderator klickt auf "Brainstorming starten"(o.Ä) auf der Gruppe, die er erstellt hat. 2. Das System überprüft, dass alle Einstellungen korrekt sind und die korrekte Anzahl an Participants in der Gruppe sind. 3. Das System zeigt dem Moderator an, dass die Session gestartet ist. 4. Der Moderator kann wie die normalen Participants eine Brainwave (bestehend aus mehreren Ideen) erfassen. |
| <i>Alternative Flows</i> | - |
| <i>Frequency of Occurrence</i> | Oft, Kernfunktionalität. |

4.5.1.3 Abuse-Cases

Um einem Missbrauch der Applikation entgegenzuwirken, sind neben den Use-Cases auch Abuse-Cases definiert. Diese helfen, mit unangebrachtem Inhalt und unangebrachter Verwendung umzugehen.

AC1: Unangebrachte Brainwaves Ein Participant könnte unangebrachte ¹ Inhalte in einer Gruppe hinzufügen. Um dies zu verhindern, könnte eine die Applikation um eine Funktion erweitert werden, die es dem Moderator erlaubt, Benutzer auszuschliessen.

¹Als unangebrachte Inhalte werden Brainwaves mit rassistischen, pornographischen, sexistischen sowie unethischen Inhalten verstanden.

AC2: Missbrauch der Vertraulichkeit Ein Participant könnte das Brainstorming Finding an die Konkurrenz leaken.

4.5.1.4 Sequenzdiagramm

Der Ablauf der Kernlogik ist der Abbildung 2 zu entnehmen. Darin ist der Prozess vom Erstellen des BrainstormingTeams (UC10) bis zum Abschliessen der Brainwave modelliert.

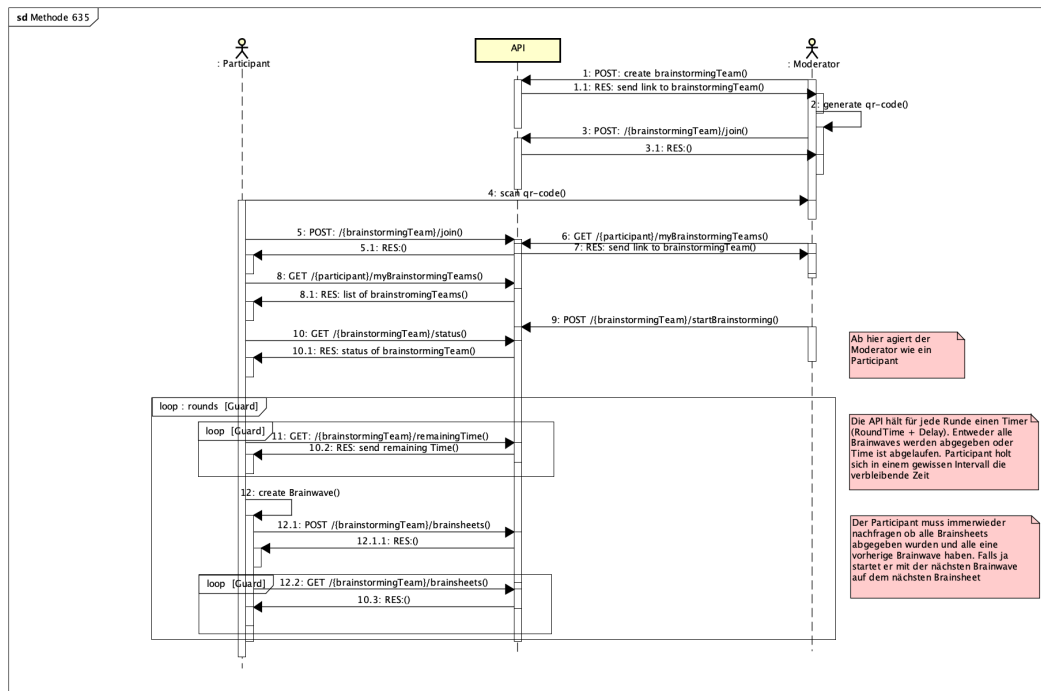


Abbildung 2: Ablauf der Kernlogik

4.5.2 Nicht-Funktionale Anforderungen

Beim Thema Nicht-Funktionale Anforderungen halten wir uns an die Standards ISO 9126[6] bzw. dessen Nachfolger ISO 25010[7]. Beide ISO-Normen sind sich sehr ähnlich und liefern eine gute Checkliste für jegliche Art von Systemanforderungen.

Diese Normen sind sehr umfangreich gestaltet. Wir werden uns daher auf die, für uns, wichtigsten Anforderungen konzentrieren. Um genaue und erfüllbare nicht-funktionale Anforderungen zu definieren, müssen die SMART-Kriterien [9] erfüllt sein.

Ressourcennutzung Die internen Ressourcen Kamera, Dateisystem dürfen nur bei effektivem Bedarf benützt werden. Die CPU-



Abbildung 3: Anforderungskategorien nach ISO 25010
[8]

Ressourcennutzung darf pro Minute im Bereich von bis zu 40% in Anspruch genommen werden.²³

Bedienbarkeit

Wenn eine Aktion länger als 1-2s geht, soll dem User ein Wartesymbol angezeigt werden.

Ästhetik

Die Benutzeroberflächen der Applikation sind so gestaltet, dass die Elemente wiedererkennbar sind (Buttons haben gleichen Stil, leere Textfelder haben Platzhalter).

Vertraulichkeit

Die Daten einer Brainstorming Session können nur von der zugehörigen Gruppe eingesehen werden.

Anpassbarkeit

Die Anpassung bestehender oder Integration neuer Brainstorming-Methoden muss gewährleistet sein.

Installierbarkeit

Die Installation der Applikation auf einem Endgerät erfolgt durch das Ausführen eines *.apk oder *.ipa.⁴ Dieser

²Referenzsystem Android: Huawei P10 mit Android Version 8.0.0 mit Hisilicon Kirin 960 CPU und 4GB RAM

³Referenzsystem iOS: iPhone 6 mit iOS Version 12 mit Dual-core 1.4 GHz Typhoon CPU und 1GB RAM

⁴Eine Applikation auf einem Android Smartphone hat üblicherweise die Endung *.apk. Beim iPhone bzw. beim iOS haben die einzelnen Applikationen die Endung *.ipa.

Prozess soll unter 1 Minute geschehen.

- Co-Existenz** Sollte zu einem späteren Zeitpunkt entschieden werden ein Web-Frontend zu programmieren, muss dieses co-existent mit der Xamarin Applikation existieren können.
- Wiederherstellbarkeit** Im Falle eines fehlerhaften Features, muss es innerhalb eines Werktages möglich sein, die Applikation wieder auf den letzten funktionierenden Stand zurück zu holen und erneut zu deployen.
- Wiederverwendbarkeit** Die Auswertung von 'Duplicated Code' in SonarQube soll im Bereich zwischen 5-10% [10] liegen. Dies deutet auf eine hohe Wiederverwendbarkeit hin, denn ansonsten müsste der Code kopiert werden.
- Analysierbarkeit** Das Ausführen eines Use-Cases muss durch Analyse von Logfiles erkennbar sein.

4.6 Domainanalyse

Das Domain-Modell besteht grob aus zwei Teilen: den Benutzern und der Brainstorming Methodik.

Dabei bilden mehrere Participants ein *Brainstorming Team*. Diese wird von einem der Participants, dem *Moderator*, gegründet. Das Team hat die Möglichkeit, ein oder mehrere *Brainstorming Findings* zu erarbeiten. Dies entspricht einem gesamten Durchgang der Methode. Der Moderator erstellt diese und hat die Möglichkeit, die Anzahl von Ideen sowie die erste Rundenzeit zu konfigurieren. Jede weitere Runde wird um eine Minute verlängert.

Das *Brainsheet* entspricht einem physikalischem Blatt, das herumgegeben wird. In der Standardkonfiguration 635 existieren also 6 Sheets (weil 6 Teilnehmer dabei sind).

Eine *Brainwave* ist das Produkt jedes Participants am Ende einer Runde. Es gehört in ein Brainsheet, das jede Runde an den nächsten Participant weitergegeben wird. In der Standardkonfiguration besteht eine Brainwave aus 3 Ideen (635).

Die *Idea* ist ein effektiv erarbeiteter Teil einer Brainwave. Im Normalfall ist eine Idee simpler Text (*NoteIdea*), wobei weitere Typen von Ideen (Bild, Weblink und Zeichnung) durch das verwendete Design erdenklich sind.

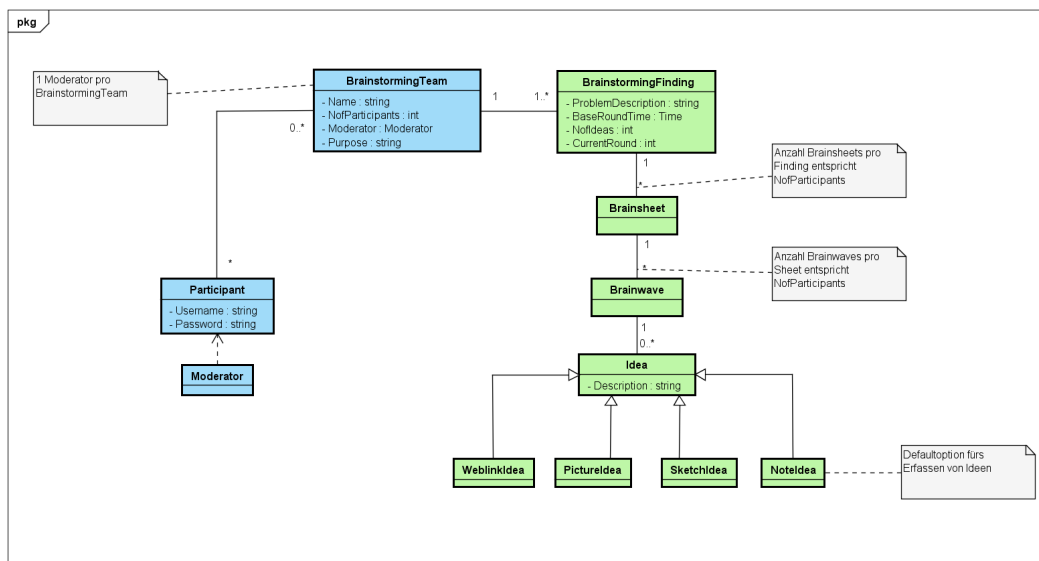


Abbildung 4: Domain Modell BrainingOutOfBox

4.7 Architekturdokumentation

In diesem Kapitel gehen wir detailliert in die Architektur und das Deployment unseres Projektes ein.

4.7.1 Logische Architektur

Wir teilen die Architektur des gesamten Systems in drei Schichten auf. In der Abbildung 5 sind diese als Presentation-, Businesslogic- und Persistence-Schicht zu erkennen.

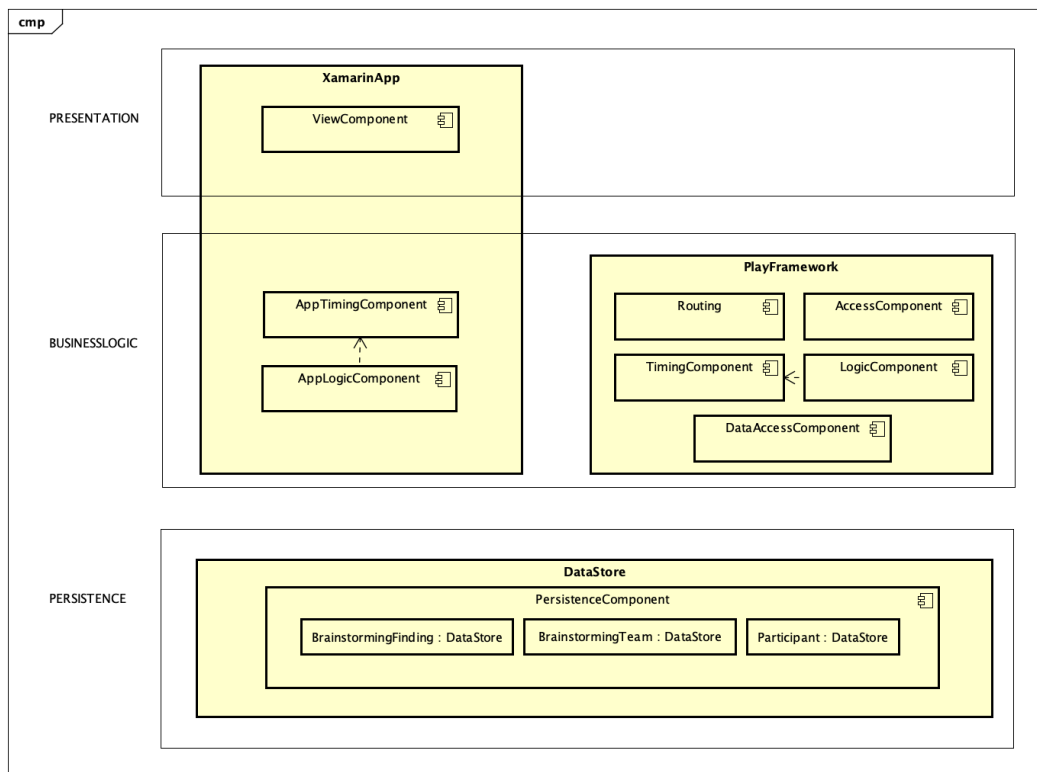


Abbildung 5: Logische Architektur BrainingOutOfBox

Die Präsentationsschicht ist die Schicht über die der Benutzer mit der Xamarin App kommuniziert. Konkreter gesagt, umfasst diese die verschiedenen View-Komponenten, welche für das Aussehen der App verantwortlich sind. Jegliche Interaktionen über die Oberfläche werden anschliessend in der Schicht der Businesslogic weiter verarbeitet. In dieser Schicht haben wir zum einen wieder unsere Xamarin App, welche selbst Logik-Komponenten wie die Timing-Komponente oder weitere App spezifische Logik-Komponenten enthält.

Die AppLogic-Komponente ist für das korrekte Verarbeiten und Weiterleiten der Eingaben an das PlayFramework verantwortlich.

Die AppTiming-Komponente ist zuständig für das Zeitmanagement während den einzelnen Runden. Diese Komponente überwacht daher die noch verbleibende Zeit.

Auf der anderen Seite haben wir das PlayFramework, welches wiederum Access-Komponenten, Routing-Komponenten, eine Timing-Komponente, Logik-Komponenten und eine DataAccess-Komponente enthält.

Die Timing-Komponente und die Logic-Komponente haben die selben Aufgaben wie ihre Gegenstücke in der Xamarin App. Auch hier verwalten diese das Zeitmanagement während den einzelnen Runden und stellen sicher, dass nach Ablauf der Zeit oder sobald alle *BrainSheets* abgegeben wurden, eine neue Runde beginnt. Des Weiteren ist die Logic-Komponente zum Beispiel verantwortlich, dass ein *Participant* einer Gruppe nicht zweimal beitreten kann oder diese verlassen kann, wenn er sie schon einmal verlassen hat.

Die DataAccess-Komponente stellt sicher, dass jegliche Daten korrekt geladen oder gespeichert werden.

Mit der Schicht der Datenhaltung (Persistence) haben wir eine Schicht zur Verfügung, welche eine Persistence-Komponente hält.

Konkret steht uns je ein DataStore für die *BrainstormingFindings*, für die *BrainstormingTeams* und für die *Participants* zur Verfügung.

Komponenten

Nachfolgend sind nochmals alle Komponenten aufgelistet und kurz beschrieben. Für eine ausführlichere Beschreibung ist der Text oberhalb zu lesen.

| | |
|---------------------------|--|
| ViewComponent | Die View-Komponenten der Xamarin App sind für das korrekte Anzeigen der Informationen verantwortlich. Sie definieren das Aussehen der Applikation. |
| AppTimingComponent | Die Xamarin App hält in der logischen Schicht eine Timing-Komponente, welche dafür sorgt, dass ein <i>BrainstormingFinding</i> nach Ablauf der Zeit abgesendet wird. |
| AppLogicComponent | Die Logik-Komponente der Xamarin App regelt weitere Logik, wie z.B. den Zugriff auf das PlayFramework. |
| AccessComponent | Die Access-Komponente auf dem PlayFramework regelt den Zugriff mittels JWT-Token[11]. JWT-Tokens werden bei erfolgreichem Login an den Benutzer der App gesendet. So kann sichergestellt werden, dass nur registrierte Benutzer mit dem PlayFramework interagieren können. |
| Routing | Die Routing-Komponente sorgt anhand der URL für das Aufrufen der korrekten Funktion. |

- TimingComponent** Wie die Xamarin App hält auch das PlayFramework eine Timing-Komponente, um den Zustand der Zeit verwalten zu können.
- LogicComponent** In der Logik-Komponente werden die eigentlichen Funktionen geschrieben. Hier ist auch die Logik für den Austausch der Blätter untergebracht.
- DataAccessComponent** Die DataAccess-Komponente stellt das Bindeglied zwischen dem PlayFramework und dem DataStore dar. Es ermöglicht erst den Zugriff auf die gespeicherten Daten.
- PersistenceComponent** Die Persistence-Komponente regelt das korrekte und dauerhafte Speichern in die einzelnen DataStores.

4.7.2 Deployment

Wie in der Abbildung 6 zu sehen ist, besteht unser System aus zwei physikalischen Geräten. Das ist zum einen der Client und zum anderen der BackendNode. Diese beinhalten jeweils sogenannte *DeploymentUnits* (DU).

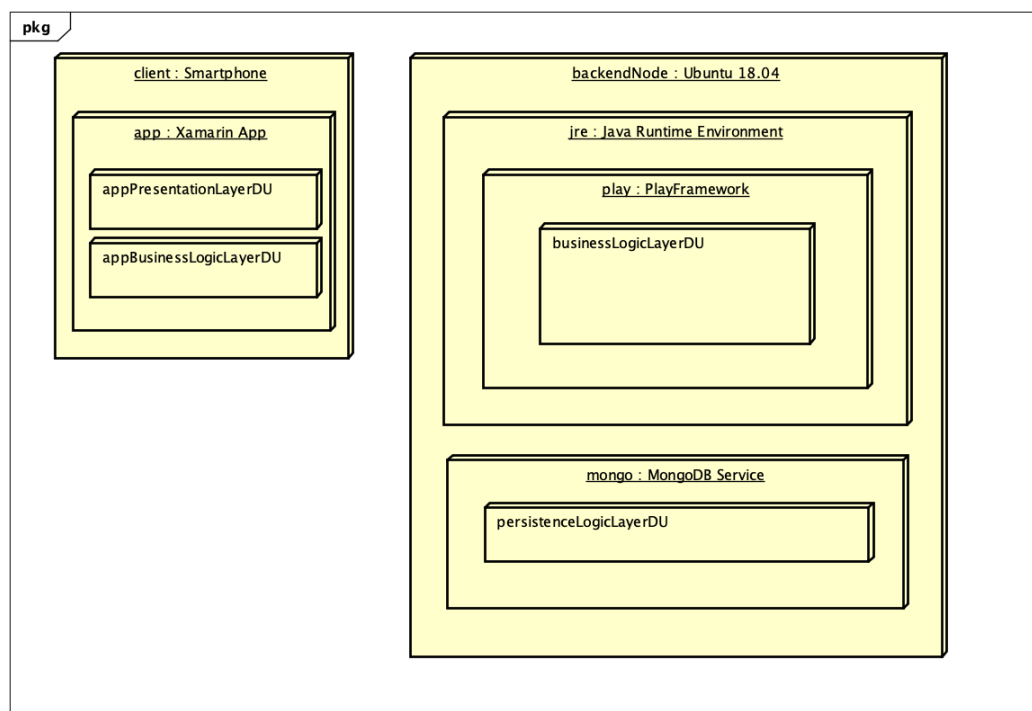


Abbildung 6: Deploymentdiagramm BrainingOutOfBox

Beim Client handelt es sich um das Smartphone des jeweiligen Benutzers. Auf seinem Smartphone läuft die Xamarin App, welche wiederum die appPresentationLayerDU und die appBusinessLogicLayerDU hält.

Der BackendNode ist ein Ubuntu 18.04 auf dem ein Java Runtime Environment (JRE) installiert ist. Innerhalb der JRE läuft das PlayFramework, in dem wiederum die businessLogicLayerDU läuft.

Zudem ist auf dem BackendNode ein MongoDB Service installiert, welche die persistenceLogicLayerDU beinhaltet.

Komponenten

Nachfolgend sind nochmals alle DeploymentUnits aufgelistet und kurz beschrieben.

| | |
|--------------------------------|--|
| businessLogicLayerDU | Die businessLogicLayerDU enthält alle Komponenten, welche in Abbildung 5 in der Businesslogic-Schicht im PlayFramework eingezeichnet sind. |
| persistenceLogicLayerDU | Die persistenceLogicLayerDU beinhaltet alle Komponenten der Persistence-Schicht, welche in Abbildung 5 zu sehen ist. |
| appPresentationLayerDU | Die appPresentationLayerDU enthält alle Komponenten, welche in Abbildung 5 in der Präsentationsschicht liegen. |
| appBusinessLogicLayerDU | Die appBusinessLogicLayerDU enthält alle Komponenten, welche in Abbildung 5 in der Businesslogic-Schicht in der Xamarin App gezeichnet sind. |

4.8 Architekturentscheide

Jegliche Entscheide, welche wir während dem Projekt getroffen haben, sind hier detailliert begründet. Auch Gedanken oder Ideen, welche wir während der Analysephase hatten, dann aber verworfen haben, sind hier aufgeschrieben.

4.8.1 Erste Erfahrungen mit der Methode 635

Wie in Kapitel 4.4.1 beschrieben, tendiert der Mensch dazu, die Ideen der anderen Teilnehmer automatisch zu bewerten. Als mögliche Lösung wurde die Integration einer Bewertungsmöglichkeit beschrieben.

Wir haben uns allerdings darauf geeinigt, dass wir die originale Version, also ohne die Möglichkeit für eine Wertung, als Vorlage nehmen und diese auch so in unserer Cross-Plattform Applikation umsetzen.

Die Integration einer Bewertungsmöglichkeit wird als optionales Feature angesehen und lediglich bei genügend Restzeit im Projekt umgesetzt.

4.8.2 Xamarin.Forms oder Xamarin native

Für diesen Entscheid galt es zu evaluieren, welche User Controls für unsere Applikation die exotischsten sind. Dies, weil Xamarin.Forms eine Menge an Standard-Controls anbietet, die vom Framework selber in das jeweilige Betriebssystem konvertiert werden. Sind alle vorgesehenen Benutzerelemente in Forms enthalten, sparen wir uns die Zeit, betriebssystemspezifische Elemente zu entwickeln.

Für unser Projekt haben wir folgende Benutzerelemente als exotisch oder kritisch definiert:

- Canvas Control für Zeichnen einer Idee
- Camera Funktion für das Erkennen von Quick Response-Codes (QR-Codes)
- Verarbeitung und Generierung von QR-Codes

Nach einer Recherche stellte sich heraus, dass sich ein Canvas View von Google namens SkiaSharp [12] eignet. Darauf lässt sich gemäss der Dokumentation zeichnen sowie definierte Formen einfügen. Dies könnte auch für eine Erweiterung spannend sein, in der Patterns in UML als Vorlage angeboten werden können.

Für die Kamera-Funktionalität steht ein NuGet-Paket (Xam.Media.Plugin [13]) bereit, das uns diese Arbeit abnehmen wird.

Das Generieren und Lesen der QR-Codes ist an sich kein Problem von Xamarin.Forms, denn grundsätzlich müssen die von der Kamera generierten Files eingelesen und ins entsprechende QR-Code-Tool eingefügt werden. Hierfür eignet sich das NuGet ZXing.Net ([14]).

Es stellte sich relativ rasch heraus, dass die gewünschten Funktionalitäten in Xamarin.Forms in ausreichender Qualität enthalten sind und uns das individuelle Entwickeln dadurch abgenommen wird.

4.8.3 Backend-Technologie

Neben den Vorteilen, wie der schlanken und zustandslosen Architektur des PlayFrameworks, dem asynchronen und nicht-blockierenden Verhalten und den vielen unterstützten Bibliotheken, haben wir uns hauptsächlich dafür entschieden, weil wir in anderen Projekten schon sehr gute Erfahrungen mit dem PlayFramework gemacht haben.

Ein weiterer Grund bestand darin, dass das PlayFramework nicht nur in Scala sondern auch in Java geschrieben ist. Mit Java kennen wir uns beide gut aus und mussten uns so keine neue Programmiersprache aneignen.

Da wir uns schon relativ früh für eine MongoDB als Datenbanksystem entschieden hatten, viel die Wahl für das Play Framework erst recht, als wir einen asynchronen MongoDB-Treiber für Java gefunden hatten.

4.8.4 MongoDB als Datenbanksystem

MongoDB (abgeleitet von humongous) ist eine dokumentorientierte, einfache, dynamische und skalierbare NoSQL Datenbank, welche von der MongoDB Inc. entwickelt wird [15] [16] [17].

Die Basis für das Speichern von Informationen bilden die sogenannten Documents. Die Datenobjekte werden in separaten Documents innerhalb einer Collection (anders als bei traditionellen Relationalen Datenbanken in Spalten und Zeilen) gespeichert [16]. Mit den Documents können zudem hierarchische Strukturen und Relationen sehr einfach gespeichert werden.

Der Vorteil einer MongoDB Datenbank liegt darin, dass zusammengehörige Informationen gemeinsam in einem Document gespeichert werden. Dies ermöglicht einen schnellen Zugriff auf die Daten mittels der MongoDB Query Language. Da MongoDB zudem ohne Schemas auskommt, ist es nicht nötig, die Datenbank offline zu nehmen, wenn man ein neues Feld einfügen möchte [17].

Weitere Vorteile sind laut DZone.com die hohe Performance, Verfügbarkeit (durch Replikas) und Skalierung (durch Sharding). Da alle Informationen zusammen in einem Document gespeichert sind, sind auch keine Joins zu anderen Tabellen notwendig. Auch unterstützt MongoDB Funktionen für die Speicherung von Geoinformationen [16].

Der Hauptgrund warum wir uns für MongoDB als Datenbanksystem entschieden haben, war die Tatsache, dass alle zusammengehörigen Informationen in einem Document abgelegt werden können. Auch die Möglichkeit hierarchische Strukturen (bei uns die *Brainsheets*, *Brainwaves* und *Ideas*) einfach zu Speichern, hat uns viel Zeit erspart.

Die Mächtigkeit von relationalen Datenbanken im Bereich einer Auswertung, ist in unserem Projekt nicht notwendig. Daher haben wir auch von Beginn an auf das Paradigma der dokumentorientierten Datenbanken gesetzt. Grund warum wir uns schlussendlich für MongoDB und nicht für eine andere dokumentorientierte

Datenbank entschieden haben ist, dass MongoDB Thema während dem Studium ist und wir schon einige Erfahrung damit hatten.

4.8.5 Methode 635 als Peer-to-Peer-System

Wir haben uns auch überlegt, die Cross-Plattform Applikation d.h. vor allem die Kommunikation zwischen den einzelnen Teilnehmer, als Peer-to-Peer System [18] zu konzipieren.

Prof. Thomas Bocek, Professor für verteilte Systeme an der Hochschule Rapperswil, hat uns allerdings davon abgeraten. Ein verteiltes System sei immer komplexer und komplizierter als ein Server/Client System. Für diese geringe Anzahl von Teilnehmern, welche prinzipiell nur Messages austauschen, lohnt es sich nicht ein verteiltes System zu bauen.

Daher haben wir uns für eine klassische Server/Client Architektur entschieden. Andere Varianten der Kommunikation, wie Webhooks oder Websockets werden daher nicht weiter verfolgt.

4.8.6 Kommunikation zwischen Server und App

Die Kommunikation zwischen dem zentralen Server und den Clients, also den Cross-Plattform Applikationen in unserem Fall, ist von grosser Bedeutung. Wegen der Problematik der Network Address Translation kurz NAT [19] kann diese prinzipiell auf zwei Arten erfolgen: Entweder man verwendet Websockets [20], welche eine permanente Verbindung zwischen Server und Client öffnen oder die Kommunikation beginnt ausschliesslich beim Client.

Wir haben uns für das stetige Abfragen von Informationen (Polling) entschieden, da es eine einfache Variante darstellt. Zwar werden dadurch vermeidbare Requests an den Server gesendet, da aber die Anzahl an Teilnehmer bzw. die Ressourcennutzung des Backends in einem vertretbaren Rahmen liegt, ist diese Polling-Variante völlig in Ordnung.

Zwei Beispiele für Polling in der Applikation: Wenn ein Teilnehmer seine Ideen aufschreibt, fragt die Applikation den Server im Hintergrund in regelmässigen Abständen nach der verbleibenden Zeit für diese Runde ab.

Auch nach der Abgabe der aufgeschriebenen Ideen an den Server, muss der Teilnehmer warten, bis er die Ideen bzw. das Blatt seines Nachbarn bekommt. Dafür muss die Applikation immer wieder den Server fragen, ob der Nachbar überhaupt sein Blatt bzw. seine Ideen abgegeben hat. Bevor dies nicht geschehen ist, kann der Teilnehmer auch nicht weitermachen.

Begründung in Zahlen: Bei diesen beiden Szenarien sendet die Applikation pro Sekunde einen Request an den Server. Wenn wir bei der Standardmethode von 6 Teilnehmern bleiben, wären das 6 Request pro Sekunde. Wenn wir nun noch annehmen, dass 50 gleichzeitige Ausführungen stattfinden, ergibt das 300 Requests pro Sekunde für eines der beiden Szenarien.

Laut den Release-Informationen zur Version 2.5 von Play [21] ist das PlayFramework in der Lage 60'000 Requests pro Sekunde zu verarbeiten.

Nehmen wir nun diese 60'000 Requests als Basis für unsere Berechnung, entsprechen unsere 300 Requests gerade einmal 0.5% der möglichen 60'000 Requests. Für beide Szenarien entsprechend das Doppelte, also 1%.

$$\frac{300Requests}{1s} = \frac{1Request}{1s} \cdot 6Participants \cdot 50Brainstormings$$

$$0.5\% = \frac{\frac{300Requests}{1s} \cdot 100}{\frac{60000Requests}{1s}} = \frac{300 \cdot 100}{60000}$$

Fazit: Diese kleine Rechnung verdeutlicht schon ziemlich stark, dass die Variante mit dem Polling das PlayFramework in keinsten Weise an dessen Limit bringt. Selbst wenn die Anzahl an Teilnehmern oder gleichzeitigen Ausführungen erhöht wird, ist das PlayFramework im Stande die eingehenden Requests noch zu verarbeiten. Auch andere gleichzeitige Aufrufe an das PlayFramework können dann noch ausgeführt werden.

Sollte es dennoch jemals zu einer zu starken Ressourcennutzung durch das Polling kommen, könnte der Algorithmus so angepasst werden, dass dieser nicht jede Sekunde das Backend z.B. nach der verbleibenden Zeit abfragt sondern bei viel verbleibender Zeit nur alle 30 Sekunden und bei wenig verbleibender Zeit jede Sekunde.

Auf diese Weise kann die Anzahl an Requests drastisch reduziert werden.

4.9 Herausforderungen

Hier sind besonders erwähnenswerte Herausforderungen und Hürden beschrieben, die sich im Verlaufe des Projektes gestellt haben. Dies soll anderen Software Ingenieuren oder Interessierten helfen aus unseren Schwierigkeiten zu lernen.

4.9.1 HTTPS REST Schnittstelle in CI/CD aufsetzen

Während dem Entwickeln des Prototyps in der Evaluation stellten wir fest, dass das Abfragen unserer Backend-Schnittstelle auf Android wie gewünscht funktionierte, jedoch warf die Applikation beim Ausführen auf iOS eine Exception. Der Grund dafür war, dass iOS keine Verbindungen zu unverschlüsselten Webseiten mehr zulässt. Daher war der Fall klar, dass dies noch aufgesetzt werden muss.

Nach kurzen Recherchen haben wir für das Erstellen und Validieren des Zertifikates auf Let's Encrypt [22] gewählt, gerade deshalb weil eine ausführliche Dokumentation und eine rasche Generierung möglich ist.

Auch mit dem verwendeten Play Framework sollte das Aufsetzen der HTTPS Site kein Problem darstellen, es sollte mit einem Parameter beim Start der Applikation gut möglich sein.

Nachdem das Zertifikat installiert wurde und die Applikation lokal erfolgreich lief, galt es, das Gesamte noch in den Build-Prozess einzubauen. Dabei kam das Problem auf, dass der Pfad zum Keystore, der das Let's Encrypt-Zertifikat beinhaltet, nicht gültig war. Nach mehrmaligem, gründlichem Überprüfen des Pfades und neu Builden, wurden immer noch Exceptions geworfen.

Wir haben keinen Anhaltspunkt, was der Fehler sein könnte, denn werden die genau gleichen Befehle auf dem Backend-Server direkt ausgeführt, funktioniert die Applikation einwandfrei auf HTTPS. Sobald es aber über den Build-Server läuft, findet er den Pfad zum Keystore nicht mehr.

Als Work-Around haben wir eine CustomSslEngineProvider geschrieben, der den Pfad zum Keystore direkt im Code beinhaltet. Darauf hat Puppet keinen Einfluss und die Applikation funktioniert wie gewünscht.

4.10 Ergebnisse

Das Kapitel der Ergebnisse befasst sich mit der konkreten Umsetzung der Xamarin Applikation und dem PlayFramework. Wir haben uns dabei ganz konkret für die nachfolgenden Code-Beispiele entschieden. Der Grund dafür ist, dass diese entweder den typischen Aufbau einer Methode zeigen oder wie das Listing 4, eine Kernlogik darstellen. Bei den Ergebnissen der Xamarin App zeigen wir zusätzlich noch eine kurze Retrospektive auf geplantes Design und effektiver Umsetzung des GUIs.

Zur besseren Übersicht wurde der Code vereinzelt gekürzt. Dies ist durch 3 Punkte (...) gekennzeichnet.

4.10.1 Implementierung des PlayFrameworks

Die Umsetzung des Backends basiert auf dem PlayFramework. Die Gründe für diesen Entscheid können in Kapitel 4.4 nachgelesen werden.

Um die Daten permanent zu speichern, besitzt das PlayFramework eine Anbindung an eine MongoDB Instanz. Die Anbindung wurde mit dem MongoDB Async Driver für Java [23] realisiert. Die Implementation ist daher auch in Java geschrieben. Für die Dokumentation des Backends verwendeten wir Swagger [24].

ParticipantController.java

Die nachfolgenden Listings zeigen einen Ausschnitt aus der ParticipantController.java Klasse. Diese befindet sich in der LogicComponent (Abbildung 5) vom PlayFramework.

```
1 public Result createParticipant() {
2
3     JsonNode body = request().body().asJson();
4
5     if (body == null) {
6         return forbidden(Json.toJson(new ErrorMessage("
7             Error", "json body is null"))));
8     } else if ( body.hasNonNull("username") &&
9                 body.hasNonNull("password") &&
10                 body.hasNonNull("firstname") &&
11                 body.hasNonNull("lastname")) {
12
13         Participant participant = new Participant(body.get("
14             username").asText(), body.get("password").asText
15             (), body.get("firstname").asText(), body.get("
16             lastname").asText());
17     }
```



```

13
14     participantCollection.insertOne(participant, new
        SingleResultCallback<Void>() {
15         @Override
16         public void onResult(Void result, Throwable t) {
17             Logger.info("Inserted Participant!");
18         }
19     });
20
21     return ok(Json.toJson(new SuccessMessage("Success",
        "Participant successfully inserted")));
22 }
23
24     return forbidden(Json.toJson(new ErrorMessage("Error
        ", "json body not as expected")));
25 }

```

Listing 1: Participant erstellen

Bei der Methode für das Erstellen von Participants, prüft das Framework zuerst, ob ein HTML-Body existiert. Ist dies nicht der Fall, sendet es ein HTTP-Response Status-Code (Zeile 24) zurück.

Existiert ein HTML-Body, wird dieser auf die Existenz der Felder *username*, *password*, *firstname* und *lastname* geprüft (Zeile 7-10). Daraus erstellt das Framework als nächstes ein participant (Zeile 12), welcher mittels insertOne in die participantCollection gespeichert wird (Zeile 14).

Zuletzt sendet das PlayFramework eine Antwort mit dem HTTP-Status Code 200 und einer Nachricht an den Absender.

```

1 public Result login() throws
    UnsupportedOperationException, ExecutionException,
    InterruptedException {
2     ...
3     if (body.hasNonNull("username") && body.hasNonNull("
        password")) {
4         CompletableFuture<Participant> future = new
            CompletableFuture<>();
5
6         participantCollection.find(and(
7             eq("username", body.get("username").asText()),
8             eq("password", body.get("password").asText()))).
            first(new SingleResultCallback<Participant>() {
9             @Override

```

```

10         public void onResult(Participant participant ,
11                               Throwable t) {
12             if (participant != null) {
13                 Logger.info("Found participant");
14                 future.complete(participant);
15             } else {
16                 future.complete(null);
17             }
18         });
19
20         if (future.get() != null){
21             ObjectNode result = Json.newObject();
22             result.putPOJO("participant", future.get());
23             result.put("access_token", getSignedToken(71));
24             return ok(result);
25         } else {...}
26     } else {...}
27 }

```

Listing 2: Login

Für das Login eines Participants schaut auch hier zuerst das Framework im HTML-Body nach der Existenz der Felder *username* und *password* (Zeile 3). Im nächsten Schritt durchsucht es die Datenbank nach einem Participant mit den angegebenen Werten (Zeile 6-8).

Da wir einen asynchronen Treiber verwenden, benötigen wir ein *CompletableFuture*, um das Resultat der Abfrage darin abzuspeichern und um mittels *future.get()* darauf zugreifen zu können (Zeile 20).

Am Ende wird dem Resultat neben dem gefundenen *participant* noch ein *JWT-Token* angefügt (Zeile 21-24).

TeamController.java

Das Listing 3 zeigt einen Ausschnitt aus der *TeamController.java* Klasse. Auch diese befindet sich in der *LogicComponent* (Abbildung 5) vom *PlayFramework*.

```

1 public Result joinBrainstormingTeam(String
2   teamIdentifier) throws ExecutionException ,
3   InterruptedException {
4     ...
5     if (brainstormingTeam != null && brainstormingTeam.
6         getNrOfParticipants() > brainstormingTeam.

```

```

4      getCurrentNrOfParticipants() && brainstormingTeam.
5      joinTeam(participant)) {
6
7          teamCollection.updateOne(eq("identifier",
8              teamIdentifier), combine(set("participants",
9                  brainstormingTeam.getParticipants()), inc("
10                     currentNrOfParticipants", 1)), new
11                     SingleResultCallback<UpdateResult>() {
12                         @Override
13                         public void onResult(final UpdateResult result,
14                             final Throwable t) {
15                             Logger.info(result.getModifiedCount() + "
16                                 Team successfully updated");
17                         }
18                     });
19
20      return ok(Json.toJson(new SuccessMessage("Success",
21          "Participant successfully added to the
22          brainstormingTeam")));
23
24  } else {
25      ...
26  }
27  ...
28  }

```

Listing 3: Einem Team beitreten

Dieses Beispiel soll zeigen, wie mit dem MongoDB Async Driver ein Eintrag mittels `updateOne` aktualisiert werden kann.

Wie auch schon bei der `find` Methode, kennzeichnet der erste Parameter das Dokument, welches man aktualisieren möchte. Der zweite Parameter steht für die Felder und deren neuen Werte und der dritte und letzte Parameter ist wieder der `SingleResultCallback` und beschreibt wie das Resultat weiter prozessiert wird. All dies ist auf Zeile 5-8 zu finden.

FindingController.java

Das Listing 4 zeigt einen Ausschnitt aus der `FindingController.java` Klasse. Wie auch schon die vorherigen Klassen, befindet sich auch diese in der `LogicComponent` (Abbildung 5) vom `PlayFramework`.

```

1  private void startWatcherForBrainstormingFinding(String
    identifier){

```

```

2
3 ScheduledExecutorService executor = Executors.
    newSingleThreadScheduledExecutor();
4
5 TimerTask task = new TimerTask() {
6     @Override
7     public void run() {
8         try {
9             ...
10            if (finding.getCurrentRound() > finding.
                getBrainsheets().size()){
11                lastRound(identifier);
12                executor.shutdown();
13            }
14
15            if (endDateTime.plusSeconds(30).isBeforeNow() ||
16                finding.getDeliveredBrainsheetsInCurrentRound()
                >= finding.getBrainsheets().size()){
17                nextRound(identifier);
18            }
19            cancel();
20
21        } catch (ExecutionException e) {
22            e.printStackTrace();
23        } catch (InterruptedException e) {
24            e.printStackTrace();
25        }
26    }
27 };
28
29 executor.scheduleAtFixedRate(task, 1000L, 5000L,
    TimeUnit.MILLISECONDS);
30 }

```

Listing 4: Watcher für BrainstormingFinding

Um den Zustand über die verbleibende Zeit oder die bereits eingereichten *Brainsheets* überwachen zu können, setzen wir einen `ScheduledExecutorService` [25] ein. Dieser erlaubt uns alle 5000ms bzw. alle 5s den `TimerTask` auf Zeile 5 auszuführen.

Der `TimerTask` prüft zuerst, ob die aktuelle Runde schon die letzte Runde ist (Zeile 10). Ist dies der Fall, führt er die Methode *lastRound(identifier)* aus und beendet den `executor`, sodass keine neuen `TimerTask` Objekte gestartet werden.

In diesem Zustand ist das gesamte *BrainstormingFinding* ausgefüllt.

Ist dies nicht der Fall, prüft er als nächstes, ob die Endzeit der aktuellen Runde plus 30s noch vor der aktuellen Uhrzeit liegt (Zeile 15). Die Bedingung auf Zeile 16 prüft, ob alle *Brainsheets*, welche für die Abgabe erwartet werden schon abgegeben wurden. Unabhängig welche dieser zwei Bedingungen (Zeile 15 oder 16) zuerst eintrifft, es wird anschliessend immer die Methode *nextRound(identifier)* ausgeführt.

Sollte keine der Bedingungen (Zeile 10, 15 oder 16) zutreffen, so beendet sich der *TimerTask* mittels *cancel* selbst.

Da der *executor* aber nach 5s den nächsten *TimerTask* startet, ist so für die gesamte Dauer, für die das *BrainstormingFinding* läuft, ein 'Watcher' für den korrekten Ablauf zuständig. Die Methode *startWatcherForBrainstormingFinding(String identifier)* wird beim Start eines *BrainstormingFinding* ausgeführt.

```
1 public Result startBrainstorming(String findingIdentifier
   ) throws ExecutionException, InterruptedException {
2     startWatcherForBrainstormingFinding(
       findingIdentifier);
3     return nextRound(findingIdentifier);
4 }
```

4.10.2 Implementierung der Xamarin App

Um den ein sauberes Design des Frontends zu ermöglichen, ist das MVVM-Framework Prism.Forms ?? im Einsatz. Dies vereinfacht die Verwendung des MVVM-Patterns, das bei Xamarin üblich ist und die Views von dessen ViewModels abkapselt. Die ViewModels werden mit diesem Framework entweder per Konvention oder per Konfiguration miteinander verknüpft, sodass der *BindingContext* einer View auf das entsprechende ViewModel gesetzt ist. Dieser wird benötigt, um die berechneten Werte der Variablen im User Interface darzustellen. In Listing 5 verknüpfen wir das *MainPageViewModel* mit der *MainPageView*, sodass wir darauf navigieren können.

```
1 containerRegistry.RegisterForNavigation<MainPage,
   MainPageViewModel>();
```

Listing 5: Verknüpfung von View mit ViewModel in Prism.Forms

Das Framework bietet weiter *Dependency Injection* an. Zum Beispiel kann so ein Navigation Service jeder Komponente im Konstruktor mitgegeben werden, dass diesem das Navigieren ermöglicht wird.

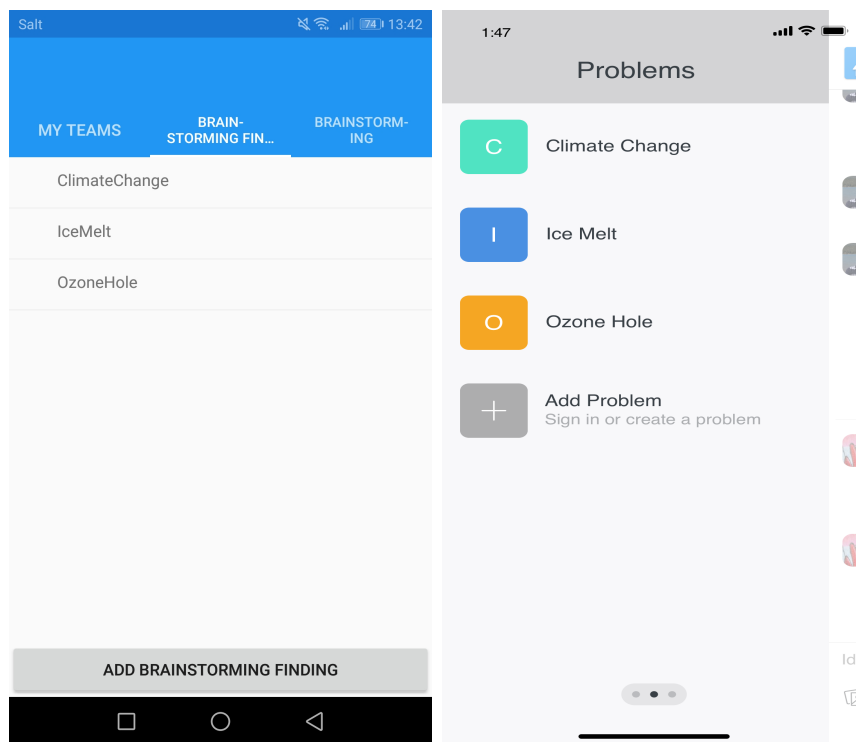


Abbildung 7: Vergleich App und Mockup

Als Ausgangslage für die Umsetzung dienten die Mockups. Aufgrund dieser recherchierten wir in der Dokumentation von Xamarin Forms nach möglichen User Controls und Layouts, die eingesetzt werden sollten. Dabei stellte sich heraus, dass das erarbeitete Navigationskonzept in den Mockups sich nicht implementieren liess. Problem dabei war, dass das Mockup mit den von Xamarin Forms dargebotenen Layouts nur sehr umständlich programmiert werden konnte. Dabei hätten wir eine `MasterDetailPage` mit `Swipe Gestures` erweitern müssen, welche aber schon vom Framework für einen anderen Zweck verwendet werden. Deshalb haben wir uns für eine `TabbedPage` entschieden, die die relevanten Daten ebenso nützlich darstellt. In Abbildung 7 sind die Unterschiede zwischen der App und dem Mockup ersichtlich.

Umsetzung Brainstorming

Die Brainstorming Page besteht aus drei visuellen Bereichen, dem Header, Footer und Center. Je nach Zustand des `BrainstormingFindings` werden Elemente davon angezeigt oder nicht. Es gibt 3 Zustände, indem ein Brainstorming sein kann:

1. **Waiting.** Das Brainstorming ist erstellt und es wird darauf gewartet, dass der Moderator den Prozess startet.
2. **Running.** Das Brainstorming läuft und die Runden werden herauf- und die

verbleibende Zeit pro Runde heruntergezählt.

3. **Ended.** Das Brainstorming ist beendet.

Tabelle 4 zeigt die Sichtbarkeit einiger relevanten Controls im Brainstorming.

| | Waiting | Running | Ended |
|---------------|--------------|---------|-------|
| Header | | | |
| Send Button | ✓ (disabled) | ✓ | x |
| RemainingTime | ✓ (00m:00s) | ✓ | x |
| 'Completed' | x | x | ✓ |
| Center | | | |
| BrainSheets | x | ✓ | ✓ |
| Footer | | | |
| Commit Button | ✓ (disabled) | ✓ | x |
| Text Entry | ✓ | ✓ | x |

Tabelle 4: Sichtbarkeit nach Zustände im Brainstorming

Einige der erwähnten Komponenten können der Abbildung 8 entnommen werden.

Für das Abfrage der verbleibenden Zeit der aktuellen Runde ist ein `System.Timers.Timer` implementiert, der im Sekundentakt das Backend abfragt. Sinkt diese Zahl unter eine Sekunde, werden die vorhandenen Ideen der aktuellen Brain-Wave ans Backend gesendet. Gleichzeitig startet ein zusätzlicher Timer, der das `BrainstormingFinding` im Takt von 2.5s abfragt und prüft, ob sich die Runde geändert hat. Ist dies der Fall, müssen die betroffenen UI-Elemente aktualisiert werden. Die Logik, die vom zusätzlichen Timer aufgerufen wird, ist in der Methode `UpdateRound()` im Listing 6 zu finden.

```

1 private void UpdateRound()
2 {
3     var backendFinding =
        _brainstormingFindingRestResolver.GetFinding(
            _context.CurrentFinding);

```

```

4         if (backendFinding.CurrentRound != _context.
5             CurrentFinding.CurrentRound)
6         {
7             _context.CurrentFinding = backendFinding
8             ;
9             Console.WriteLine("Round has changed ,
10                proceeding to next round");
11             NextRound();
12         }
13     }

```

Listing 6: Poll-Mechanismus um zu prüfen ob Runde gewechselt hat

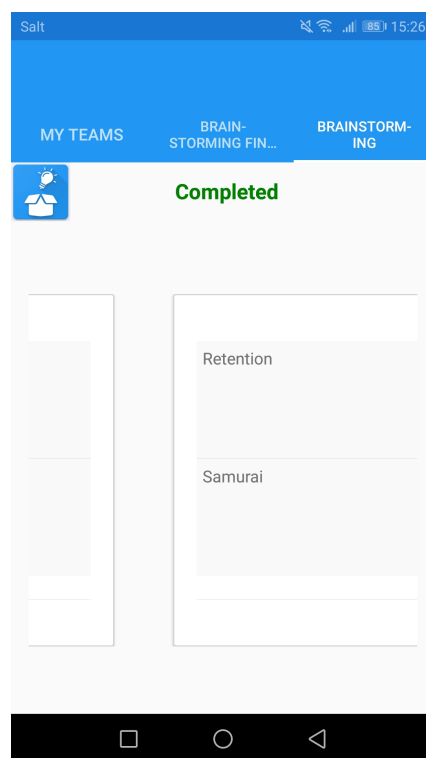


Abbildung 8: Brainstorming Finding Übersicht während dem Swipen vom einen ins nächste BrainSheet

4.11 Schlussfolgerungen

Im Kapitel der Schlussfolgerungen wollen wir nochmals auf unser Projekt und dessen Verlauf schauen und unsere Ergebnisse kritisch bewerten. Dabei wollen wir aufzeigen, was wir in dieser Zeit erreicht haben aber auch wo es noch Verbesserungspotenzial gibt. Ausserdem soll mit dem Kapitel 4.11.2 aufgezeigt werden, was das weitere Vorgehen für dieses Projekt sein könnte.

4.11.1 Ergebnisbewertung

4.11.2 Ausblick

Literatur

- [1] Kreativitaetstechniken, "635-methode." <https://kreativitaetstechniken.info/6-3-5-methode/>, Oktober 2011. Accessed on 2018-09-18.
- [2] Wikipedia, "Xamarin." <https://de.wikipedia.org/wiki/Xamarin>, November 2018. Accessed on 2018-11-22.
- [3] CCVossel, "Xamarin - was ist das eigentlich?." <https://ccvossel.de/2016/07/xamarin/>, November 2018. Accessed on 2018-11-22.
- [4] S. Clark, "What is xamarin? what is its nedd?." <https://www.quora.com/What-is-Xamarin-What-is-its-need>, November 2018. Accessed on 2018-11-22.
- [5] Lightbend, "Playframework." <https://www.playframework.com/>, August 2017. Accessed on 2018-10-09.
- [6] Wikipedia, "Iso 9126." <https://de.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC9126>, Mai 2018. Accessed on 2018-09-25.
- [7] Johner-Institut, "Iso 25010 und iso 9126." <https://www.johner-institut.de/blog/iec-62304-medizinische-software/iso-9126-und-iso-25010/>, August 2015. Accessed on 2018-09-25.
- [8] M. Kops, "Qualitaet, funktionale und nichtfunktionale anforderungen in der software-entwicklung." <https://blog.seibert-media.net/blog/2018/05/14/qualitaet-funktionale-und-nichtfunktionale-anforderungen-in-der-software-entwicklung/>, Mai 2018. Accessed on 2018-09-25.
- [9] Wikipedia, "Smart criteria." https://en.wikipedia.org/wiki/SMART_criteria, August 2018. Accessed on 2018-09-27.
- [10] SolidSourceit, "Does source code duplication matter?." <https://solidsourcetit.wordpress.com/2012/08/03/does-source-code-duplication-matter/>, August 2012. Accessed on 2018-10-06.
- [11] Auth0, "Jwt." <https://jwt.io>, November 2018. Accessed on 2018-11-01.
- [12] mono, "mono/skiasharp." <https://github.com/mono/SkiaSharp>, Oktober 2018. Accessed on 2018-10-25.
- [13] jamesmontemagno, "Xam-media-plugin." <https://www.nuget.org/packages/Xam.Plugin.Media/>, Oktober 2018. Accessed on 2018-10-25.

- [14] M. Jahn, "Zxing.net." <https://www.nuget.org/packages/ZXing.Net/>, October 2018. Accessed on 2018-10-25.
- [15] Wikipedia, "Mongodb." <https://de.wikipedia.org/wiki/MongoDB>, November 2018. Accessed on 2018-11-23.
- [16] DZone, "When to use (and not to use) mongodb." <https://dzone.com/articles/why-mongodb>, November 2018. Accessed on 2018-11-23.
- [17] M. Inc., "What is mongodb?." <https://www.mongodb.com/compare/mongodb-mysql>, November 2018. Accessed on 2018-11-23.
- [18] ITWissen, "Peer-to-peer-netz." <https://www.itwissen.info/Peer-to-Peer-Netz-peer-to-peer-network-P2P.html>, Januar 2014. Accessed on 2018-10-16.
- [19] A. Donner, "Was ist nat (network address translation)?" <https://www.ip-insider.de/was-ist-nat-network-address-translation-a-663954/>, August 2017. Accessed on 2018-10-06.
- [20] Wikipedia, "Websocket." <https://de.wikipedia.org/wiki/WebSocket>, Juli 2018. Accessed on 2018-10-16.
- [21] Play, "What's new in play 2.5." <https://www.playframework.com/documentation/2.6.x/Highlights25>, November 2018. Accessed on 2018-11-15.
- [22] ISRG, "Let's encrypt." <https://letsencrypt.org/>, Oktober 2018. Accessed on 2018-10-30.
- [23] MongoDB, "Mongodb async java driver." <http://mongodb.github.io/mongo-java-driver/3.8/driver-async/>, November 2018. Accessed on 2018-11-13.
- [24] Swagger, "Swagger-play2." <https://github.com/swagger-api/swagger-play/tree/master/play-2.6/swagger-play2>, November 2018. Accessed on 2018-11-13.
- [25] E. Paraschiv, "Java timer." <https://www.baeldung.com/java-timer-and-timertask>, November 2018. Accessed on 2018-11-13.
- [26] Microsoft, "Framework design guidelines." <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/standard/design-guidelines/>, Dezember 2017. Accessed on 2018-09-18.

- [27] M. Kuhrmann, "Rational unified process."
<http://www.encyklopaedie-der-wirtschaftsinformatik.de/lexikon/is-management/Systementwicklung/Vorgehensmodell/Rational-Unified-Process-RUP/index.html>, Juli 2018. Accessed on 2018-10-16.
- [28] S. Master, "Scrum - auf einer seite erklart." <https://scrum-master.de/WasistScrum/ScrumaufeinerSeiteerklart>. Accessed on 2018-10-16.

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|----|--|----|
| 1 | Use-Case-Diagramm | 11 |
| 2 | Ablauf der Kernlogik | 18 |
| 3 | Anforderungskategorien nach ISO 25010 | 19 |
| 4 | Domain Modell BrainingOutOfBox | 21 |
| 5 | Logische Architektur BrainingOutOfBox | 22 |
| 6 | Deploymentdiagramm BrainingOutOfBox | 24 |
| 7 | Vergleich App und Mockup | 37 |
| 8 | Brainstorming Finding Übersicht während dem Swipen vom einen ins nächste BrainSheet | 39 |
| 9 | Organisation Methode 635 | 46 |
| 10 | Projektplan | 53 |

A Projektplan

Zweck dieses Dokuments

Dieses Dokument beschreibt den Projektplan des Projekts «Methode 635 als Cross Plattform App mit Xamarin». Es beinhaltet die Planung, die Organisation sowie weitere Aspekte und liefert damit eine Übersicht über das Projekt. Es dient daher als Grundlage für den Verlauf des Projekts.

Gültigkeitsbereich

Der Gültigkeitsbereich erstreckt sich über die gesamte Dauer des Projekts. Der Zeitraum geht vom 17. September 2018 bis zum 21. Dezember 2018. Das Projekt findet im Rahmen des Moduls «Studienarbeit» im Herbstsemester 2018 statt.

Verweise

An dieser Stelle ist noch zu anzuzeigen, dass einzelne Textstellen von eigenen, älteren Projektplänen verwendet wurden. Dabei handelt es sich um Projektpläne von Engineering-Projekten oder Studienarbeiten.

A.1 Projektziel

Die Motivation dieser Studienarbeit besteht darin, eine Cross-Plattform App zu programmieren, welche die Methode 635 [1] als mobile App für Android und iOS umsetzt. Dabei sollen moderne Technologien zum Einsatz kommen, welche es den Anwendern ermöglichen schneller und einfacher eine Lösung für ein Problem zu erarbeiten.

Mehr zum Thema Projektziel ist dem Kapitel 1 zu entnehmen.

Einschränkungen

Das Projekt ist auf die Dauer des Herbstsemester 2018 begrenzt (bis 21. Dezember 2018). Zudem sollte das Projekt mit ungefähr 240 Arbeitsstunden (gesamthaft 480 Stunden) realisiert werden können. Bleibt am Ende Zeit übrig, werden optionale Features implementiert.

A.2 Projektorganisation

In unserem Projekt arbeiten wir in einer flachen Organisationsstruktur, wobei die wesentlichen Entscheide im ganzen Projektteam und/oder mit dem Dozenten an den wöchentlichen Besprechungen getroffen werden. An den Besprechungen getroffene Entscheidungen werden in Protokollen dokumentiert. Die Projektmitglieder sind innerhalb des Teams gleichgestellt.

Organisationsstruktur

Die Projektmitglieder sowie deren Verantwortung sind der Abbildung 9 zu entnehmen.

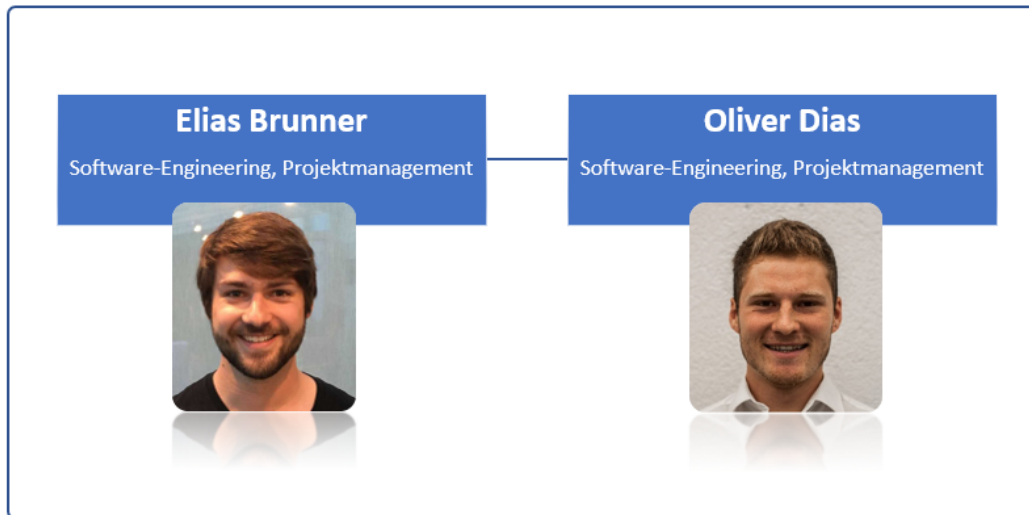


Abbildung 9: Methode 635 Organisation

Ansprechspartner

Im Projekt «Methode 635 als Cross Plattform App mit Xamarin» ist folgender Ansprechpartner vorhanden.

Betreuer Prof. Dr. Olaf Zimmermann ist der betreuende Dozent für diese Studienarbeit. Er ist neben der Betreuung auch für die Bewertung des Projekts verantwortlich.

A.3 Projektmanagement

Eine ausführliche Iterationsplanung mit den dazugehörigen Meilensteinen befindet sich auf Jira. Die aufgewendeten Zeiten für ein Issue werden ebenfalls dort erfasst.

Da wir mit einer agilen Entwicklung arbeiten, wird die Planung während des Projekts laufend aktualisiert und den aktuellen Gegebenheiten angepasst.

Ein grober Projektablauf ist in Abbildung 10 ersichtlich.

Zur Verwaltung des Codes nutzen wir öffentliche Github Repositories. Die Kommunikation abseits der HSR Anwesenheit erfolgt über einen Whats-App Chat oder alternativ über einen Slack Channel.

Dokumentenplan

Wie das Projekt selbst, werden auch sämtliche Dokumente ständig überarbeitet und angepasst. Grundsätzlich umfasst der Dokumentenplan aber folgende Bestandteile:

| | |
|----------------------------------|--|
| Projektplan | Der Projektplan umfasst den groben Ablauf des Projektes und legt unter anderem das Vorgehen bei der Entwicklung fest oder wie mit Risiken umgegangen wird. |
| Anforderungsspezifikation | In der Anforderungsspezifikation werden funktionale sowie nicht-funktionale Anforderungen definiert. |
| Vorstudie | In der Vorstudie wird analysiert, welche Backend-Technologien zur Verfügung stehen oder was der Unterschied zwischen Xamarin.Forms und Xamarin native ist. |
| Architekturdokumentation | Hier wird dokumentiert wie die Architektur des gesamten Systems aufgebaut ist. |
| Architekturentscheide | Hier wird erklärt warum wir uns für diese Architektur entschieden haben. |
| Installationsanleitung | In der Installationsanleitung wird gezeigt, wie die Applikation auf dem eigenen Smartphone installiert werden kann. |

Besprechungen

Das Projektteam trifft sich einmal in der Woche das ganze um sich über den aktuellen Stand des Projekts auszutauschen, Fragen zu klären, Probleme anzugehen oder die nächsten Schritte zu planen.

Diese wöchentlichen Besprechungen finden, falls nicht anders vorgesehen, jeden Donnerstagmorgen um 09:00 Uhr statt.

Über jede Besprechung wird Protokoll geführt. Dies mit dem Ziel, die Entscheidungen festzuhalten und Missverständnisse zu vermeiden.

Umgang mit Risiken

Um auch auf unbekannte Risiken vorbereitet zu sein, ist am Ende des Projektes eine Reserve eingeplant. Zudem haben sich beide Teilnehmer bereit erklärt ihr Engagement punktuell zu erhöhen, falls die Situation dies erfordert. Diese Erhöhung

sollte jedoch nur Phasenweise erfolgen und in einer folgenden Phase kompensiert werden.

Die häufigsten Risiken wurden mit einer Risikotabelle (Unterkapitel A.6) berücksichtigt, die aktuell gehalten wird und beim Planen in Betracht gezogen wird.

Qualitätsmassnahmen

Das Endprodukt dieses Projekts soll von möglichst hoher Qualität sein. Wie in Tabelle 5 zu sehen ist, treffen wir folgende Massnahmen, um diese Qualität zu erreichen.

| Massnahme | Zeitraum | Ziel |
|----------------------------------|------------------------|--|
| Meeting im Team und mit Betreuer | Jede Woche | Projektstand aufzeigen, allfällige Probleme möglichst früh erkennen. |
| Code Reviews | Bei jedem Pull Request | Die Qualität des Codes wird durch die Einhaltung der Code Style Guidelines verbessert. |

Tabelle 5: Massnahmen

Arbeitspakete

Die gesamte Arbeit ist in Arbeitspakete unterteilt, die auf Jira getrackt sind. Dabei sind relevante Informationen wie die Komplexität, Dauer, der damit verbundene Epic und die Unterteilung in Arbeitskategorie erfasst.

Für die Abschätzung der Komplexität der Arbeiten verwenden wir **Story Points**. Dabei einigen wir uns auf folgendes Schema:

| Story Points | Bedeutung |
|--------------|-----------------------------------|
| 1-3 | Niedrige Komplexität |
| 4-6 | Mittlere Komplexität |
| 7-9 | Komplexe bis sehr komplexe Arbeit |

Tabelle 6: Story Points Komplexität

Das Unterteilen in drei Punkte pro Zeile ermöglicht ein genaueres Abschätzen innerhalb der Komplexitätskategorie. Story Points können nicht direkt in zeitlichen Aufwand umgerechnet werden. Für den Aufwand existiert ein separates Feld.

Um die Pakete logisch unterteilen zu können, existieren Arbeitskategorien. Diese werden mit Labels auf den Tickets markiert und können folgende Werte annehmen:

| | |
|--------------------------|--|
| ProjektManagement | Alle Aufgaben, die im Zusammenhang mit Projektmanagement stehen, zum Beispiel das Risikomanagement. |
| Planung | Planungsaufgaben. Zum Beispiel steht jede Woche ein Planungsmeeting an, welches dieser Kategorie zugeordnet ist. |
| Dokumentation | Arbeiten an der Dokumentation des Projektes. |
| Infrastruktur | Diejenigen Arbeitspakete, die für die Entwicklung und für den Betrieb des Projekts notwendig sind. Ein Beispiel dafür kann das Einrichten eines Codequalitätstools sein. |
| Entwicklung | Arbeitspakete welche mit der Programmierung der Applikation in Zusammenhang stehen. |
| Testing | Arbeitspakete wie zum Beispiel das Schreiben von Testfällen kann dieser Arbeitskategorie zugewiesen werden. |
| Design | Hierzu zählen Arbeitspakete wie das Ausarbeiten von Benutzeroberflächen. |
| Analyse | Typische Analyseaufgaben ist zum Beispiel das Recherchieren für bestimmte Frameworks, Bibliotheken, etc. |

Eingesetzte Werkzeuge

Um ein gutes Arbeiten zu ermöglichen, stehen viele Tools zur Verfügung, die im Folgenden beschrieben sind. Die primäre Entwicklungsumgebung ist Visual Studio und Visual Studio for Mac.

A.4 Entwicklung

Der Entwicklungscode wird in öffentlichen Github Repositories unter der Organisation **BrainingOutOfBox** gehalten. Für alle einzelnen Teile des Projekts gibt es ein eigenes Repository.

| | |
|------------|--|
| Doc | Dieses Repository enthält alle relevanten Dateien, welche für die Dokumentation von Relevanz sind. |
| App | Dieses Repository enthält den gesamten Code für die Xamarin Applikation. |

Vorgehen bei der Entwicklung

Jedes Teammitglied verfügt über eine lokale Kopie der Repositories von Github. Für jede Aufgabe/Issue wird ein eigener Branch erstellt. Darin werden die Änderungen für diese Aufgabe vorgenommen. Die Änderungen sollen mit sinnvollen und präzisen Commit-Notizen festgehalten werden. Um ein Tracking der Änderung möglichst effizient zu gestalten, gilt es möglichst früh, möglichst viel zu commiten.

"Commit early and commit often"

Dies wurde uns so in den Modulen SE1 und SE2 vermittelt.

Code Guidelines

Da Xamarin auf .Net bzw. C# aufbaut, werden die Code Guidelines von .Net verwendet. [26]

Builden und testen der App

Für das automatisierte Builden und Testen nach einem Commit wird auf Visual Studio App Center von Microsoft gesetzt. Zum einen ermöglicht es eine einfache Integration von Github und zum anderen bringt es alles mit, um Xamarin Apps automatisch zu builden, testen und deployen.

A.5 Zeitliche Planung

Phasen

In unserem Projekt verwenden wir die vier Phasen von Rational Unified Process [27]. Innerhalb der einzelnen Phasen wenden wir allerdings das Konzept von SCRUM [28] an.

Inception Phase In der Inception Phase geht es hauptsächlich darum, Jira einzurichten und den Projektplan zu schreiben. Diese Phase beinhaltet den Sprint Inception-1.

Elaboration Phase Die Elaboration Phase umfasst die Sprints Elaboration-1 und Elaboration-2. Hier werden die Anforderungen an die Applikation definiert, die Vorstudie durchgeführt und weitere konzeptionelle Arbeiten durchgeführt. Am Ende der Phase müssen alle konzeptionellen Fragen geklärt sein.

Construction Phase In der Phase der Construction geht es an die Umsetzung der Applikation. Hierfür sind 3.5 Sprints eingerechnet. Dafür stehen die Sprints Construction-1, Construction-2, Construction-3 und Construction-4 zur Verfügung.

Transition Phase In der letzten Phase werden alle abzugebende Dokumente nochmals durchgelesen und allenfalls überarbeitet. Dies geschieht im Sprint Transition-1.

Sprints

Ein einzelner Sprint dauert zwei Wochen. So stehen pro Woche insgesamt 32 Stunden für die Studienarbeit zur Verfügung. In unserem Projekt sind folgende Sprints geplant:

Inception-1

- Projektplan erstellen
- Jira einrichten
- einzelne Risiken einschätzen

Elaboration-1

- Projektplan überarbeiten
- NFAs sowie FAs definieren
- UCs definieren
- Methode 635 durchspielen
- GUI Entwürfe designen

Elaboration-2

- Sequenzdiagramm definieren
- Architekturdiagramm definieren
- Domain Model definieren
- Proof-of-Concept (POC) erarbeiten

Construction-1

- Aus POC echte Applikation entwickeln
- Use-Cases umsetzen
- Oberflächen mit Xamarin.Forms umsetzen
- Core-Funktionalitäten mit Xamarin umsetzen

Construction-2

- Core-Funktionalitäten in PlayFramework umsetzen
- Use-Cases umsetzen
- Oberflächen mit Xamarin.Forms umsetzen
- Core-Funktionalitäten mit Xamarin umsetzen

Construction-3

- Oberflächen mit Xamarin.Forms umsetzen
- Core-Funktionalitäten mit Xamarin umsetzen
- Technischer Bericht weiterschreiben

Construction-4

- Oberflächen mit Xamarin.Forms umsetzen
- Core-Funktionalitäten mit Xamarin umsetzen
- Technischer Bericht weiterschreiben

Transition-1

- Technischer Bericht fertig schreiben
- Letzte Korrekturen am gesamten Dokument vornehmen

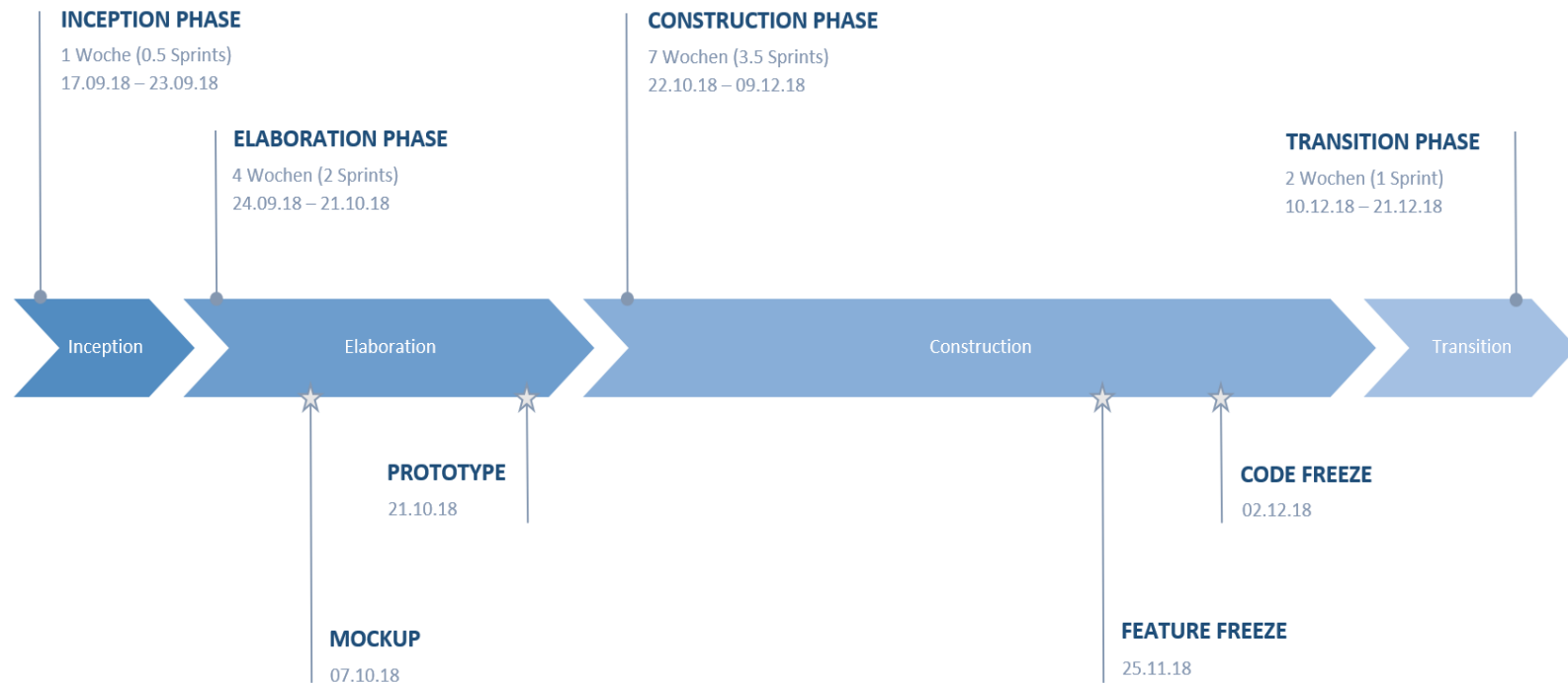


Abbildung 10: Projektplan

A.6 Risikotabelle

Risikomanagement

Projekt: Methode 635 als Cross
Plattform App mit Xamarin

Erstellt am: 21/09/2018

Autor: Elias Brunner

Gewichteter Schaden: 46,95

| Nr | Titel | Beschreibung | max. Schaden [h] | Eintrittswahrscheinlichkeit | Gewichteter Schaden | Vorbeugung | Verhalten beim Eintreten |
|----|--|--|------------------|-----------------------------|---------------------|---|--|
| R1 | Anforderungen | Stark wechselnde Anforderungen | 20 | 20% | 4 | Genaue Definition während der Elaboration und gute Planung der Iterationen | Änderungen einschätzen, überprüfen und eventuell Vornehmen |
| R2 | Managment Tool | Arbeiten mit Jira zeitaufwändiger als erwartet da noch nie verwendet | 20 | 10% | 2 | Früh genug mit Jira vertraut machen | Zusätzliche interne Schulung und erfahrene Kollegen fragen |
| R3 | Kommunikation | Informationen werden nicht gut genug den Teammitgliedern mitgeteilt | 15 | 15% | 2,25 | Frühzeitig abklären und genau mitteilen, wer was übernimmt | Zusätzliche Meetings um Ungenauigkeiten abzuklären |
| R4 | Komplexität | Die Komplexität wurde unterschätzt. Der effektive Zeitaufwand übersteigt die Planung um ein Vielfaches | 50 | 25% | 12,5 | Genaue Abschätzung der Komplexität mittels Story Points und der benötigten Zeit | Rücksprache mit Betreuer über weiteres Vorgehen. Allenfalls Funktionalitätsumfang anpassen, verringern |
| R5 | Schlechtes Zusammenspiel der Komponenten (Technologie Stack) | Der angedachte Technologie Stack kann nicht wie angenommen umgesetzt werden, da inkompatible Komponenten/Packages existieren | 16 | 20% | 3,2 | Internetanalyse. Gibt es bereits Projekte, die die angedachte Kombination bereits so einsetzen? | Inkompatible Komponenten ersetzen |
| R6 | Entwicklungsumgebung | Kompatibilität der Entwicklungsumgebung oder Kenntnisse derselben nicht ausreichend | 10 | 10% | 1 | Auswahl der Umgebung für alle Mitglieder in Ordnung | Aushilfe bei Problemen, zusätzlich informieren |
| R7 | Qualität | Code Guidelines, Qualitätsmanagment werden nicht eingehalten | 20 | 10% | 2 | Guidelines einhalten, Tools für Überprüfung verwenden. Kontrolle bei Code-Reviews | Mehr Reviews und Gespräch mit Entwicklern |
| R8 | Dokumentation | Erstellte Arbeiten werden nicht gut genug dokumentiert | 20 | 20% | 4 | Alles verständlich dokumentieren und kommunizieren | Sensibilisierung der Mitglieder für Dokumentation |

| | | | | | | | |
|-----|-------------------------------------|---|----|-----|---|---|--|
| R9 | Architektur skaliert nicht | Bei vielen Benutzer verhält sich das System sehr langsam und träge | 40 | 20% | 8 | Genügt Zeit in die Architekturanalyse investieren und bereits bei den ersten Prototypen mehrere Benutzer und höhere Last simulieren | Anpassen der Architektur. Alternativ Ausbau der Hardware Infrastruktur |
| R10 | Know-How | Fehlendes Know-How in den gewählten Programmiersprachen oder Arbeitsumgebungen | 30 | 20% | 6 | Know-How vertiefen über verwendete Sprachen und Umgebungen | Know-How aufbauen |
| R11 | Schwierige Umsetzung der Wireframes | Die in der Evaluations Phase erstellten Wireframes lassen sich mit Mobiletechnologien nur schwer umsetzen | 10 | 20% | 2 | Durch die Ausbildung ist den Mitgliedern relativ gut bekannt, wie ein gutes GUI auszusehen hat | Alternative GUIs besprechen und umsetzen |

| | | | | | | | |
|-------|--|--|-----|--|-------|--|--|
| Summe | | | 251 | | 46,95 | | |
|-------|--|--|-----|--|-------|--|--|

B Eigenständigkeitserklärung

C Vereinbarung über Urheber- und Nutzungsrechte

D Installationsanleitung

D.1 Zweck dieses Dokuments

Die Installationsanleitung bietet interessierten Personen eine Schritt-für-Schritt Anleitung, wie das gesamte System installiert wird.

D.2 Anforderungen

Für die Installation der Cross-Plattform Applikation auf dem eigenen Smartphone wird Folgendes vorausgesetzt:

- Visual Studio IDE (Community Edition)
- Android + Xamarin.Forms
- iOS + Xamarin.Forms
- .NET Core + ASP.Net Core

Die Visual Studio IDE kann unter www.visualstudio.microsoft.com heruntergeladen werden.

Wem es nur darum geht, die Xamarin Applikation auszuprobieren, kann bei Kapitel D.3 weiterlesen. Wer allerdings zusätzlich noch das PlayFramework laufen lassen möchte, benötigt zusätzlich noch Folgendes:

- Java SE 1.8 oder höher
- Ein Build-Tool wie SBT oder Gradle
- Docker Community Edition

Weitere Informationen zur Installation von Java oder den Build-Tools sind unter www.playframework.com zu finden.

D.3 Installation

Bevor die eigentliche Installation jedoch beginnen kann, muss man noch über den Quellcode verfügen. Dieser kann von unseren Github Repositories heruntergeladen werden.

Installation der Cross-Plattform Applikation

Für die Installation der Xamarin Applikation für ein **Android Smartphone** muss folgendermassen vorgegangen werden.

1. Öffne das Projekt mit Visual Studio
2. Wähle das "Method635.App.Forms.Android " als Startprojekt
3. Schliesse dein Smartphone mittels USB-Kabel an deinen PC an
4. Mittels F5 oder dem Play Button kann die Applikation auf dem Smartphone gestartet werden

Für die Installation der Xamarin Applikation für ein **iOS Smartphone** muss etwas anders vorgegangen werden. Dabei sind allerdings ein Entwickler Account von Apple sowie ein Apple Mac notwendig.

1. Öffne zuerst Xcode und erstelle ein leeres Projekt
2. Schliesse dein Smartphone mittels USB-Kabel an deinen PC an
3. Signiere das leere Projekt und stelle es auf deinem iOS Gerät bereit
4. Öffne nun das Method635-Projekt mit Visual Studio
5. Wähle das "Method635.App.Forms.iOS " als Startprojekt
6. Mittels F5 oder dem Play Button kann die Applikation auf dem Smartphone gestartet werden

Bemerkung: Sollte dabei der Fehler "resource fork, Finder information, or similar detritus not allowed" auftreten, kann dieser wie auf www.stackoverflow.com beschrieben, vermieden werden. Danach muss das Projekt aber zuerst bereinigt werden.

Installation des PlayFrameworks

Für die Installation des PlayFrameworks muss zuerst eine Datenbank mit den entsprechenden Collections bereitgestellt werden. Dazu nutzen wir eine MongoDB-Instanz, welche in einem Docker-Container läuft.

1. `docker run -name methode635 -p 40002:27017 -d mongo:latest`
2. `docker exec -it methode635 bash`
3. use Methode635

4. `db.createCollection("BrainstormingFinding")`
5. `db.createCollection("BrainstormingTeam")`
6. `db.createCollection("Participant")`

Weitere Informationen zu MongoDB als Docker-Container können unter hub.docker.com nachgelesen werden. Wer mehr über die `createCollection` Befehle erfahren möchte, findet unter docs.mongodb.com mehr dazu.

Um das PlayFramework zu builden und laufen zu lassen genügt es, im **API Projekt-Ordner** folgenden Befehl auszuführen.

1. `sbt run "40000"`

Weitere Hilfestellungen im Umgang mit SBT und dem PlayFramework finden sich auf playframework.com.

Bemerkung: Allenfalls muss für die Interaktion zwischen API und der Datenbank der Username, das Passwort sowie der Datenbankname geändert werden. Dies kann in allen Controllerklassen angepasst werden (siehe Zeile 3 und 5).

```
1 public ParticipantController() {  
2     ...  
3     mongoClient = MongoClient.create(new ConnectionString("mongodb://user:password@localhost:40002/?authSource=admin&authMechanism=SCRAM-SHA-1"));  
4  
5     database = mongoClient.getDatabase("database");  
6     ...  
7     participantCollection = database.getCollection("Participant", Participant.class);  
8  
9 }
```

Listing 7: Verbindung zur MongoDB

Auch muss im Quellcode der Cross-Plattform Applikation der URL auf die IP deines PC gewechselt werden. Dies kann in der `RestResolverBase` Klasse geändert werden (Zeile 3).

```
1 public abstract class RestResolverBase  
2 {  
3     private const string URL = "https://sinv-56079.edu.hsr.ch";  
4 }
```

```
4 private const int PORT = 40000;  
5 }
```

Listing 8: Verbindung zum API

E Testprotokoll

E.1 Zweck dieses Dokuments

Um sicher zu stellen, dass unsere Cross-Plattform Applikation in ihrer Kernfunktionalität richtig funktioniert, wurde ein systematischer Test anhand des nachfolgenden Testprotokolls durchgeführt.

E.2 Verweise

Die Testfälle leiten sich von den Fully-Dressed Use Cases aus Kapitel 4.5.1.2 ab.

E.3 Testfälle

| Use Case 7: View Brainstorming Finding | | | |
|--|---|--|---------------------------------------|
| Test Nr | Beschreibung | Erwartetes Resultat | Bestanden (J/N) |
| 1 | Als Participant möchte ich als Letzter die letzte Runde abschliessen. | Das System speichert meine Notizen auf dem Server und zeigt mir eine Meldung an, dass das Finding einsehbar ist. | J Führung für User könnte besser sein |
| 2 | Als Participant möchte ich die Resultate der Gruppe ansehen. | Das System zeigt mir eine Übersicht mit allen Notizen der Teilnehmer. | J |
| 3 | Als Participant möchte ich nicht als Letzter die letzte Runde abschliessen. | Das System speichert meine Notizen auf dem Server und zeigt mir die verbleibende Zeit an. | J Führung für User könnte besser sein |
| 4 | Nach Ablauf der Zeit meldet mir das System, dass das Finding einsehbar ist. | Das System zeigt mir eine Übersicht mit allen Notizen der Teilnehmer. | J |
| 5 | Als Participant möchte ich nicht direkt zu den Resultaten der Gruppe navigieren sondern zurück zum Homescreen gelangen. | Das System zeigt mir den Homescreen an. Von dort aus gelange ich aber auch zu den Notizen der Teilnehmer. | J |

| Use Case 8: Create Brainwave | | | |
|-------------------------------------|---|--|--|
| Test Nr | Beschreibung | Erwartetes Resultat | Bestanden (J/N) |
| 1 | Als Participant möchte ich Notizen während der laufenden Rundenzeit zum aktuellen Problem erfassen. | Das System zeigt meine Notizen an. | J nicht immer klar wo die Idee eingefügt wurde |
| 2 | Als Participant möchte ich meine Notizen frühzeitig abgeben. | Das System persistiert meine Notizen und zeigt mir eine Bestätigung an. | N keine Rückmeldung für den User |
| 3 | Als Participant möchte ich meine Notizen nicht frühzeitig abgeben. | Das System zeigt mir eine Meldung an, dass die Zeit der aktuellen Runde abgelaufen ist. Es persistiert die bis zu dem Zeitpunkt erfassten Notizen. | N keine Rückmeldung für den User |

| Use Case 9: Start Brainstorming | | | |
|--|---|--|-----------------|
| Test Nr | Beschreibung | Erwartetes Resultat | Bestanden (J/N) |
| 1 | Als Moderator möchte ich ein Brainstorming-Session starten. | Das System überprüft zunächst, ob alle Einstellungen stimmen und startet dann die Brainstorming-Session. | J |
| 2 | Als Participant möchte ich ein Brainstorming-Session starten. | Als Participant ist es nicht möglich eine Brainstorming-Session zu starten | J |

E.4 Testauswertung

Nachdem wir die Testfälle mehrmals mit einem iPhone und zwei Android-Smartphones durchgeführt haben, haben sich folgende Punkte für Verbesserungen herauskristallisiert:

1. In der gesamten Applikation gibt es fast keine Führung für den User. Damit ist die Orientierung für den Enduser noch sehr schwierig.
2. Auch gibt es keine Rückmeldungen vom System an den User (Erfolgreiche Eingabe etc.), was den Umstand der schwierigen Orientierung von verstärkt.
3. Ein weiterer Punkt, welcher für die schlechte Userführung verantwortlich ist, war der Umstand, dass bei der Eingabe der einzelnen Ideen nicht klar war, dass man nach links und rechts wischen kann, um die anderen Ideen und Blätter anzusehen. Hier würde dem User ein Label mit der aktuellen Blattnummer (Sheet 1/3) viel Klarheit schaffen.
4. Weiter würde eine Umbenennung einzelner Buttons ("Login" zu "Login to Methode 635" oder "Add Brainstorming Finding" zu "Add Brainstorming Session")
5. Als zusätzliches Feature wurde die Möglichkeit gesehen, die Ideen einer abgeschlossenen Brainstorming Session als PDF abzuspeichern oder gar einer anderen App zur Verfügung zu stellen.

Während der Testdurchführung hat sich herausgestellt, dass der automatische Rundenwechsel von der Applikation nicht immer korrekt erkannt und durchgeführt wird. Dies führt dann zu irreführenden Zuständen für den Benutzer. Dafür konnte aber ein Workaround mittels einer Sync-Funktion entwickelt werden. Sollte der Rundenwechsel nicht automatisch funktionieren, kann auf das Logo geklickt werden, um den Zustand neu vom Server zu laden.

F Persönliche Berichte

F.1 Oliver Dias

F.2 Elias Brunner

G Protokolle

Meeting notes 20.09.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Generelle Punkte

- Projektleiter Position abwechseln
- Meeting wird ab nächster Woche von uns geleitet
- GitHub: @socadk
- Meeting Notes als md Mail im Anhang
- 24h vor Meeting Dokument/geleistete Arbeiten abgeben für Review
- Standardmässig findet Meeting Donnerstags um 9 Uhr statt, in Absprache auch spätere Termine am Vormittag möglich

Randbedingungen

- Abgabe Projekt: Heraufladen auf archiv-i.hsr.ch 21.12.2018 12:00 Uhr
- Allgemeine Termine befinden sich auf SA-Website/SkripteServer/Intranet Studien/Bachelorarbeit (siehe useful links)
- Benotungskriterien nächstes mal genauer, Betreuer hält sich an Vorgabe

Review Aufgabenstellung

- Formulierung hat noch Luft noch oben
- Berichte werden in aktiv bevorzugt
- Technisches Schreiben Buch: unter ifs.hsr.ch, Texte für die Technik

Documentation Review

- 3 mal Story erzählen -> Abstract, Management Summary, Bericht selbst
- Überschrift "Technischer Bericht" ändern evtl auf: Anforderung, Konzept und Umsetzung
- Usertests/Logs dann auch in Anhang
- Einleitung/Übersicht verschmelzen
- Keine Abschnitte mit nur einem Unterabschnitt
- Nicht über 8/9 Unterkapitel, ansonsten in Anhang
- Domainanalyse -> Anforderungsanalyse in einem
- **Inhaltscheckliste** (normativ) auf Anleitung Dokumentation
- NFA, Qualitätsattribute noch reinnehmen
- Anstelle von Ergebnisse: Architektur und Implementierung
- Mit Überschrift kann der Leserschaft bekanntgemacht werden, für wen dieser Abschnitt geeignet ist.

Azure License

- Besser nicht proprietär
- **Entscheid:** darauf verzichten solange nicht spezifisch begründet wird, wieso nur genau Azure gesuchte Funktionalität bietet

Management Methodik

- *Tipp:* Einzelne Elemente von RUP, Scrum, Wasserfall herausuchen und verwenden
- Generell aber Scrum/Agile

Infrastructure & Tools

- Planung mit Soll/Ist Vergleich
- Time Tracking
- Als Anhang im Bericht
- Jira iO
- App Center iO

Weitere wichtige Punkte

- Projektverlauf: NFA sauber spezifizieren (spezifisch & messbar, überprüfbar)
7-10 reichen erstmal
- in eprints bereits betreute Arbeiten, als Vorbild anschauen
- Architekturentscheide begründen und beschreiben, weshalb dieses Design, welche Patterns etc.
- Editorielle Qualität wichtig

Tasks until next meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

- Bewertungskriterien anschauen

Elias & Oli

- Einverständniserklärung unterschreiben
- Unseren Strukturierungsvorschlag mit Inhaltscheckliste vom Skripteserver anpassen
- Welche Methodenelemente sollen verwendet werden von Scrum, RUP
- Repos auf private umstellen

Meeting notes 27.09.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Time tracking

- Reicht eine Auswertung von beiden zusammen? Nein
- Müssen wöchentliche Reports/Aussagen über aufgewendete Stunden gemacht werden?
- Zeitauswertung möglich geordnet nach Benutzer, Vorgang, etc. -> 5 bis 10 Labels, nach deren Zeitabrechnung gemacht wird (Richtwert PM: ca. 10%) sowie individuelle Zeitabrechnung
- Im Anhang der Doku dann Zeitauswertung, wird sporadisch nachgefragt

Unterschriften

- Müssen all die unterschriebenen Dokumente, Projektauftrag und Protokolle in der Hauptabgabe sein? (inkl Inhaltsverzeichnis)

-> Einverständniserklärung kommt in Bericht

Repo auf private stellen

- Wie wichtig ist das umstellen auf private?
- SonarQube kann nur auf Open Source Projekte gratis angewendet werden.
- GitHub hat unseren Antrag abgelehnt.

Entscheid: Alles was von Betreuer kommt muss private sein. -> Meeting notes auf switchdrive. Code & Doku kann public bleiben.

Review Projektplan

- Was ist das Feedback?
- Review von Protokoll und Projektplan
- Wenn Copy Paste von anderen Projekte/Quellen und/oder einzelne Wörter ausgetauscht -> Angabe in BibTeX
- Projektrisiken projektspezifischer formulieren
- Projektplan auch zu allgemein
- Auf Board geschaut. Rückmeldung: für Kategorie "Design" Labels erstellen und Tickets dazu hinzufügen

Azure / App Center

- Würde uns viel Zeit sparen, da build schon funktioniert ohne grossen Aufwand.
- Aus Erfahrung ist das Aufsetzen von TravisCI/Jenkins sehr zeitaufwändig (1-2 Tage).
- 4h Build Zeit pro Monat
- Das automatische Ausführen von Unit Tests sind wir am Aufsetzen -> Lizenz für App Center von Azure klärt Herr Zimmermann ab.

Backend

- Aus eigener Erfahrung kenne ich das PlayFramework relativ gut.
- Gibt es Frameworks, welche sonst noch empfohlen werden können?

Zwei Tipps:

1. Firebase, nur DB
2. Deutsches Startup: Backend As A Service von Uni Hamburg
3. Auch Play-Framework empfehlenswert

Empfehlung: auf gleicher Technologie wie Client (C#), aber REST Schnittstellen sind interoperabel. Nicht mehr als 2-3 h in Research aufwenden.

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

- Abklären wegen Azure Lizenz für MS App Center (uneingeschränkte Build-minuten)

Elias & Oli

- Review von Projektplan einarbeiten.
- Einverständniserklärung kommt in Bericht
- Meeting Traktanden auch im Voraus schicken
- Andere Berichte und Bewertungskriterien durchgehen
- Switchdrive für Meetingnotes einrichten und Ordner sharen. Dennoch E-mail mit Notes im Anhang!
- Meetingleiter: Anfang des Meetings Grobüberblick des Projektverlaufs

Meeting notes 04.10.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Einleitung

- Zitat Methode 635 etwas zu lang, besser Zusammenfassen mit gleicher Einleitung

Use Case Diagramm

- Diagramm besprechen
- View Result -> View Innovation Ideas
- Rundenschritte können nicht herausgelesen werden
- Multimedia/Links wo kommen diese im UC?
- Weiterer Abuse Case: Gruppengeheimnisse erfahren
- Group evtl umschreiben auf zB Brainstorminggroup, etwas projekt-/domänenspezifischer
- Gesamteindruck gut

Ablaufdiagramm / Sequenzdiagramm

- Unsere Überlegungen aufzeigen
- Polling ist unschön. Gib es eine bessere Lösung?
- Runden mit Timer lösen oder gibt es auch hier eine elegantere Lösung?
- Polling: Mit Landing Zones arbeiten (aggressive, moderate und einfache Anz. Requests) für Architekturentscheid aufschreiben NFR
- Aktuellem Stadium iO, evtl später etwas detaillierter

Review Nicht-Funktionale Anforderungen

- Feedback durch Herrn Zimmermann
- ISO 25010 (NFR) Quellenverweis fehlt
- "Größenordnung von" nicht maximal/unter, begründen
- Als Einleitung, "folgendes gilt für alle UCs"
- Für Backend NFRs?

Backend

- Haben uns ca. 30min in backend.com eingearbeitet.
- Prinzipiell vielversprechend doch bei eigener Logik ist man wohl rasch am Anschlag.
- Restful webservices cookbook Buchempfehlung

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

Elias & Oli

- Aufgabenstellung nochmals durchgehen und nächstes Meeting mitnehmen (V1.0 umbenennen)
- Erwähnen, welche Seiten genau besprochen werden sollen
- Notizen mit Rückmeldung wieder mitnehmen
- Christian Spielmann Mail, mit ZIO als Mail, mit genauem Link mit was wir haben wollen mit Begründung (gratis reicht nicht aus um effizient zu arbeiten, für Projekterfolg wichtig mit Verweis auf SE? Kosten auch aufschreiben (Fixkosten) Mit Betreuer abgesprochen Studiengangleitung. Fragen an uns oder ZIO anrufen).

Meeting notes 11.10.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Aufgabenstellung

- Einzelne Punkte besprechen; Was heisst das konkret
- Links anstatt Video
- Notiz an uns: im Projektplan einen Dokumentenplan erstellen. Welche Dokumente müssen abgegeben werden.
- Aufgabenstellung dev. festlegen

Entscheide:

- Punkte können protokolliert werden (lassen sich so nicht ausarbeiten wie geschrieben) oder ganz gelöscht werden.
- Hiermit halten wir fest, dass die entgeltliche Abgabe (App) nicht komplett ortsunabhängig sein wird und auch die Teilnehmer ihre Lösungsvorschläge nicht zeitunabhängig erarbeiten können.

Review Domain Modell

- Bei der Beschreibung "erweiterbar" ersetzen -> wie z.B. (sehen wir) ...

Review Mockup

- Soll die Länge der Texte beschränkt werden? (besseres UX)
- Soll es Highlighting der Texte geben?
- Landscape oder Portrait für die Screens?
- Gute User Meldungen (Rückmeldungen) Feedback geben -> Beim Vorgänger Blatt leer -> Dein Vorgänger hat nichts geschrieben

- New Brainstroming statt New Problem
- Number of Participants -> first come first serve; Irgendwo schreiben
- Sprache für UI soll Englisch sein aber die Möglichkeit bieten auf andere Sprachen zu wechseln
- Soll zu Beginn die Möglichkeit bestehen, dass der Moderator zuerst eine Begrüssung macht. Er erklärt die Methode (Spielregeln erklären) zuerst.

Architekturfragen

- Logische Schichtenarchitektur für das Gesamtsystem oder Backend/Frontend separat?

Entscheide:

- Zuerst eine Sicht der Schichten zu einem späteren Zeitpunkt verfeinern.
- Client-Server Cut definieren
- Timer -> Tier 1 Timer (TimerClient), Tier2 Timer (TimerSync) -> Distributed Application Kernel
- BLL: Use Cases und DomainModell sind Inputs -> ein Diagramm,
- Presentation Layer: BrainstromingFindingView, BrainsheetView, BrainwaveView, etc.

Prototype

- Als erstes das Timemanagement (BrainwaveFindings) umsetzen

Kommunikation zwischen Server und App

- NAT besser umschreiben auf IP-Ebene
- NAT ist zu knapp bessere Umschreibung
- Firewalls, Authentication-Proxies sind eher das Problem

Typo

- Polling nicht Pulling
- 4.7.4 Titel zu Peer zu Peer ändern

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

Elias & Oli

Meeting notes 18.10.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

REST-API / App Prototype

- Verschlüsselung wegen iOS
- Beide am Laufen haben (gleichzeitiges Herunterzählen)
- "Blatt-Wechsel-Logik" implementieren
- **Feedback:** Welche Risiken sind eingetreten -> ssl

Feedback Diagramme

- Deployment Diagramm besprechen
- **Feedback**
- Mit Legende und Text
- statt server -> backendNode, auf dem Node sind deployemendUnits (DU)
- evtl. client links, presentation eine box (presentationLayerDU), business logic eine box (businessLayerDU)
- Architekturdiagramm besprechen
- **Feedback**
- Legende mit Text
- Bessere Begriffe wählen. Statt Backend/Frontend
- Statt PersitenceComp -> DataAccessComponent
- Im Backend ist die DB auch enthalten
- DataStore hinzufügen von PersistenceComponent, Participants, Team, etc.

Input zum Testing

- Wie sieht das allgemeine Testvorgehen aus?
- **Feedback**
- Zielgetriebenes Testing
- Postman oder curl
- Für jede Component ein Testfall (Was ist das Ziel?)

Azure

- Weiss Herr Spielmann wirklich, dass wir das OK erhalten haben?
- Schnell vorbei gehen

Meeting am 01.11

- Wie sieht es am 01.11 aus?
- Ist Feiertag, wäre kein Meeting
- Am Dienstag wäre Herr Zimmermann aber an der HSR
- Nächste Woche thematisieren, ob anderer Termin oder ausfallen lassen

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

Elias & Oli

Meeting notes 25.10.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Azure Lizenz sorted

- Lizenz mit Azure scheint zu funktionieren

Risiko mit HTTPS

- Wie soll das dokumentiert werden?
- **FEEDBACK**
- Evtl. im Anhang oder im Rückblick, sachlich, konstruktiv
- Keine "Ausrede" suchen -> Lösung beschreiben

REST-API / App Prototype

- Verschlüsselung auf Backend soweit iO
- Sowohl Android wie auch iOS App kann auf API zugreifen und Timer herunterzählen
- "Blatt-Wechsel-Logik" sind wir momentan am implementieren
- **FEEDBACK**
- klingt vernünftig

Meeting am 01.11

- Für uns wäre es iO, wenn wir das Meeting ausfallen lassen.
- **FEEDBACK**
- Optional kann ein "progress report" geschrieben werden und per Mail senden
- Nächstes Meeting wäre demnach am 08.11

G.0.0.1 Externe Libraries

- Liste von Dependency mit Name, Version, Lizenz
- Liste, Technologie Stack, Bild

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

Elias & Oli

Meeting notes 8.11.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Catch-up/Status

- Zeigen, was alles im Front- bzw. Backend gemacht wurde

Review Dokumentation Risiko mit HTTPS

- Im Unterkapitel 'Herausforderungen'
- Einleitung beinhaltet ein Satz, der nicht vollständig ist.
- Aufwand in Zeit aufzeigen ?
- Inhaltlich gut, sprachlich noch Luft nach oben

Review Dokumentation DD und CD

- Im Kapitel 4.7 'Architekturdokumentation'
- Inhalt auf gutem Weg
- Hauptsächlich organisatorisches, grammatikalisches
- "wesentlich" vermeiden
- in der Kernterminologie nicht variieren, in der sprachlichen Formulierung jedoch schon (nur Verben)
- "haben wir" durch "besteht aus", "weist auf", "positioniert", "enthaltenersetzen"
- Darstellung in Grafiken: Frontend links, Backend links, Presentation oben, Daten unten
- Leser durch Wiederholung über das Projekt lehren, zB mit Referenzen auf UseCase1 oder BrainstormingView etc.

- Tautologie: Definition sagt das gleiche wie Begriff nochmals aus. Vermeiden!
- physikalisches Gerät -> physikalische Komponente
- exotisch definieren -> wichtig für Projekterfolg
- Glossar momentan nicht nötig
- enthalten reicht nicht, sondern evtl auf NFA Bezug nehmen

Projektmanagement

- Code Freeze um eine Woche verschoben (9.12)
- Generelles Zeitmanagement: für einige Features/NFA reicht wohl nicht (Canvas, Usability)
- Grundsatz, lieber Core richtig als "coole Nebenfeatures" halbherzig
- In Doku folgendermaßen argumentieren:
 - Letztes oder Vorletztes Kapitel: Anforderungen und Erreichtes, evtl tabellarische Darstellung von NFA
 - Argumentation begrenzte Ressourcen
 - Ausblick: Weiterführende Arbeiten/Folgearbeiten
 - Bewusst entscheiden, im Soll-Ist Vergleich gut begründen
- Folgearbeiten von SA auf BA sind möglich
- "Solution Strategy", etwas breiter als nur Patterns, "Design Thinking", 635 im Kontext von
- arc42
- Patternsprache: Silvan Gehrig Writers Workshop (mehr Review), Sachen verlinkt im aktuellen Wiki Übung von letzter Woche (Woche 7), Patternsprache heisst MAP (Microservices API Patterns)
- 1. Semesterwoche Keynote mit golive

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

Elias & Oli

- Design thinking youtube terminologie
- (APF Wiki) MAP lesen
- Zusage für BA

Meeting notes 15.11.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Organisatorisches

- Fortsetzung BA -> Beidseitig zugesagt!
- Rückmeldung Formatierung Meeting Notes

Review Doku

- "Die Gründe können" umformulieren
- "Ausschnitt aus der Klasse" hinzufügen für besseren Kontext
- Umbruch optimieren, Hyphen nächste Zeile
- Allgemeine Coding-Conventions einhalten!
- zu viel passiv, besser: "Der ParticipantController sendet zurück", "Das Listing zeigt"
- etwas kompakter, Leerzeilen im Code vermeiden
- überlappende Zeile umbrechen (-> im LaTeX)
- Alle Abbildungen und Tabellen müssen im Text erklärt und erwähnt werden (editorielle Auflage)
- recht detailliert -> gut so, nicht mehr genauer
- zu Beginn dieser Abschnitte Rückwärtsreferenz auf betroffene Komponente
- Begründung zu Beginn, wieso genau diese Komponenten genauer erklärt sind

Catch-up/Status

- Zeigen, was alles im Front- bzw. Backend gemacht wurde

Testing Konzept erläutern

- Testziele festlegen (Benutzbarkeit, Robustheit, Umsetzung fachliche Anforderung)
- Testkonzept (1 Seite)
- kleiner Bericht: was kam raus? -> Pragmatisch

User Tests

- Zielsetzung: Bis Ende Projekt einen Durchlauf präsentieren können (mit iPhone Simulator auf Elias' Laptop + Android von Oli)

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

Elias & Oli

Meeting notes 22.11.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Organisatorisches

- Vorschlag für User-Test mit Testprotokoll am 06.12
- Einen kompletten Durchgang machen und gleichzeitig User-Test durchführen
- **FEEDBACK**
- Für solche Tests gibt es Templates aus anderen Modulen
- Klingt vernünftig
- Testprotokoll daher ausführlicher dafür aber Unit Tests kleiner

Catch-up/Status

- Zeigen, was alles im Frontend (Backend) gemacht wurde
- Grosser Fortschritt im Frontend seit dem letzten Mal -> Gut in der Zeit
- Blatt-Wechsel-Logik im Frontend noch umsetzen

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

- Genaue Abklärung wegen Bachelor-Arbeiten

Elias & Oli

- DI W13 das gesamte Dokument zum Review abgeben
- Wir organisieren ein 3. Smartphone aber das Institut für Software hätte bestimmt auch noch welche

Meeting notes 29.11.2018

Anwesende

- Prof. Dr. Olaf Zimmermann
- Elias Brunner
- Oliver Dias

Agenda

Organisatorisches

- Muss das Titelblatt genau so aussehen wie die Vorlage?
- Die Aufgabenstellung haben wir ihnen zur Unterschrift gegeben. Diese müsste unterschrieben in den Bericht.
- Auch die Urheber- und Nutzungsrechte müssen unterschrieben in den Bericht
- Smartphone organisiert & lauffähig
- Installationsanleitung
- Abbildungsverzeichnis nötig?
- HSR Logo muss auf Titelblatt, inhaltsgemäss nach Vorlage
- Abbildungsverzeichnis wird gern gesehen. Hinter Literaturverzeichnis mit Abbildungsnummer, Bezeichnung und Seitenzahl
- Aufgabenstellung und Urhebernutzungsrecht sind bei Herrn Zimmermann
- Installationsanleitung: Anleitung fürs Aufsetzen, sodass lokal Server und App läuft (inklusive Verweis auf Xamarin Installationsdokumentation)

Feedback Bericht

- Kapitel 4.1, 4.2, 4.8.4 lesen
- Erster Satz 4.1: "den Grossteil" störend, besser rausnehmen
- Übernächster Satz: "Stellen Einführung dar", Wiederholung nicht zweimal in drei Sätzen, aber durch Wegnehmen obigen Punktes löst sich dieses Problem
- "All dies ist niedergeschrieben" -> etwas ungewöhnlich

- Tipp: Selbst laut vorlesen, oder andere Person lesen lassen
- 4.2 Wichtig, dass Mono ins Leben gerufen wurde? Vlt erstes Vorkommen rausnehmen, danach an relevanter Stelle reinnehmen
- Bei einleitenden Kapitel sich fragen: Für wen schreibe ich? Was wissen Leser? Was wissen die Leser bereits im aktuellen Abschnitt?
- 4.8.4 MongoDB: "Document" Englisch, "zusammengehörig zusammen" (besser zB. gemeinsam gespeichert). Referenzen gut gemacht.
- Wenn Hauptgrund erwähnt, dann auch Nebengrund erwartet.
- Begründung Wahl MongoDB: Mächtigkeit von relationalen DBs nicht nötig, keine komplizierte Auswertung. Dokumentorientiertes Paradigma reicht somit aus.
- Als Erweiterung noch: Wieso Mongo und nicht Couch? (Vorkommen im Studium etc)
- Auch Analog für andere Entscheidungen
- Einleitung Technischer Bericht: Referenzen auf die verschiedenen Kapitel können gemacht werden

Catch-up/Status

- Falls wirklich benötigt, besteht Möglichkeit auf Verschieben des Testtermins
- Vorläufig Termin beibehalten, ansonsten in nächsten Traktanden Bescheid geben

Aufgaben bis nächstes Meeting

Prof. Dr. Olaf Zimmermann

- Aufgabenstellung und Urhebernutzungsrecht mitbringen für Scan

Elias & Oli

- In den nächsten Traktanden mitteilen, ob Test stattfinden kann oder nicht