

Projektantrag

Projekttitel	ChatHub
Projektkürzel	CHB
Jahrgang / Klasse	4CHIF
Projektleiter	Aldulemi Mohamad
Projektauftraggeber	HTL Spengergasse
Betreuender Lehrer	Swoboda and
Projektstarttermin	20.09.2023
Projektendtermin	30.04.2024



Aufgabenstellung	Management Summary
	ChatHub ist eine Chat-App, mit der du ganz einfach mit anderen Leuten sprechen kannst. Du kannst eins zu eins mit jemandem chatten oder an Gruppenchats mit vielen Leuten teilnehmen. Jeder Benutzer wird ein Konto haben, auf dem er seinen Namen und sein Profilbild ändern kann.
Ausgangssituation	Vorgeschichte, Problem, Rahmenbedingung
	Das Team hat viele verschiedene Chatting Plattformen verwendet und dabei festgestellt, dass bestimmte Features besser implementiert werden können.
	Marktanalyse (ähnliche Produkte inklusive Beschreibung)
	Discord: Discord ist eine Kommunikationsplattform, die hauptsächlich von Gamern genutzt wird, aber auch bei Communities und Gruppen beliebt ist. Sie bietet Sprach- und Videochat, Textnachrichten und die Möglichkeit, Server und Kanäle für verschiedene Themen oder Interessen zu erstellen. WhatsApp: WhatsApp ist eine Messaging-Anwendung, die es Benutzern ermöglicht, Textnachrichten zu senden, Sprach- und Videoanrufe zu tätigen und Multimedia-Inhalte zu teilen. Sie bietet sowohl Einzel- als auch Gruppenchat-Funktionen und erleichtert so die Verbindung mit Freunden und Familie auf der ganzen Welt.
Nutzungsziele	Zielsetzung aus Sicht des Projektauftraggebers (Projektpartner)
	Das Ziel besteht darin, eine Anwendung zu entwickeln, die eine Chat-Plattform ähnlich wie Discord bietet. Innerhalb dieser Plattform können Benutzer Server erstellen und sich bestimmte Rollen zuweisen. Administratoren haben uneingeschränkten Zugriff und Kontrolle über alle Funktionen, während spezifische Berechtigungen den verschiedenen Rollen zugewiesen werden können. Die Berechtigungen können verschiedene Aspekte abdecken, wie das Lesen und Schreiben von Nachrichten, das Tätigen von Videoanrufen und normalen Anrufen sowie das Bearbeiten von Nachrichten. Darüber hinaus können Benutzer Sprachnachrichten senden.

	Ein wichtiger Bestandteil der Plattform ist die Möglichkeit, Nachrichten zu bearbeiten und zu senden. Ähnlich wie bei einer Chat-Plattform können das Bearbeiten von Nachrichten sowie das Senden von Sprachnachrichten in dieser Anwendung aktiviert werden.
--	---

Ziele (des Projekts)	Zielsetzung (Was soll im Projekt erreicht werden)
	<ul style="list-style-type: none"> • Konto wurde erstellt • Nachricht wurden erstellt • Videoanruf wurde tätigen • Sprachanruf wurde tätigen • Server wurde erstellen • Einen Freund wurde eingeladen

	Kannziele (Optionen)
	<ul style="list-style-type: none"> • Optionales Teilen von Bildern und Videos in den Chats, um visuelle Elemente für die Kommunikation zu nutzen. • Die Möglichkeit, verschiedene Dateitypen zu verschicken, um die Kommunikation flexibler zu gestalten. • Erweiterte Interaktionsmöglichkeiten für Benutzer, um Informationen auszutauschen und ihre Nachrichten effektiver zu vermitteln. • Diese Funktionen sind optional und tragen zur Erweiterung der Benutzererfahrung bei, sind jedoch nicht zwingend erforderlich für die grundlegende Nutzung der Plattform.
	Nichtziele (Abgrenzung)
	<ul style="list-style-type: none"> • Kein eigenes Emoji-Erstellen: Benutzer können keine eigenen Emojis erstellen oder in die Plattform integrieren. • Keine animierten GIFs: Die Plattform unterstützt keine Verwendung von animierten GIFs in Chats oder Nachrichten. • Keine Bot-Erstellung: Es ist nicht möglich, Bots in der Plattform zu erstellen oder zu integrieren.

Projektinhalte	Ergebnis
	Das Ergebnis ist eine Webanwendung, die mit Vue.js und C# implementiert wurde. SQL-Server wird für die Datenbank verwendet, die mit der Website verbunden ist. Die Benutzeroberfläche ist durchdacht gestaltet und ähnelt beliebten Plattformen wie Discord, so dass die Benutzer in Echtzeit chatten können.
	Inhaltliche Komponenten (Betrachtungsobjekte)
	<p>Webanwendung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konto erstellen • Nachricht senden • Videoanruf tätigen • Sprachanruf tätigen • Server erstellen • Einen Freund einladen <p>SQL-Server-Datenbank</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benutzerdaten • Serverdaten • Nachrichtendaten
Risiken	Kritische Erfolgsfaktoren
	<ul style="list-style-type: none"> • Abwesenheit von Teammitgliedern (Mitglied ist für mehrere Tage abwesend) • Fähigkeits- und Erfahrungslücken (geringe Erfahrung mit bestimmten Technologien) • Verfügbarkeit von Studierenden (Studierende können unterschiedliche Zeitpläne und Verpflichtungen haben) • Teamdynamik (Konflikte)
Hauptaufgaben	Hauptaufgaben (Projektphasen)
	<ul style="list-style-type: none"> • Backend implementieren • Website-Daten in einer Datenbank speichern • UI (Benutzeroberfläche) gestalten • Debugging und Tests durchführen

Meilensteine	Meilenstein	
	Projektstart abgeschlossen	
	Datenbank Modell abgeschlossen	
	Webseiten-Backend abgeschlossen	
	Testphase abgeschlossen	
	Deployment abgeschlossen	
	Projektabschluss abgeschlossen	
Aufwand / Kosten	Position	Menge
	Arbeitsaufwand	150
	-	-
	-	-
Projekt-organisation	Rolle	Name
	Projektauftraggeber	Swoboda
	Projektleiter	Aldulemi Mohamad
	Projektteammitglied	Liu Richard
	Projektteammitglied	Radomirovic Matija
	Projektteammitglied	Toprak Ömer

Unterschriften	Ort / Datum	Unterschrift
Projektleiter	Wien, 20.09.2023	
Projektteam-mitglied	Wien, 20.09.2023	
Projektteam-mitglied	Wien, 20.09.2023	
Betreuender Lehrer/ Projektauftrag-geber	Wien, 20.09.2023	