

Entwicklung interaktive Systeme

Sommersemester 2017

Sportyside

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Betreuer

Sheree Saßmannshausen

Daniela Reschke

Schluss teil der Dokumentation von Gruppe 02

Installationsdokumentation,

Zielerreichung,

Prozessassessment

Fazit

Deborah Gäb 11102884

Inhaltsverzeichnis

1	INSTALLATIONSdokUMENTATION.....	4
1.1	SEVER.....	4
1.2	CLIENT.....	4
2	ZIELERREICHUNG.....	5
3	PROZESSASSESSMENT	6
3.1	DER ERSTE MEILENSTEIN	6
3.2	DER ZWEITE MEILENSTEIN	6
3.3	CODE AUDIT	6
3.4	DER DRITTE MEILENSTEIN	6
4	FAZIT.....	7
4.1	ALLGEMEINES FAZIT ZU ENTWICKLUNG INTERAKTIVER SYSTEME (EIS)	7
4.2	FAZIT ZUM PROJEKT	7

1 Installationsdokumentation

Das Systems Sportyside besteht aus einem Server in NodeJS und einem Java Programm.

1.1 Sever

Vorraussetzungen zum Starten des Servers:

- ❖ Node.js v6.9.0
- ❖ Redis (Apple (Mac OS) Version 3.2.100)
- ❖ GCC >= 4.8 (<https://gcc.gnu.org/>)

1. Laden Sie die den Server aus dem Git Repository runter.
2. Öffnen Sie Ihre Terminal
3. Gehen Sie mit `cd` in den Ordner in dem gespeicherten Ordner und dann den folgenden Pfad `.../EISSS17Gaeb/MS3/Server`
4. Installieren Sie mit dem Befehl die Modull: „`npm install -g node-gyp`“
5. Befehl zum Starten des Servers: `node start.js`

1.2 Client

Der Client ist aktuell nur als Java verfügbar ohne Oberfläche.

Vorraussetzungen zum Starten des Clients ist:

- ❖ Die aktuelle Version von Java.

Installation:

1. Öffnen Sie das Projekt in Java.
2. Kompilieren Sie das Projekt
3. Viel Spaß beim Sporttest.

2 Zielerreichung

Das erste Hauptziel wurde nicht erreicht, da es Probleme mit Android Studio gab. Es Server konnte jedoch mit weniger Problemen erstellen werden. Auch die Verbindung zwischen dem Client und dem Server konnte nicht hergestellt werden, dieses liegt an den nicht vorhandenen Kenntnissen der Studentin.

Das erste taktische Ziel: „Die Vereine, Fitnessstudios, Personal Trainier und Sportstätten sollten sich sollen sich anmelden“, wurde serverseitig voll erreicht. Clientseitig konnte es nicht erreicht werden.

Das zweite strategische Ziel „Sportler nutzen das System um die beste räumliche Sportmöglichkeit für sich zu finden.“ Konnte durch den Matching Algorithmus gut erreicht werden.

Der Sporttest, das dritte strategische Ziel, ist ausbaufähig, da es erst 18 Sportarten und 27 Fragen beinhaltet ist, jedoch Java programmiertechnisch umgesetzt. Das letzte statische Ziel (die Verschlüsselung) wurde aus Zeitmangel nicht umgesetzt.

3 Prozessassessment

Das Projekt lief im Allgemeinen gut und die Meilensteine konnten mehr oder weniger gut eingehalten werden.

3.1 Der erste Meilenstein

Der erste Meilenstein war sehr anstrengend, da die Idee kam erst sehr spät zustande kam. Dieses späte die Ideenfindung wurde vom ersten Mai Feiertag (Tag der Arbeit) mitverschuldet. Dadurch konnte erst 15 Tage nach Beginn des Projektes mit richtig mit dem Konzept angefangen werden. Dieses hatte zur Folge, dass das Konzept erst am Samstagabend vor der Abgabe fertig geworden ist. Durch einen Programmabsturz wurde ein Teil, trotz automatisches Zwischenspeichern und eine eingeschaltet und angeschlossener Apple Time Machine gelöscht und musste neu geschrieben werden. Sonntagabend war das Konzept dann Fertig.

Für die Implementierung blieb dann nur noch der Montag, zu wenig Zeit.

Man sollte hier trotz der Feiertag in der ersten Wochen Ersatztermine zum Beispiel dienstags anbieten, umso den Studenten das wichtigste Gut mehr Zeit für das Projekt zugeben oder man sollte den Individuelles Arbeiten stärker berücksichtigen gut ist.

3.2 Der zweite Meilenstein

Der zweite Meilenstein lief wesentlich besser als der erste Meilenstein. Das einzige große Problem was ich hatte, war das ich bis zum 2. Juni das falsche Datum für die Abgabe im Kopf, das heißt ich war am dem Freitag, 8 Tage vor der Abgabe, schon recht weit, so konnten in der Woche bis zum 12. Juni alle Artefakte in Ruhe überarbeitet werden.

3.3 Code Audit

Die Code Audit konnte mehr oder weniger gut eingehalten werden. Da die Code Audit keine Woche nach der Abgabe der Dokumentation, blieb sehr wenig Zeit, für das was hatte auszubauen und erweitern.

3.4 Der dritte Meilenstein

Der dritte Meilenstein lief semioptimal, da ich eher keine Programmiererin und ich mit Android noch nie genutzt habe, war es unmöglich etwas brauchbar herzustellen.

4 Fazit

4.1 Allgemeines Fazit zu Entwicklung interaktiver Systeme (EIS)

Das Fach Entwicklung interaktiver System ist extrem steif, man kann sich ein Thema zwar ein Thema aussuchen, aber dieses muss gewisse Voraussetzung erfüllen. Es muss über verteilte Anwendungslogik verfügen und sollte eine gute Möglichkeit für Usability bieten. Es darf kein „von Student für Student“ - Projekt sein und auch kein Spiel. Es sollte sich ganz von anderen Projekten unterscheiden und am besten eine Weltneuheit sein.

Es ist auch schwierig in einer anderen Sprache als Node.js und Android mit Java zu arbeiten. Um in mit anderen Sprachen zuarbeiten sollte man gefühlt 100.000 Jahren Erfahrung in der Sprache mitbringen und mindestens drei Projekten an dieser TH in dieser Sprache umgesetzt haben und selbst, wenn das alles vorhanden ist, darf man es auch nicht damit die Vergleichbarkeit zu anderen Projekten vorhanden ist.

Es wäre besser, wenn man von Anfang an die Sprachen komplett frei gibt, der Student kann hat von Anfang an die freie Wahl.

Es wäre auch Sinnvoll einen intensiven Workshop zu Android zu halten und die wichtigsten Funktionen uns bei zu bringen, da Android vor EIS nicht genutzt wird. Auch eine individuellere Bewertung der Teilartefakte könnte eingeführt werden, hier könnte der Aktuelle Stand der Gruppe berücksichtigt wird, wie oft waren Sie bei den Terminen, wie lange brauchte man um eine Idee zu finden.

EIS hat einen viel zu hohen realen Workload, der kaum mit anderen Fächern kombinierbar ist, soll heißen offiziell ist zusammen mit Projektmanagement, Medien, Informatik und Gesellschaft, einem Wahlpflichtsfach und den Querschnittsqualifikationen 1 + 2 zu gemacht, jedoch kann dieses nicht funktionieren.

4.2 Fazit zum Projekt

Der MCI Teil lief ganz soweit ganz gut, der Programmierteil nicht gut. Ich verstehe zwar die Prinzipien und auch wie sie programmiert wird, aber wie man ein Projekt aus dem Nichts programmieren weiß ich leider nicht. Der Aufbau zum Server und der Schrittzähler hat mich massiv überfordert und konnte deshalb nicht umgesetzt werden. Auch der Versuch zu Anfang des Projektes ein programmieraffinerer Projektpartner zu finden, hat nicht funktioniert, da alle die einen Partner gesucht haben, entweder nicht antworteten, oder selbst eher Mensch Computer Interaktionsaffine Personen warten.

Die Betreuung von Daniela und Sheree war wesentlich besser als letztes Semester. Daniela und Sheree haben klare Kritik geäußert, aber auch Lob und konkrete Hinweise, wie man etwas verbessern kann. Anstatt kryptische Hinweise: „wie „es könnte sein, dass

Sie eventuell, unter Umständen, wenn die diesen Weg gehen eventuell auf Probleme stoßen könnten". An dieser Stelle, viel