|  |
| --- |
| Bildungs- und Kulturdepartement ‍**Fach- und Wirtschaftsmittelschulzentrum Luzern** |

**PA-Bericht**

Webapplikation für Fussballvereine

David Cvetkovic

21.02.2024

**PA-Steckbrief**

|  |  |
| --- | --- |
| **Merkmale** | **Beschreibung** |
| Projektname | Webapplikation für Fussballverein |
| Projektstart | 19.02.2024 |
| Projektende | 01.03.2024 |
| Projektdauer | 10 Tage, pro Tag 8 Stunden |
| Betrieb | Fach- und Wirtschaftsmittelschulzentrum Luzern |
| Durchführung | getAbstract |
| Kandidat | David Cvetkovic |
| Verantwortliche Fachkraft | Adrian Imboden |
| Hauptexperte | Adrian Elsener |
| Zweitexperte | André Meyer |

Tabelle 1: PA-Steckbrief

**Inhaltsverzeichnis**

[1 Teil 1 6](#_Toc159425329)

[1.1 Aufgabenstellung 6](#_Toc159425330)

[1.1.1 Detaillierte Aufgabenstellung 6](#_Toc159425331)

[1.1.2 Benutzte Software 7](#_Toc159425332)

[1.1.3 Benutzte Hardware 7](#_Toc159425333)

[1.1.4 Methode 7](#_Toc159425334)

[1.1.5 Vorkenntnisse 7](#_Toc159425335)

[1.1.6 Vorarbeiten 7](#_Toc159425336)

[1.2 Projektorganisation 8](#_Toc159425337)

[1.2.1 Projektmanagementmethode 8](#_Toc159425338)

[1.2.2 Firmenstandards 8](#_Toc159425339)

[1.2.3 Organisation der Arbeitsergebnisse 8](#_Toc159425340)

[1.2.3.1 Versionierung 8](#_Toc159425341)

[1.2.3.2 Dokumentenablage 8](#_Toc159425342)

[1.3 Zeitplan 9](#_Toc159425343)

[1.3.1 Meilensteine 10](#_Toc159425344)

[1.4 Arbeitsprotokoll 11](#_Toc159425345)

[1.4.1 Tag 01: 19.02.2024 11](#_Toc159425346)

[1.4.2 Tag 02: 20.02.2024 11](#_Toc159425347)

[1.4.3 Tag 03: 21.02.2024 12](#_Toc159425348)

[1.4.4 Tag 04: 22.02.2024 12](#_Toc159425349)

[1.4.5 Tag 05: 23.02.2024 12](#_Toc159425350)

[1.4.6 Tag 06: 26.02.2024 12](#_Toc159425351)

[1.4.7 Tag 07: 27.02.2024 12](#_Toc159425352)

[1.4.8 Tag 08: 28.02.2024 12](#_Toc159425353)

[1.4.9 Tag 09: 29.02.2024 12](#_Toc159425354)

[1.4.10 Tag 10: 01.03.2024 12](#_Toc159425355)

[2 Teil 2 13](#_Toc159425356)

[2.1 Kurzfassung 13](#_Toc159425357)

[2.1.1 Kurze Ausgangssituation 13](#_Toc159425358)

[2.1.2 Umsetzung 13](#_Toc159425359)

[2.1.3 Ergebnis 13](#_Toc159425360)

[2.2 Wissensbeschaffung 14](#_Toc159425361)

[2.2.1 CI/CD 14](#_Toc159425362)

[2.2.1.1 GitHub Actions 14](#_Toc159425363)

[2.2.1.2 Linting 14](#_Toc159425364)

[2.3 Vorbereitung zur Umsetzung 15](#_Toc159425365)

[2.3.1 Kontextdiagramm 15](#_Toc159425366)

[2.3.1.1 Administrator 15](#_Toc159425367)

[2.3.1.2 Trainer 15](#_Toc159425368)

[2.3.1.3 Fussballspieler 15](#_Toc159425369)

[2.3.1.4 Helfer 15](#_Toc159425370)

[2.3.2 Mockup 16](#_Toc159425371)

[2.3.2.1 Login-Ansicht 16](#_Toc159425372)

[2.3.2.2 Registrierungsansicht 17](#_Toc159425373)

[2.3.2.3 Kalenderansicht 17](#_Toc159425374)

[2.3.2.4 Menüansicht 18](#_Toc159425375)

[2.3.2.5 Dashboard-Ansicht 18](#_Toc159425376)

[2.3.2.6 Analysenansicht 20](#_Toc159425377)

[2.3.3 User Stories 23](#_Toc159425378)

[2.3.4 Testkonzept 24](#_Toc159425379)

[2.3.4.1 Quadrant 1 (Q1) 24](#_Toc159425380)

[2.3.4.2 Quadrant 2 (Q2) 24](#_Toc159425381)

[2.3.4.3 Quadrant 3 (Q3) 24](#_Toc159425382)

[2.3.4.4 Quadrant 4 (Q4) 24](#_Toc159425383)

[2.3.4.5 Testfälle definieren 25](#_Toc159425384)

[2.3.4.5.1 Manuelle Tests 25](#_Toc159425385)

[2.3.4.5.2 Automatisierte Tests 28](#_Toc159425386)

[2.4 Datenbank 29](#_Toc159425387)

[2.4.1 ERM 29](#_Toc159425388)

[2.4.2 Backup 29](#_Toc159425389)

[2.5 Login und Registrierung 30](#_Toc159425390)

[2.6 Kalender 36](#_Toc159425391)

[2.6.1 ICS-Datei 36](#_Toc159425392)

[2.7 Dashboard 37](#_Toc159425393)

[2.8 Analysen 38](#_Toc159425394)

[2.9 Deployment 39](#_Toc159425395)

[2.10 Unit Tests 40](#_Toc159425396)

[2.11 Testdurchführung 41](#_Toc159425397)

[2.11.1 Testauswertung 41](#_Toc159425398)

[2.12 Ausführungsanleitung 42](#_Toc159425399)

[2.12.1 Webseite öffnen (XAMPP) 42](#_Toc159425400)

[2.12.2 Unit Tests ausführen 42](#_Toc159425401)

[2.12.3 Linting 42](#_Toc159425402)

[2.13 Schlusswort 43](#_Toc159425403)

[2.14 Abkürzungsverzeichnis 44](#_Toc159425404)

[2.15 Glossar 45](#_Toc159425405)

[2.16 Quellenverzeichnis 46](#_Toc159425406)

[2.17 Abbildungsverzeichnis 47](#_Toc159425407)

[2.18 Tabellenverzeichnis 48](#_Toc159425408)

[2.19 Anhang 49](#_Toc159425409)

# Teil 1

In diesem Kapitel geht es um die Umgebung der Facharbeit.

## Aufgabenstellung

Folglich wird aufgezeigt, was zur Aufgabenstellung gehört und verwendet wurde, um die Aufgabe zu lösen.

### Detaillierte Aufgabenstellung

Es soll eine Webapplikation für Fussballvereine erstellt werden. Die Webapplikation soll für die Spiel- und Trainingsplanung dienen. Dies kann durch eine Implementierung eines Kalenders gewährleistet werden. Zudem sollten die Fussballvereine in der Lage sein, ihre Analysen (Stärken und Schwächen des Gegners, an was muss die Mannschaft arbeiten, wo müssen sie sich verbessern usw.) einzutragen.

Nutzer der Anwendung sind folgende Personengruppen:

- Administrator (diejenigen Personen, welche die Applikation verwalten)

- Trainer

- Fussballspieler

- Helfer (z.B. Fahrer, welche die Mannschaft zum Spiel bringt)

Das Testing wird mit automatisierten sowie manuellen Tests durchgeführt.

Folgende Features sind erwartet:

Pflicht:

- Der Trainer kann in einem Kalender die Trainings- und Spieledaten eintragen (Datum, wer ist beteiligt, Standort)

- Alle Nutzer haben ein persönliches Login und können sich einloggen

- Es existiert eine funktionierende Anleitung, wie die Software auf einem LAMP-Stack kompatiblen Hoster (sind praktisch alle) deployed werden kann.

- Die Software ist auf GitHub mit einer sinnvollen Open-Source Lizenz öffentlich verfügbar

Priorität Hoch:

- Die Logins können über die Weboberfläche gemanaged werden (User erstellen, Passwort zurücksetzen, ...)

- Der persönliche Kalender kann als ICS heruntergeladen/abonniert werden (um es z.B. im Smartphone-Kalender zu importieren)

Priorität Mittel:

- Der Administrator/Trainer kann ein komplettes Backup als Datei herunterladen und auch wieder einspielen

- Die Spielresultate können bei den Spielen eingetragen werden (wer hat wann das Tor gemacht), Rote/Gelbe Karten, Notizen, ...

- Die Spielresultate werden auf einem Dashboard übersichtlich dargestellt

- Die Analysen der Gegner und an was die Mannschaft arbeiten kann, können eingetragen und angeschaut werden.

### Benutzte Software

* Microsoft-Office-Apps
* Visual Studio Code
* XAMPP
* Google Chrome
* Git
* Adobe XD

### Benutzte Hardware

* Persönlicher Laptop und Dockingstation von getAbstract

### Methode

Für die PA wird die Projektmethode «IPERKA» verwendet.

### Vorkenntnisse

* HTML, CSS, JS, PHP und SQL: Wissen durch einige Module in der Schule
* Visual Studio Code und XAMPP: In der Schule verwendet sowie auch privat

### Vorarbeiten

* Grundlegende Überlegungen, wie die Webapplikation aussehen könnte, aber noch kein Code vorhanden

## Projektorganisation

Nun wird aufgezeigt, was alles zur Projektorganisation gehört.

### Projektmanagementmethode

Für die Projektmanagementmethode wird «IPERKA» verwendet. Ich habe mich für diese Methode entschieden, weil es eine gute Struktur und Übersicht hat. Zudem kann man die einzelnen Tätigkeiten den IPERKA-Phasen zuweisen, wie auch im Zeitplan ersichtlich.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 1: IPERKA

### Firmenstandards

Für die Dokumentation wurde die Vorlage von dem Fach- und Wirtschaftsmittelschulzentrum Luzern verwendet.

### Organisation der Arbeitsergebnisse

Damit die Organisation der Arbeitsergebnisse verständlich ist, wird in diesem Kapitel erklärt, wie die Versionierung und Dokumentenablage sind.

#### Versionierung

Das Dokument wird täglich unter einer neuen Version lokal und auf GitHub gespeichert. Somit habe ich auch Zugriff auf jede vergangene Version. Der Code wird ebenfalls täglich lokal und auf GitHub gespeichert. So kann ich dann auch auf jede vergangene Version zugreifen.

#### Dokumentenablage

Die Dokumente und der Code, welche für die PA relevant sind, werden lokal (C:\xampp\htdocs\Fussball-Webapplikation) auf dem Laptop gespeichert. Zudem werden die Dokumente und auch der Code auf GitHub (<https://github.com/DC2305/Fussball-Webapplikation>) gespeichert.

## Zeitplan

Pro Tag gibt es vier Kästchen. Ein Kästchen steht für 2 Stunden.

Für die Sollzeit wurde grün verwendet und für die Istzeit rot. Zudem wurden die Meilensteine mit blau markiert.

Ein Bild, das Text, Reihe, Screenshot, Diagramm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 2: Zeitplan

### Meilensteine

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Meilenstein** | **IPERKA-Phase** | **Beschreibung** |
| 22.02.2024 | Meilenstein 1 (M1) | Realisieren | Login und Registrierung implementieren |
| 23.02.2024 | Meilenstein 2 (M2) | Realisieren | Kalender implementieren |
| 28.02.2024 | Meilenstein 3 (M3) | Realisieren | Deployment-Anleitung schreiben |
| 01.03.2024 | Meilenstein 4 (M4) | Realisieren | Code deployen |
| 01.03.2024 | Meilenstein 5 (M5) | Kontrollieren | Kontrollieren und Abschliessen aller PA-Dokumente |

Tabelle 2: Meilensteine

## Arbeitsprotokoll

In diesem Kapitel geht es um das Arbeitsprotokoll.

### Tag 01: 19.02.2024

Ablauf:

Zuerst habe ich ein GitHub-Repository erstellt, damit ich auch dort meine Dokumente ablegen kann. Danach habe ich ein Excel erstellt, bei der ich meine Arbeitszeiten während der PA notieren kann. Nachdem ich dieses Excel erstellt habe, habe ich den Soll-Ist-Zeitplan erstellt. Dann habe ich mit der Dokumentationsstruktur angefangen und habe so auch gleich Kapiteln festgelegt und konnte bereits viele Kapiteln mit Inhalt befüllen. Auch das Testkonzept habe ich dann geschrieben und habe mich für das Quadrantenmodell entschieden, weil es das Testing sehr gut beschreibt. Während ich das gemacht habe, habe ich auch den Kriterienkatalog sowie auch den Leitfaden studiert. Zudem habe ich auch noch die Aufgabenstellung studiert.

Reflexion:

Ich bin sehr gut in die PA gestartet. Ich konnte die Tätigkeiten, welche für heute geplant waren, erledigen. Das Testkonzept habe ich schneller erledigt als geplant. Zudem habe ich mir einen guten Standpunkt für den nächsten Tag erarbeitet.

### Tag 02: 20.02.2024

Ablauf:

Für heute war geplant, dass ich das Kontextdiagramm erstelle sowie auch das Mockup. Bevor ich mit dem angefangen habe, habe ich noch Anpassungen in der Dokumentation vorgenommen. Danach kam der Hauptexperte, weil heute der erste Besuchstag war. Das Gespräch war sehr interessant. Nach dem Expertenbesuch habe ich weiterhin an der Dokumentation gearbeitet und die Dokumentationsstruktur angepasst. Dann habe ich das Kontextdiagramm erstellt und auch das Mockup. Das Mockup habe ich mit Adobe XD erstellt, weil ich schon mit dem gearbeitet habe und es ein sehr gutes Programm ist, um Mockups zu erstellen. Als ich mit dem Mockup fertig war, habe ich an der Dokumentation weitergearbeitet.

Reflexion:

Heute war es ein guter Tag. Ich konnte die geplanten Tätigkeiten auf heute erledigen und habe das Mockup schneller erledigt als geplant, was mir mehr Zeit für die Dokumentation gegeben hat. Für morgen ist geplant, dass ich die User Stories erstelle sowie die Testfälle definiere und mit der ersten Implementierung anfange, nämlich mit dem Login und der Registrierung.

### Tag 03: 21.02.2024

Ablauf:

Ich habe zuerst die User Stories erstellt. Da hatte ich mir überlegt, ob ich auch testen möchte, ob man die Webapplikation auch auf dem Smartphone benutzen kann. Dann habe ich mich dafür entschieden, diesen Test ebenfalls in den User Stories einzutragen. Nachdem ich das gemacht habe, habe ich die Testfälle definiert. Danach habe ich die Testing Frameworks Jest und PHPUnit installiert, weil ich JavaScript und PHPUnit verwende und ein wenig Erfahrung mit Jest und PHPUnit habe. Nachdem ich das installiert habe, habe ich auch den Linter ESLint für JS installiert sowie PHP\_CodeSniffer für PHP und Stylelint für CSS, damit ich auch lokal den Code linten kann. Auch wollte ich aber, dass der Code auf GitHub gelintet und getestet wird (GitHub Actions), weswegen ich dann auf GitHub ein Workflow-Ordner erstellt habe und dort in YAML-Dateien definiert habe, was gelintet und getestet werden sollte. Für das Linting auf GitHub habe ich mich für den Superlinter entschieden, weil dieser fast alle Programmiersprachen lintet, auch die, die ich verwende. Für das Testing habe ich dann auf GitHub wie auch lokal Jest und PHPUnit verwendet. Dann habe ich mit der Login-Implementierung und Registrierungsimplementierung angefangen. Dafür habe ich dann eine Datenbank und Tabelle erstellt. Das Ganze habe ich dann noch dokumentiert.

Reflexion:

Heute habe ich gut gearbeitet. Ich konnte alle geplanten Tätigkeiten erledigen. Allerdings habe ich mehr Zeit für die Login-Implementierung sowie die Registrierungsimplementierung gebraucht als erwartet.

### Tag 04: 22.02.2024

### Tag 05: 23.02.2024

### Tag 06: 26.02.2024

### Tag 07: 27.02.2024

### Tag 08: 28.02.2024

### Tag 09: 29.02.2024

### Tag 10: 01.03.2024

# Teil 2

In diesem Kapitel geht es um die Projektdokumentation.

## Kurzfassung

Nun wird die ganze Arbeit zusammengefasst mithilfe der Punkte «Kurze Ausgangssituation», «Umsetzung» und «Ergebnis».

### Kurze Ausgangssituation

### Umsetzung

### Ergebnis

## Wissensbeschaffung

Unter dem Kapitel «Quellenverzeichnis» sind alle Quellen aufgelistet, welche für die Wissensbeschaffung benutzt wurden.

### CI/CD

CI ist eine Praxis, bei der Entwickler kleine Änderungen und Überprüfungen an ihrem Code vornehmen. CD ist die automatisierte Bereitstellung von fertigem Code an Umgebungen wie Test und Entwicklung.



Abbildung 3: CI/CD

#### GitHub Actions

Für CI/CD kann GitHub Actions verwendet werden. Wenn man etwas auf GitHub hochlädt, dann kann man mit den GitHub Actions sicherstellen, dass der Code korrekt durchläuft und bei Fehlern dem Benutzer das meldet.

#### Linting

Linting ist die automatisierte Überprüfung des Quellcodes auf programmatische und stilistische Fehler. Dies geschieht mit einem Lint-Tool (auch Linter genannt).

## Vorbereitung zur Umsetzung

Nun wird aufgezeigt, was für die Vorbereitung zur Umsetzung verwendet wurde.

### Kontextdiagramm

Das Kontextdiagramm stellt das umzusetzende System dar.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 4: Kontextdiagramm

#### Administrator

Der Administrator verwaltet die ganze Webapplikation.

#### Trainer

Der Trainer soll die Webseite benutzen können.

#### Fussballspieler

Dem Fussballspieler sollte es auch möglich sein, die Webseite benutzen zu können.

#### Helfer

Der Helfer ist die Person, welche die Mannschaft zu den Spielen fährt. Weil die Webapplikation für kleinere Vereine gedacht ist, ist der Helfer der Trainer meistens selbst.

### Mockup

Das Mockup zeigt, wie die Webapplikation etwa am Schluss aussehen sollte.

#### Login-Ansicht

Wenn man die Webapplikation öffnet, muss man sich zuerst einloggen. Auch kann man sich registrieren, indem man unten «Hier registrieren» klickt.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 5: Mockup Login

#### Registrierungsansicht

Wenn es den Benutzern nicht gibt, sollte sich diese Person registrieren können.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 6: Mockup Registrierung

#### Kalenderansicht

Nachdem sich der Benutzer angemeldet hat, sollte diese Person den Kalender sehen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Zahl, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 7: Mockup Kalender

#### Menüansicht

Das Menü soll oben links sein und der Benutzer soll es öffnen können.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 8: Mockup Menü

#### Dashboard-Ansicht

Beim Dashboard soll der Benutzer die Spielresultate, mithilfe des Buttons «Eintrag hinzufügen», eintragen können sowie auch weitere Notizen (Wer hat wann das Tor geschossen, Rote/Gelbe Karten usw.).

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 9: Mockup Dashboard

So müsste es dann etwa aussehen, wenn man einen neuen Eintrag hinzufügen möchte:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 10: Mockup Dashboard - Neuer Eintrag

Nachdem man den neuen Eintrag gespeichert hat, sollte es dann so aussehen:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 11: Mockup Dashboard - Eintrag hinzugefügt

Zusätzlich sollte es möglich sein, dass man die Notizen vom erstellten Eintrag öffnen kann.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Rechteck enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 12: Mockup Dashboard - Notizen

#### Analysenansicht

Bei den Analysen sollten die Mannschaften ihre Stärken und Schwächen eintragen können sowie auch der gegnerischen Mannschaften.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 13: Mockup Analysen

Wenn man «Unsere Mannschaft» auswählt, kann man die Stärken und Schwächen der eigenen Mannschaft eintragen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Rechteck enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 14: Mockup Analysen - eigene Mannschaft

Wenn man «Gegnerische Mannschaften» auswählt, kann man die Stärken und Schwächen der gegnerischen Mannschaften eintragen. Mit einem Dropdown-Menü soll es möglich sein, die jeweilige Mannschaft auszuwählen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Rechteck enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 15: Mockup Analysen - gegnerische Mannschaften

### User Stories

In diesem Kapitel sind die User Stories ersichtlich.

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **User Story** |
| US-001 | Als Benutzer möchte ich mich registrieren können, damit ich mich einloggen kann. |
| US-002 | Als Benutzer möchte ich mich einloggen können, damit ich die Webseite benutzen kann. |
| US-003 | Als Benutzer möchte ich beim Login und bei der Registrierung darauf hingewiesen werden, wenn ich etwas Falsches eingegeben habe, damit ich die eingegebenen Anmeldedaten korrigieren kann. |
| US-004 | Als Benutzer möchte ich Kalendereinträge machen können, damit ich eine Planung habe. |
| US-005 | Als Benutzer möchte ich den Kalender herunterladen/abonnieren können, damit ich es im persönlichen Kalender importieren kann. |
| US-006 | Als Benutzer möchte ich zur Kalenderseite, Dashboard-Seite und Analysenseite weitergeleitet werden, mithilfe eines Menüs, damit ich auch die anderen Ansichten anschauen kann. |
| US-007 | Als Benutzer möchte ich die Spielresultate eintragen können, damit ich sehen kann, wie die letzten Spiele ausgegangen sind. |
| US-008 | Als Benutzer möchte ich Analysen eintragen können, damit ich weiss, woran unsere Mannschaft arbeiten muss und wie die gegnerischen Mannschaften sind. |
| US-009 | Als Benutzer möchte ich mich ausloggen können, damit ich nicht weiterhin angemeldet bin. |
| US-010 | Als Benutzer möchte ich auf dem Smartphone die Webseite so benutzen können wie auf dem Laptop, damit ich auch die Webseite auf dem Smartphone benutzen kann. |

Tabelle 3: User Stories

### Testkonzept

Für das Testing wurden Google Chrome (Version 121.0.6167.185 (64-Bit)) und Windows 10 Home (Version 22H2) benutzt. Zudem wurde für das Testkonzept das Quadrantenmodell verwendet.

Ein Bild, das Text, Handschrift, Diagramm, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 16: Quadrantenmodell

#### Quadrant 1 (Q1)

Für das Testing werden Unit Tests geschrieben, welche zum 1. Quadrant (Q1) gehören.

#### Quadrant 2 (Q2)

Auch werden für das Testing die User Stories getestet. Das gehört zum 2. Quadrant (Q2).

#### Quadrant 3 (Q3)

Es werden auch manuelle Tests geschrieben, die zum 3. Quadrant (Q3) gehören.

#### Quadrant 4 (Q4)

Zudem werden auch Linters verwendet, die zum 4. Quadrant (Q4) gehören.

#### Testfälle definieren

In diesem Kapitel werden die Testfälle definiert.

##### Manuelle Tests

Jeder manuelle Test enthält eine Referenz zur dazugehörigen User Story.

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-001 |
| **User Story** | US-001 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll eine Registrierungsseite bestehen. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Die Option zum Registrieren auswählen |
| **Erwartetes Resultat** | Es besteht eine Registrierungsseite und man kann sich registrieren. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 4: MT-001

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-002 |
| **User Story** | US-002 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll eine Login-Seite bestehen. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen |
| **Erwartetes Resultat** | Es besteht eine Login-Seite und man kann sich einloggen. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 5: MT-002

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-003 |
| **User Story** | US-003 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll darauf hingewiesen werden, wenn die Anmeldedaten falsch sind. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Bei der Login-Seite oder Registrierungsseite falsche Anmeldedaten eingeben |
| **Erwartetes Resultat** | Es wird darauf hingewiesen, dass man falsche Anmeldedaten eingegeben hat. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 6: MT-003

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-004 |
| **User Story** | US-004 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es sollen Kalendereinträge gemacht werden können. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen 3. Kalender sehen |
| **Erwartetes Resultat** | Es können Kalendereinträge gemacht werden. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 7: MT-004

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-005 |
| **User Story** | US-005 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll der Kalender heruntergeladen/abonniert werden können. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen 3. Kalender sehen 4. Kalender abonnieren/herunterladen |
| **Erwartetes Resultat** | Es kann der Kalender heruntergeladen/abonniert werden. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 8: MT-005

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-006 |
| **User Story** | US-006 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll zur gewünschten Seite weitergeleitet werden können. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen 3. Menü auswählen |
| **Erwartetes Resultat** | Man soll zur gewünschten Seite weitergeleitet werden können. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 9: MT-006

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-007 |
| **User Story** | US-007 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es sollen Spielresultate eingetragen werden können. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen 3. Menü auswählen 4. «Dashboard» im Menü auswählen |
| **Erwartetes Resultat** | Die Spielresultate können eingetragen werden. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 10: MT-007

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-008 |
| **User Story** | US-008 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es sollen Analysen eingetragen werden können. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen 3. Menü auswählen 4. «Analysen» im Menü auswählen |
| **Erwartetes Resultat** | Die Analysen können eingetragen werden. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 11: MT-008

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-009 |
| **User Story** | US-009 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll möglich sein, sich auszuloggen. |
| **Schritte** | 1. Webseite öffnen 2. Einloggen 3. Ausloggen |
| **Erwartetes Resultat** | Man kann sich ausloggen. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 12: MT-009

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | MT-010 |
| **User Story** | US-010 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll möglich sein, die Webseite auch auf dem Smartphone zu benutzen. |
| **Schritte** | 1. Webseite auf Smartphone öffnen 2. Webseite benutzen wie auf dem Laptop |
| **Erwartetes Resultat** | Man kann die Webseite auf dem Smartphone benutzen. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 13: MT-010

##### Automatisierte Tests

Jetzt werden die Unit Tests sowie die Linting Tests mit einer Referenz zur dazugehörigen User Story aufgezeigt.

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | UT-001 |
| **User Story** | US-004 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es soll getestet werden, dass das Startdatum nicht grösser sein darf als das Enddatum. |
| **Erwartetes Resultat** | Es wird zurückgegeben, dass das Startdatum nicht grösser sein darf als das Enddatum. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 14: UT-001

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | LT-001 |
| **User Story** | US-003 |
| **Tester** | D. Cvetkovic |
| **Testdatum** | - |
| **Beschreibung** | Es sollen die programmatischen und stilistischen Fehler im Code angezeigt werden. |
| **Erwartetes Resultat** | Es werden programmatische und stilistische Korrekturen stattfinden. |
| **Tatsächliches Resultat** | - |

Tabelle 15: LT-001

## Datenbank

### ERM

### Backup

## Login und Registrierung

Mit einer Login-Seite können sich die Benutzer anmelden, um dann die Webseite zu benutzen. Somit musste zuerst ein Formular erstellt werden, damit sich der Benutzer anmelden kann. Zusätzlich muss das Formular auf die Registrierungsseite verweisen, sollte man kein Account haben.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 17: Login-Implementierung

Wenn der Benutzer keine Anmeldedaten eingegeben hat, wird die Person darauf hingewiesen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 18: Login-Implementierung – keine Eingaben

Auch erhält man eine Fehlermeldung, wenn man die falschen Anmeldedaten eingegeben hat.Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 19: Login-Implementierung - falsche Anmeldedaten

Auch besteht die Möglichkeit, sich zu registrieren. Dafür muss man dann auf der Login-Seite «Hier registrieren» auswählen und wird dann dementsprechend zur Registrierungsseite weitergeleitet.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 20: Registrierungsimplementierung

Wenn der Benutzer nichts eingibt, sieht die Person die Meldung.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 21: Registrierungsimplementierung - keine Eingabe

Wenn der Benutzer ungültige Werte eingegeben hat, wird die Person auch darauf hingewiesen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Webseite enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Abbildung 22: Registrierungsimplementierung - falsche Werte

## Kalender

### ICS-Datei

## Dashboard

## Analysen

## Deployment

## Unit Tests

## Testdurchführung

### Testauswertung

## Ausführungsanleitung

In diesem Kapitel wird aufgezeigt, wie man die Webseite benutzt und wie man den Code testet.

### Webseite öffnen (XAMPP)

### Unit Tests ausführen

### Linting

## Schlusswort

## Abkürzungsverzeichnis

|  |  |
| --- | --- |
| **Abkürzung** | **Bedeutung** |
| CD | Continuous Delivery/Deployment |
| CI | Continuous Inegration |
| CSS | Cascading Style Sheets |
| ERM | Entity Relationship Model |
| HTML | Hypertext Markup Language |
| ICS | Internet Calendar Scheduling |
| IPERKA | Informieren, Planen, Entscheiden, Realisieren, Kontrollieren, Auswerten |
| JS | JavaScript |
| LAMP | Linux, Apache, MySQL, PHP |
| LT | Linting Test |
| MT | Manueller Test |
| PA | Praktische Arbeit |
| PHP | PHP: Hypertext Preprocessor |
| SQL | Structured Query Language |
| US | User Story |
| UT | Unit Test |
| WAMP | Windows, Apache, MySQL, PHP |
| XAMPP | Cross-Platform, Apache, MySQL, PHP, Perl |

Tabelle 16: Abkürzungsverzeichnis

## Glossar

|  |  |
| --- | --- |
| **Begriff** | **Bedeutung** |
| Deployment | Es bedeutet die Bereitstellung von Software. |
| Dropdown-Menü | Mit einem Dropdown-Menü kann man einen Wert aus einer Liste auswählen. |
| Git | Ein Programm, welches ermöglicht, Code über den Terminal auf GitHub hochzuladen. |
| GitHub | Eine Entwicklerplattform, die es Entwicklern ermöglicht, ihren Code zu erstellen, zu speichern, zu verwalten und zu teilen. |
| Linter | Ein Tool, das Quellcode auf Fehler, Schwachstellen und Stilprobleme analysiert, um die Codequalität zu verbessern. |
| Linting | Das Verfahren, wenn man den Quellcode auf Fehler, Schwachstellen und Stilprobleme analysiert. |
| Linting Test | Das sind die Tests zum Linting. |
| Manuelle Tests | Die Tests werden von dem Menschen selbst durchgeführt und nicht automatisch. |
| Repository | Ein Repository enthält den ganzen Code, die Dateien und den Revisionsverlauf jeder Datei. Es ist wie ein Projektordner auf GitHub. |
| Testfall | In einem Testfall wird festgehalten, was getestet werden soll. |
| Testkonzept | Es beschreibt, wie die Testfälle getestet werden und was dabei verwendet wird. |
| Unit Tests | Es werden einzelne Teile vom Code getestet, ohne Abhängigkeiten. Die Tests werden automatisch ausgeführt. |
| User Stories | Eine kurze Beschreibung, bei der ersichtlich ist, was der Benutzer will. |

Tabelle 17: Glossar

## Quellenverzeichnis

Elsener, A. (19. Februar 2024). Quadrantenmodell. BBZW Sursee - Modul 450.

GitHub Actions. (21. Februar 2024). *GitHub Actions*. Von GitHub Actions Jest: https://docs.github.com/en/actions/automating-builds-and-tests/building-and-testing-nodejs abgerufen

GitHub Actions. (21. Februar 2024). *GitHub Actions*. Von GitHub Actions PHPUnit: https://github.com/php-actions/phpunit abgerufen

GitHub, Inc. (19. Februar 2024). *GitHub*. Von GitHub: https://github.com/features/actions abgerufen

Saladino, G. (19. Februar 2024). *Perforce Software*. Von Perforce Software: https://www.perforce.com/blog/qac/what-is-linting abgerufen

Super-Linter. (21. Februar 2024). *GitHub Super-Linter*. Von Super-Linter: https://github.com/super-linter/super-linter abgerufen

Synopsys, Inc. (19. Februar 2024). *Synopsys*. Von Synopsys: https://www.synopsys.com/glossary/what-is-cicd.html abgerufen

## Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1: IPERKA 8](#_Toc159424529)

[Abbildung 2: Zeitplan 9](#_Toc159424530)

[Abbildung 3: CI/CD 14](#_Toc159424531)

[Abbildung 4: Kontextdiagramm 15](#_Toc159424532)

[Abbildung 5: Mockup Login 16](#_Toc159424533)

[Abbildung 6: Mockup Registrierung 17](#_Toc159424534)

[Abbildung 7: Mockup Kalender 17](#_Toc159424535)

[Abbildung 8: Mockup Menü 18](#_Toc159424536)

[Abbildung 9: Mockup Dashboard 18](#_Toc159424537)

[Abbildung 10: Mockup Dashboard - Neuer Eintrag 19](#_Toc159424538)

[Abbildung 11: Mockup Dashboard - Eintrag hinzugefügt 19](#_Toc159424539)

[Abbildung 12: Mockup Dashboard - Notizen 20](#_Toc159424540)

[Abbildung 13: Mockup Analysen 20](#_Toc159424541)

[Abbildung 14: Mockup Analysen - eigene Mannschaft 21](#_Toc159424542)

[Abbildung 15: Mockup Analysen - gegnerische Mannschaften 22](#_Toc159424543)

[Abbildung 16: Quadrantenmodell 24](#_Toc159424544)

[Abbildung 17: Login-Implementierung 30](#_Toc159424545)

[Abbildung 18: Login-Implementierung – keine Eingaben 31](#_Toc159424546)

[Abbildung 19: Login-Implementierung - falsche Anmeldedaten 32](#_Toc159424547)

[Abbildung 20: Registrierungsimplementierung 33](#_Toc159424548)

[Abbildung 21: Registrierungsimplementierung - keine Eingabe 34](#_Toc159424549)

[Abbildung 22: Registrierungsimplementierung - falsche Werte 35](#_Toc159424550)

## Tabellenverzeichnis

[Tabelle 1: PA-Steckbrief 2](#_Toc159424512)

[Tabelle 2: Meilensteine 10](#_Toc159424513)

[Tabelle 3: User Stories 23](#_Toc159424514)

[Tabelle 4: MT-001 25](#_Toc159424515)

[Tabelle 5: MT-002 25](#_Toc159424516)

[Tabelle 6: MT-003 25](#_Toc159424517)

[Tabelle 7: MT-004 26](#_Toc159424518)

[Tabelle 8: MT-005 26](#_Toc159424519)

[Tabelle 9: MT-006 26](#_Toc159424520)

[Tabelle 10: MT-007 27](#_Toc159424521)

[Tabelle 11: MT-008 27](#_Toc159424522)

[Tabelle 12: MT-009 27](#_Toc159424523)

[Tabelle 13: MT-010 28](#_Toc159424524)

[Tabelle 14: UT-001 28](#_Toc159424525)

[Tabelle 15: LT-001 28](#_Toc159424526)

[Tabelle 16: Abkürzungsverzeichnis 44](#_Toc159424527)

[Tabelle 17: Glossar 45](#_Toc159424528)

## Anhang

Die Anhänge sind in der Datei «PA-Bericht\_mit\_Anhängen\_Cvetkovic\_David.zip».