**Einführung**

**Projektziel**

Ziel des Projekts ist es, eine Inventar-App zu entwickeln, die es ermöglicht, das gesamte Inventar einer Schule effizient zu verwalten. Nutzer können das Inventar durchsuchen, filtern und gezielt Informationen zu bestimmten Räumen, Schränken oder Gegenständen abrufen. Die App bietet außerdem die Möglichkeit, QR-Codes zu scannen, um direkt auf Inhalte zuzugreifen.

**Projektbegründung**

Die Verwaltung des Schulinventars stellt oft eine zeitaufwendige und fehleranfällige Aufgabe dar. Mit der digitalen Lösung soll die Organisation optimiert und der Zugriff auf Inventardaten vereinfacht werden. Lehrkräfte und Verantwortliche sparen Zeit, da die App eine schnelle Suche und Filterung ermöglicht.

**Projektschnittstellen**

* **Backend:** ASP.Net Core API mit EFCore zur Verwaltung der Datenbank. Beinhaltet Endpoints, welche im Frontend aufgerufen werden
* **Frontend:** Vue/Quasar-Web-App mit Tailwind CSS und TypeScript. Um Inventars-Daten anzuzeigen oder für Funktionen zum Hinzufügen oder Entfernen, werden Endpoints vom Backend aufgerufen.
* **Datenbank:** SQLite als leichtgewichtige, eingebettete Datenbank.

**Projektabgrenzung**

Die App fokussiert sich ausschließlich auf die Verwaltung des bestehenden Inventars. Funktionen wie Bestellmanagement, Reparaturübersicht oder automatisierte Benachrichtigungen bei Inventarveränderungen sind nicht Teil des Projekts.

**Planung**

**Projektphasen**

1. **Analyse und Planung:** Erstellung eines ER-Modells, einer Method-Auflistung und eines Techstacks. Prototyp des Programm Designs mit Hilfe von Figma erstellen.
2. **Entwicklung Backend:** Implementierung der Datenbank und Endpoints mittels EFCore und in einem ASP.Net Core Projekt.
3. **Entwicklung Frontend:** Aufbau der Benutzeroberfläche mit Vue und Quasar sowie Implementierung der QR-Code-Scan-Funktion.
4. **Integration:** Verknüpfung von Frontend und Backend, Testen der API-Aufrufe.
5. **Tests und Qualitätssicherung:** Durchführung umfassender Tests (u. a. Unit-Tests und End-to-End-Tests).
6. **Bereitstellung und Dokumentation:** Deployment der Web-App und Erstellung einer Benutzerdokumentation.

**Ressourcen**

* **Technisch:**
  + Entwicklungsumgebung für ASP.Net Core und Vue/Quasar.
  + SQLite-Datenbank.
  + Geräte für Tests (Smartphones, Tablets, Desktop-PCs).
* **Personell:** Zwei Entwickler (einer für Backend, einer für Frontend).
* **Zeitlich:** Ca. 80 Stunden Entwicklungszeit, aufgeteilt auf die oben genannten Phasen.

**Wirtschaftlichkeitsanalyse**

Die digitale Inventar-App senkt den Zeitaufwand für die Inventarverwaltung erheblich, was langfristig Kosten einspart. Durch das Wissen, was wo zu finden ist, kann der Unterricht besser geplant werden und muss nicht innerhalb einer Unterrichtsstunde durch eine Suchaktion unterbrochen werden. Da bestehende Open-Source-Technologien (SQLite, Vue, Quasar) verwendet werden, bleiben die Entwicklungskosten niedrig. Ein zusätzlicher Vorteil ist die plattformübergreifende Nutzung, die keine spezifischen Hardwareanforderungen an die Schule stellt.

**Bewertung**

**Qualitätssicherung / Tests**

* **Unit-Tests:** Sicherstellen, dass zentrale Funktionen (z. B. Datenbankzugriff, API-Endpunkte) fehlerfrei arbeiten.
* **Integrationstests:** Überprüfung der Kommunikation zwischen Frontend und Backend.
* **Usability-Tests:** Sicherstellung, dass die App auf verschiedenen Geräten einwandfrei bedient werden kann.
* **Fehlerbehandlung:** Validierung von Eingaben und Rückmeldungen bei unerwarteten Situationen (z. B. QR-Code-Fehler).
* **Performance-Tests:** Überprüfung der Ladezeiten und Effizienz der Filter- und Suchfunktionen.