

# <<Familien Motivation System>>

## Dokumentenentwicklung

Version	Beschreibung	Datum
0.1	Erste Erstellung des Dokuments	29-03-2019
0.2	Dokumentierung der Vorbereitungen	02-04-2019
0.3	Bearbeitung von Kapitel 3.4 bis Kapitel 5	11-04-2019
0.4	Komplettieren der Dokument von Kapitel 1 bis Kapitel 5	21-04-2019
0.5	Aktualisieren die Datenbank Architektur und Klassen Diagramm	20-05-2019
0.6	Bearbeitung Kapitel 5	24-05-2019
1.0	Finalisierte Version	31-05-2019

## Inhaltsverzeichnis

1	Vision .....	3
1.1	Vision und Kurzbeschreibung des Projekts .....	3
2	Grobe Spezifikation .....	3
2.1	Zusammenhang mit bereits bestehenden Systemen .....	3
2.2	Überblick über die geforderte Funktionalität .....	3
2.2.1	User Verwaltung: .....	3
2.2.2	Wunschliste Verwaltung: .....	3
2.2.3	Herausforderungen Verwaltung: .....	3
2.2.4	Belohnung Verwaltung: .....	4
2.3	Wesentliche Qualitätsanforderungen und Rahmenbedingungen .....	4
3	Detaillierte Spezifikation .....	5
3.1	Akteure des Systems (Personas) .....	5
3.2	Detaillierte Funktionale Anforderungen (Szenarios & Screens) .....	5
3.2.1	Login .....	5
3.2.2	User Verwaltung .....	6
3.2.3	Wunschliste Verwaltung .....	6
3.2.4	Herausforderung Verwaltung .....	7
3.2.4.1	Herausforderung Verwaltung für Eltern .....	7
3.2.4.2	Herausforderung Verwaltung für Kindern .....	7
3.2.5	Belohnung Verwaltung .....	8
3.3	Schnittstellen .....	9
3.3.1	Benutzerschnittstellen (GUI) .....	9
3.4	Nicht-Funktionale Anforderungen .....	12
3.4.1	Vorgaben zu Hardware und Software .....	12
3.4.1.1	Software Vorgabe .....	12
3.4.1.2	Datenbank Schnittstelle .....	12
3.4.1.3	Filesystem Schnittstelle .....	12
3.4.2	Sonstige Anforderungen .....	13
3.5	Systemabgrenzung, Systemarchitektur und Datenhaltung .....	13
3.5.1	Sequenzen Diagramms .....	13
3.5.2	Datenbank Architektur .....	15
3.5.3	Klassen Diagramm .....	16
3.6	Rahmenbedingungen .....	17
4	Begriffsbestimmungen und Abkürzungen .....	17
5	Benutzerhandbuch .....	17
5.1	Userverwaltung .....	17
5.1.1	Registration .....	18
5.1.2	Anmeldung .....	19
5.1.3	Löschen von Benutzer .....	20
5.2	Verwaltung von Motivation Elementen .....	20
5.2.1	Herausforderung Verwaltung .....	20
5.2.1.1	Neue Herausforderung definieren .....	21
5.2.1.2	Löschen von Herausforderungen .....	21
5.2.1.3	Liste von eigenen Herausforderungen .....	21
5.2.1.4	Erfüllung von Herausforderungen .....	22
➤	Wiederholung der Herausforderung .....	22
➤	Erfüllte Herausforderung löschen und Urkunde erstellen .....	22
5.2.2	Belohnung Verwaltung .....	24
5.2.2.1	Neue Belohnung definieren .....	24
5.2.2.2	Löschen von Belohnungen .....	25
5.2.2.3	Punkte einlösen .....	25
5.2.2.4	Liste von eigenen Belohnungen .....	25
5.2.2.5	Wunschliste .....	26

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	2 / 26

## 1 Vision

### 1.1 Vision und Kurzbeschreibung des Projekts

Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines *Motivation Systems*, die vor allem die Verwirklichung von *persönlichen Zielen* unterstützt und dokumentiert.

Die Anwendung ermöglicht die Aufsetzung von individuellen Zielen und auch die Auswahl von Belohnungen. Überdies bietet das Program die Möglichkeit um Punkte für verschiedene Aufgaben zu sammeln, welche für Preise eingelöst werden können.

Primäre Zielgruppe des Programs sind Familien, die bei der Erziehung von Volksschulkindern beteiligt sind.

Die Anwendung bringt für die einzelne Familienmitglieder bei, wie Sie mittel- und langfristig an die Verwirklichung vom verschiedenen Ziele arbeiten können. Die größte Möglichkeit bei der Anwendung des Programs liegt in dem, dass sich die Eltern damit *einen konsequenten und messbaren Belohnung System* aufbauen können. Eine solche Belohnung System dient auch als wichtiger Teil des positiven Erziehungsmethode.

Die Anwendergruppe kann teilweise von der Generation der 6-10 Jährigen Kinder bestehen, deswegen wäre die größte Herausforderung des Projekts die Verwirklichung von einen Grafischen Oberfläche, die auch für Kleinkinder *einfach zu handhaben* ist. Um diesen Ziel zu erreichen wird ein buntes und überschaubares Benutzerinterface entwickelt, die möglichst wenig Text beinhaltet.

## 2 Grobe Spezifikation

### 2.1 Zusammenhang mit bereits bestehenden Systemen

Das *Familien Motivation System* (im weiteren *FMS*) kann bereits bestehende Belohnung- und Motivation Systeme ersetzen, deshalb hat das Projekt keine Verbindung zu externen Systemen.

### 2.2 Überblick über die geforderte Funktionalität

Das Ziel des Projekts ist grundsätzlich, dass es einen Personen bezogenen Belohnung- und Motivation System realisiert.

Das *FMS* sorg für folgende Hauptfunktionen:

#### 2.2.1 User Verwaltung:

Das Program ermöglicht das Anlegen von neuem User, und die Entfernung von bestehenden Benutzern.

Andere Merkmal der User Verwaltung ist, dass *Eltern und Kindern verschiedenen Berechtigungen* besitzen. Eltern dienen als Administratoren, Kinder haben eingeschränkte Rechte.

#### 2.2.2 Wunschliste Verwaltung:

Die Liste bietet die Möglichkeit um alle Wünsche von allen Benutzern im einen Platz aufzulisten. Die Liste kann sowohl mit neuen Wünschen erweitert werden, als auch modifiziert werden.

#### 2.2.3 Herausforderungen Verwaltung:

Im *FMS* gibt ein *Punktsystem*, in dem durch Erfüllung von Herausforderungen Punkte gesammelt werden können. Die Herausforderungen werden von einzelnen Benutzern definiert.

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	3 / 26

Es besteht die Möglichkeit Herausforderungen zu definieren oder zu löschen.  
Nach Erfüllung von Herausforderungen kann eine personalisierte Urkunde erstellt werden.

### 2.2.4 Belohnung Verwaltung:

Durch die Erfüllung von Herausforderungen erstandene Punkte können für verschiedene Belohnungen eingelöst werden. Die gesamte Liste von Belohnungen ist in der Wunschliste (siehe oben 2.2.2) enthalten.

## 2.3 Wesentliche Qualitätsanforderungen und Rahmenbedingungen

Wie in *der Vision* (siehe oben 1.1) bereits angedeutet, das Program *dient* für persönliche Verwendung von Familien oder Kleingruppen, deshalb ist die wichtigste Anforderung des Projektes, dass es auf einen typischen PC unkompliziert verwendet werden kann. Das *FMS* kann nicht als Mobilapplikation verwendet werden und es erfordert keinen Netzwerk Verbindung.

Es hat keine speziellen Hardwareanforderungen, es verwendet die Basisleistungen des Betriebssystems.

Es basiert sich auf *JAVA Technologie*, deshalb ist JRE (Java Runtime Environment) benötigt für die Anwendung.

Ein Java Datenbank sorgt für die konsistente Verwaltung der applikationinternen Daten. Die wesentlichen Qualitätsmerkmale sind die zuverlässige Datenverwaltung und die ergonomische Benutzer Oberfläche.

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	4 / 26

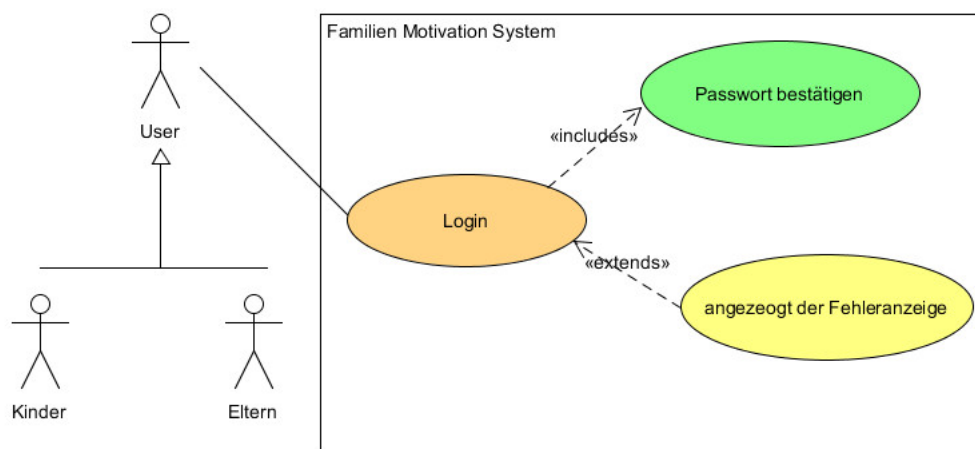
## 3 Detaillierte Spezifikation

### 3.1 Akteure des Systems (Personas)

Das FMS unterscheidet zwischen zwei Benutzergruppen: Elter und Kindern.  
Eltern haben volle Berechtigung über allen Funktionalitäten des Programs.  
Kinder können das Program mit eingeschränkten Berechtigungen benutzen.  
(Detaillierte Informationen über die Berechtigungen befinden sich in Kapitel 3.2.)

### 3.2 Detaillierte Funktionale Anforderungen (Szenarios & Screens)

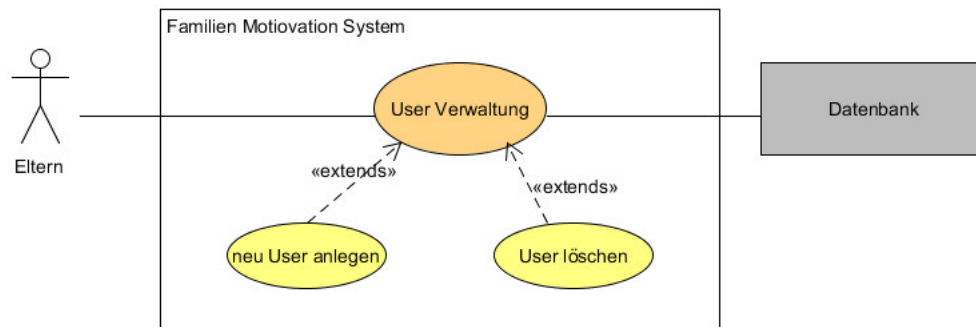
#### 3.2.1 Login



I. Use Case Diagramm: Login

Titel	<i>Login</i>
Kurzbeschreibung	Diese Funktion ist verantwortlich für die Authentifizierung der Benutzer.
Aktoren	Entweder Benutzer mit vollen Berechtigungen (Eltern) oder Benutzer mit eingeschränkten Berechtigungen (Kinder).
Vorbedingungen (Eingabe)	Benutzername und Kennwort
Beschreibung des Ablaufs (Verlauf)	Authentifizierungsdaten werden überprüft
Auswirkungen (Ausgabe)	Erfolgreiches Anmeldung oder Ablehnung
Anmerkungen	Benutzername und Kennwort sind in der Datenbank hinterlegt.

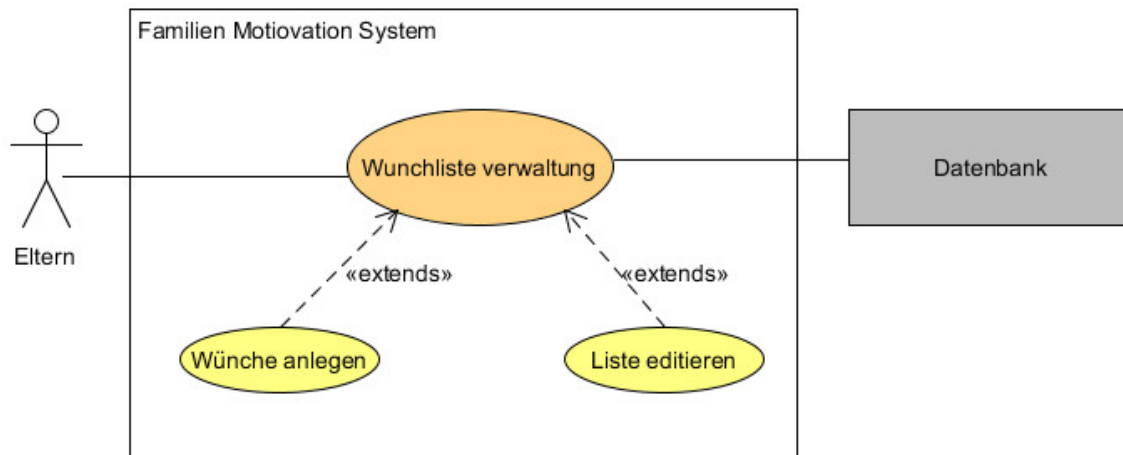
## 3.2.2 User Verwaltung



II. Use Case Diagramm: User Verwaltung

Titel	<i>User Verwaltung</i>
Kurzbeschreibung	Diese Funktion ist verantwortlich für die Administration der Users: anlegen, löschen.
Aktoren	Benutzer mit vollen Berechtigungen (Eltern)
Vorbedingungen (Eingabe)	Eingaben von Benutzer.
Beschreibung des Ablaufs (Verlauf)	User Profile werden durch User Eingaben manipuliert
Auswirkungen (Ausgabe)	Autorisierung von anderen Benutzern oder Zugriffsverweigerung
Anmerkungen	-

## 3.2.3 Wunschliste Verwaltung



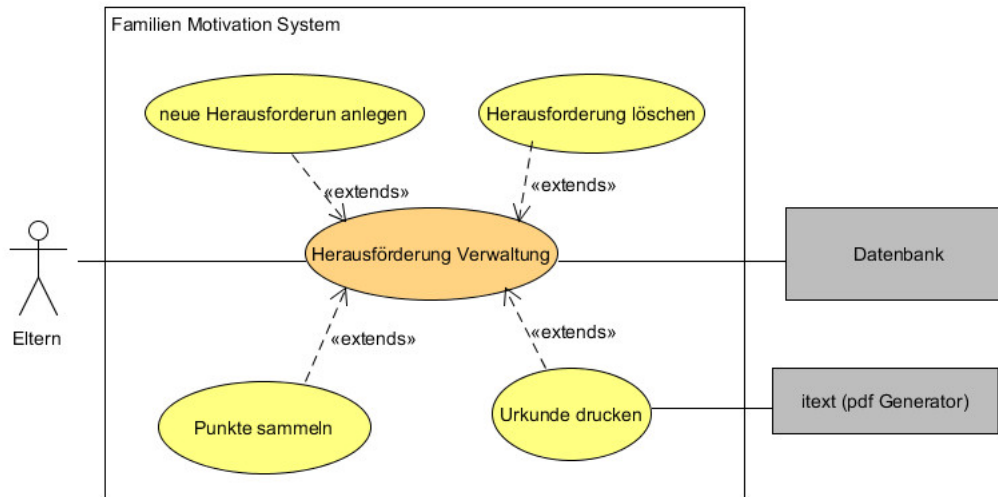
III. Use Case Diagramm: Wunschliste Verwaltung

Titel	<i>Wunschliste Verwaltung</i>
Kurzbeschreibung	Diese Funktion ist verantwortlich für die Administration der Wunschliste: anlegen, editieren.
Aktoren	Benutzer mit vollen Berechtigungen (Eltern)
Vorbedingungen (Eingabe)	Eingaben von Benutzer
Beschreibung des Ablaufs (Verlauf)	Änderungen der Liste werden in der Datenbank gespeichert.
Auswirkungen (Ausgabe)	Wünsche werden für andere Benutzer sichtbar.
Anmerkungen	-

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	6 / 26

## 3.2.4 Herausforderung Verwaltung

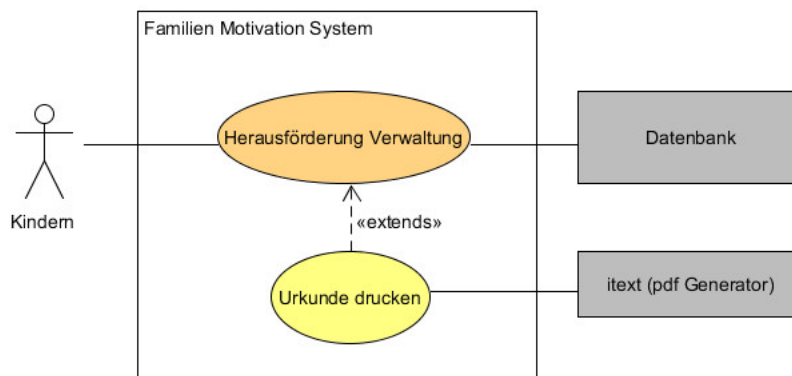
### 3.2.4.1 Herausforderung Verwaltung für Eltern



IV. Use Case Diagramm: Herausforderung Verwaltung für Eltern

Titel	<i>Herausforderung Verwaltung für Eltern</i>
Kurzbeschreibung	Diese Funktion ist verantwortlich für die Administration der Herausforderungen: anlegen, löschen. Hier gibt es die Möglichkeit Punkte zu sammeln. Bei erfüllten Herausforderungen kann eine Urkunde erzeugt werden.
Aktoren	Benutzer mit vollen Berechtigungen (Eltern)
Vorbedingungen (Eingabe)	Eltern müssen angemeldet sein.
Beschreibung des Ablaufs (Verlauf)	Der User dokumentiert sein Ergebnis oder Eingabe und sie werden in der Datenbank für spätere Aufbereitung hinterlegt.
Auswirkungen (Ausgabe)	Durch das Punktsystem entsteht die Möglichkeit Punkte für Belohnungen einzulösen.
Anmerkungen	-

### 3.2.4.2 Herausforderung Verwaltung für Kindern



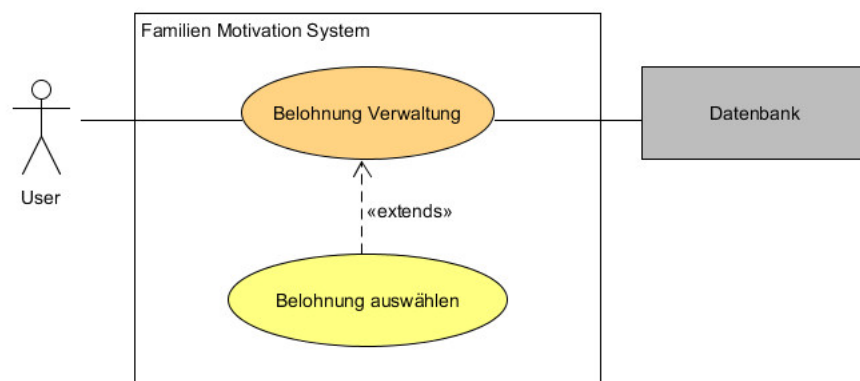
V. Use Case Diagramm: Herausforderung Verwaltung für Kindern

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	7 / 26

## <Familien Motivation System>

Titel	<i>Herausforderung Verwaltung für Kindern</i>
Kurzbeschreibung	Diese Funktion ist durch das Benutzerprofil eingeschränkt: Herausforderungen werden angezeigt und Urkunde kann erzeugt werden.
Aktoren	Benutzer mit eingeschränkten Berechtigungen (Kinder)
Vorbedingungen (Eingabe)	Kinder müssen angemeldet sein.
Beschreibung des Ablaufs (Verlauf)	Die in der Datenbank hinterlegten Eigenschaften der Herausforderungen von dem Benutzer werden angezeigt
Auswirkungen (Ausgabe)	Urkunde kann erzeugt werden.
Anmerkungen	Die vollständige Herausforderung Verwaltung für Kinder benötigt einen uneingeschränkten Benutzer (Eltern).

### 3.2.5 Belohnung Verwaltung



VI. Use Case Diagramm: Belohnung Verwaltung

Titel	<i>Belohnung Verwaltung</i>
Kurzbeschreibung	Mit dieser Funktion können die Benutzer ihre gesammelten Punkte für Belohnungen eintauschen.
Aktoren	Entweder Benutzer mit vollen Berechtigungen (Eltern) oder Benutzer mit eingeschränkten Berechtigungen (Kinder)
Vorbedingungen (Eingabe)	Auswahl der Belohnung
Beschreibung des Ablaufs (Verlauf)	Bei ausreichenden Punktzahl findet „die Belohnung“ statt
Auswirkungen (Ausgabe)	Gesammelte Punkte werden reduziert, und Belohnung wird von Wunschliste gelöscht.
Anmerkungen	-



### 3.3 Schnittstellen

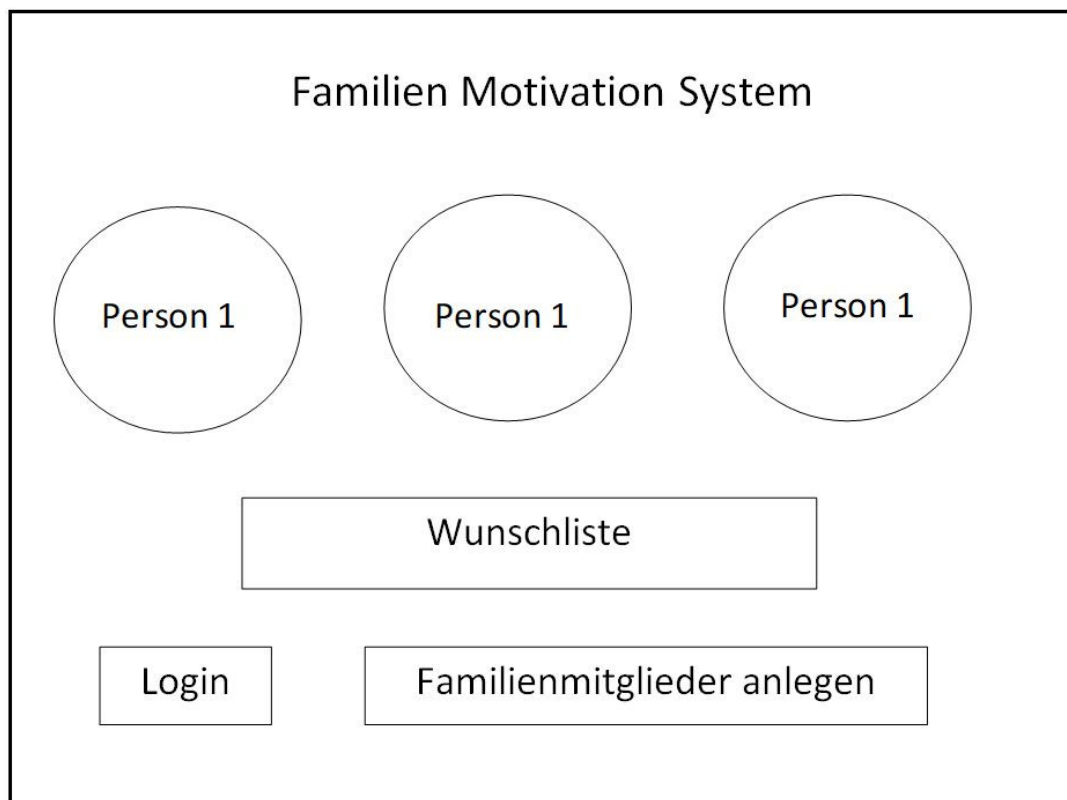
Das Programm Verwendet folgende Schnittstellen: Grafische Oberfläche, Datenbank Schnittstelle und das Filesystem.

#### 3.3.1 Benutzerschnittstellen (GUI)

Bedienung des Program ist mit einer Grafischen Oberfläche möglich.

Die Grafische Oberfläche besteht aus mehreren Daten Dialogen (siehe unten), diese Dialoge werden mit Benutzereingaben von Tastatur und Maus gesteuert.

Die nachfolgenden Diagramme dienen als Vorschau der geplanten Funktionen der Grafischen Oberfläche.



1. Abbildung: Startseite

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	9 / 26

## Registration

Name:

Password:

Eltern?      Ja: ☐      Nein: ☐

2. Abbildung:

## Name der Person

Aktuelle Punktzahl:      120

Herausforderungen:

Herausforderung 1

Herausforderung 2

Herausforderung 3

Erfüllte Herausforderungen und Belohnung

Herausforderungen löschen

Herausforderungen anlegen

Belohnungen:

Belohnung 1

Belohnung 2

Belohnung 3

3. Abbildung: Personal Profil

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	10 / 26

Ich gratuliere dir zu Erfüllung der Herausforderung!  
Was möchtest du machen?

Ich möchte mit der Herausforderung weiterarbeiten

Löschen und Urkunde drucken

4. Abbildung: Durchführung der Herausforderung

Name	Geschenk	Punkt

Name:

Geschenk:

Punkt:

Speichern

Entfernen

5. Abbildung: Wunschliste

Möchtest du die Punkte einlösen?

JA

NEIN

6. Abbildung: Punkte einlösen

Name der Herausforderung:

Punkte pro Realisierung:

Wie viel möchtest du Realisierung?

Speichern

Entfernen

7. Abbildung: Herausforderung anlegen

## 3.4 Nicht-Funktionale Anforderungen

### 3.4.1 Vorgaben zu Hardware und Software

#### 3.4.1.1 Software Vorgabe

Die Anwendung benötigt die JAVA Runtime Environment – Version 8 (oder höher).

#### 3.4.1.2 Datenbank Schnittstelle

Die Anwendung speichert die relevanten Daten in einer Datenbank, diese Daten können später bearbeitet werden.

Für die Vollständigkeit der Daten sorgt eine Relationale Datenbank (*Derby/JAVA DB*).

Kommunikation zwischen Datenbank und dem Programm wird mit standard-SQL realisiert.

#### 3.4.1.3 Filesystem Schnittstelle

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	12 / 26

- Die erzeugte .pdf Dateien werden in das Filesystem gespeichert. Das Filesystem ist ein Ressource die von der Betriebssystem der Anwendungsmaschine zur Verfügung gestellt wird. Die Dateien Verwaltung basiert sich auf die Standard Leistungen des Betriebssystems. Die Erzeugung der Urkunde Dateien wird mit einen externen Komponente (*iText*) ermöglicht (Weitere Information: <https://itextpdf.com/en>).

### 3.4.2 Sonstige Anforderungen

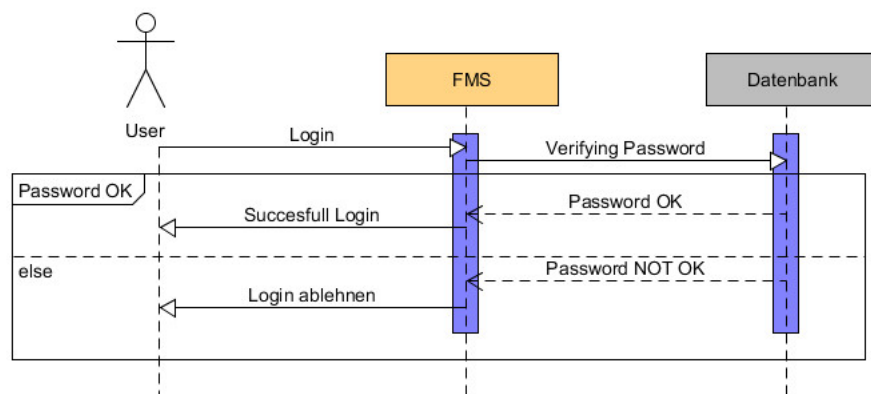
Folgende Merkmale und Anforderungen wurden in Rahmen dieses Projekts nicht definiert:

- Performance
- Resources und Anforderungen an die Hardware
- Security & Safety
- Reliability
- Maintenance
- Portability / Skalierbarkeit / Wiederverwendbarkeit
- Useability

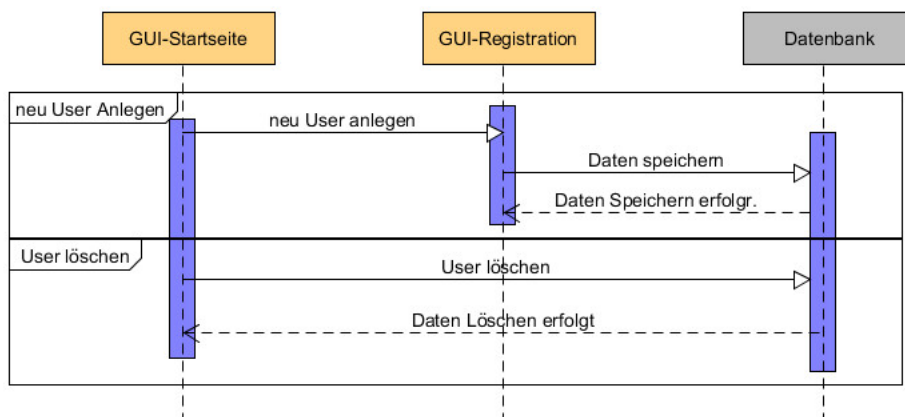
In diesem Entwicklungsprozess gibt es keine Auftraggeber, deshalb werden obige Anforderungen und Merkmale nicht spezifiziert.

## 3.5 Systemabgrenzung, Systemarchitektur und Datenhaltung

### 3.5.1 Sequenzen Diagramms



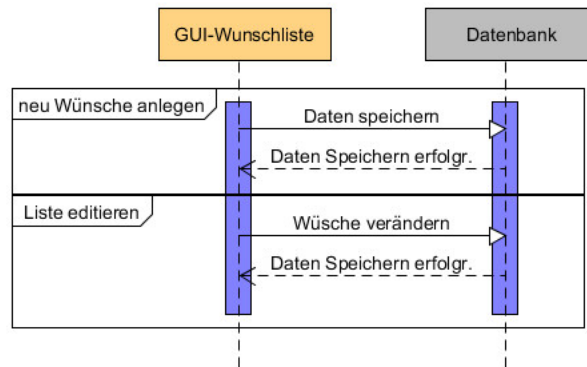
VII. Sequenzen Diagramm: Login



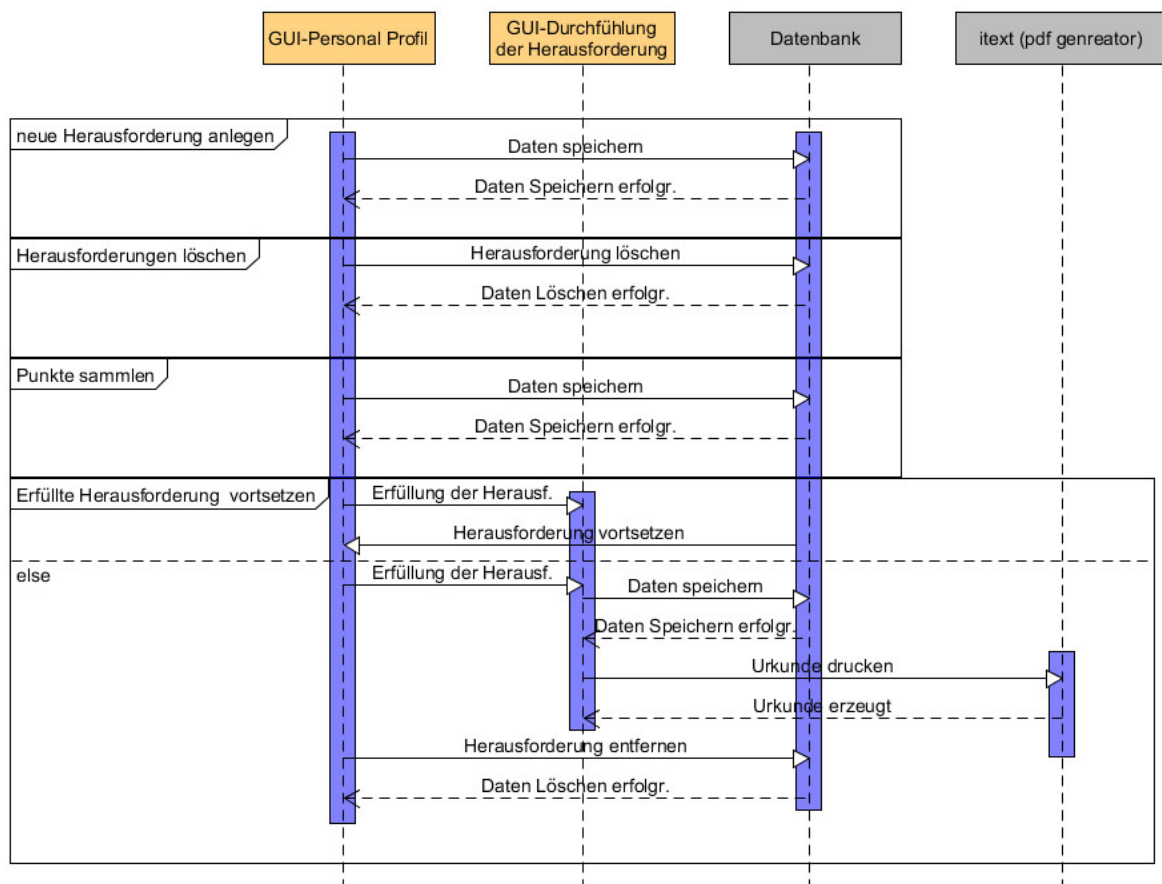
VIII. Sequenzen Diagramm: User Verwaltung

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	13 / 26

## <Familien Motivation System>



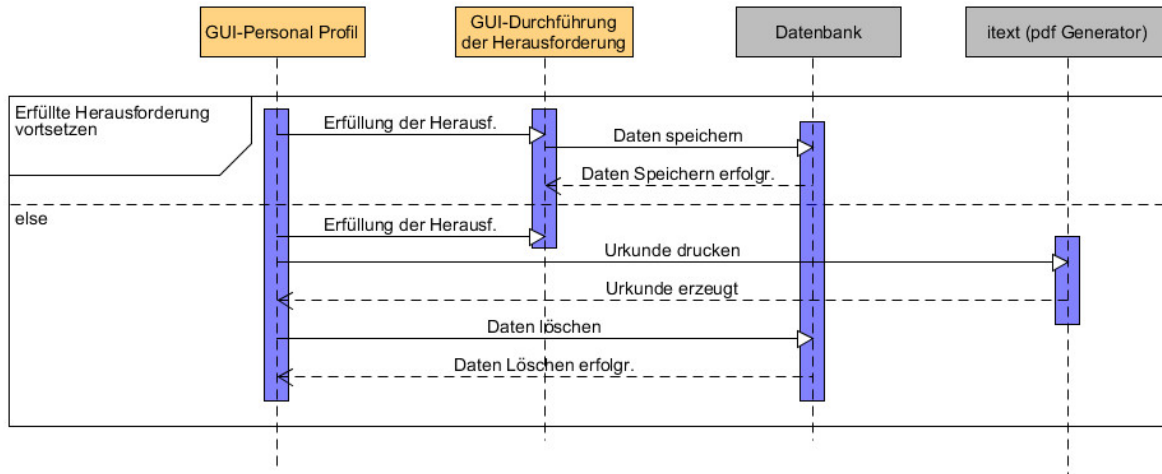
### IX. Sequenzen Diagramm: Wunschliste Verwaltung



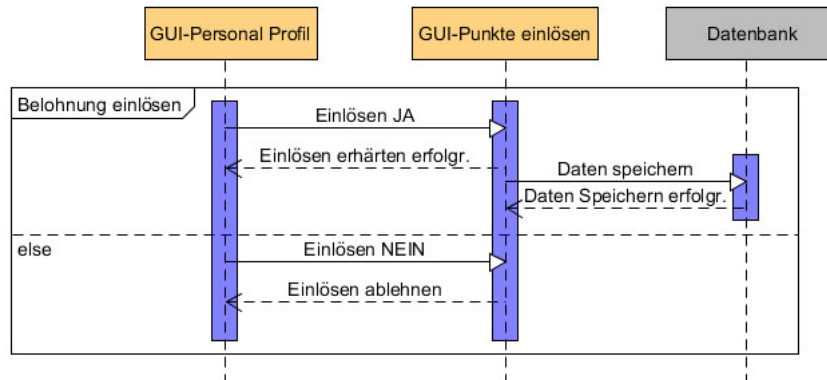
### X. Sequenzen Diagramm: Herausforderung Verwaltung für Eltern

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	14 / 26

## <Familien Motivation System>

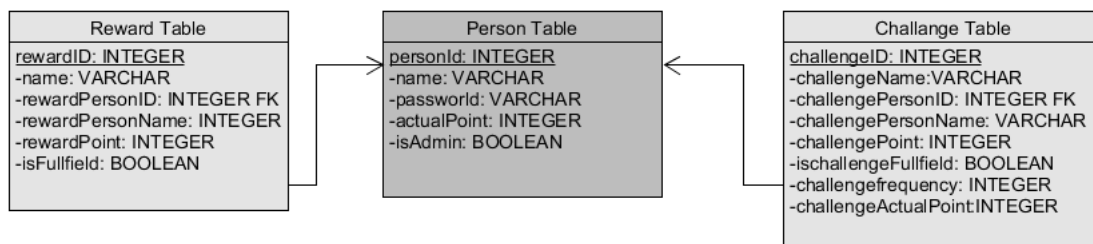


### XI. Sequenzen Diagramm: Herausforderung Verwaltung für Kindern



### XII. Sequenzen Diagramm: Belohnung Verwaltung

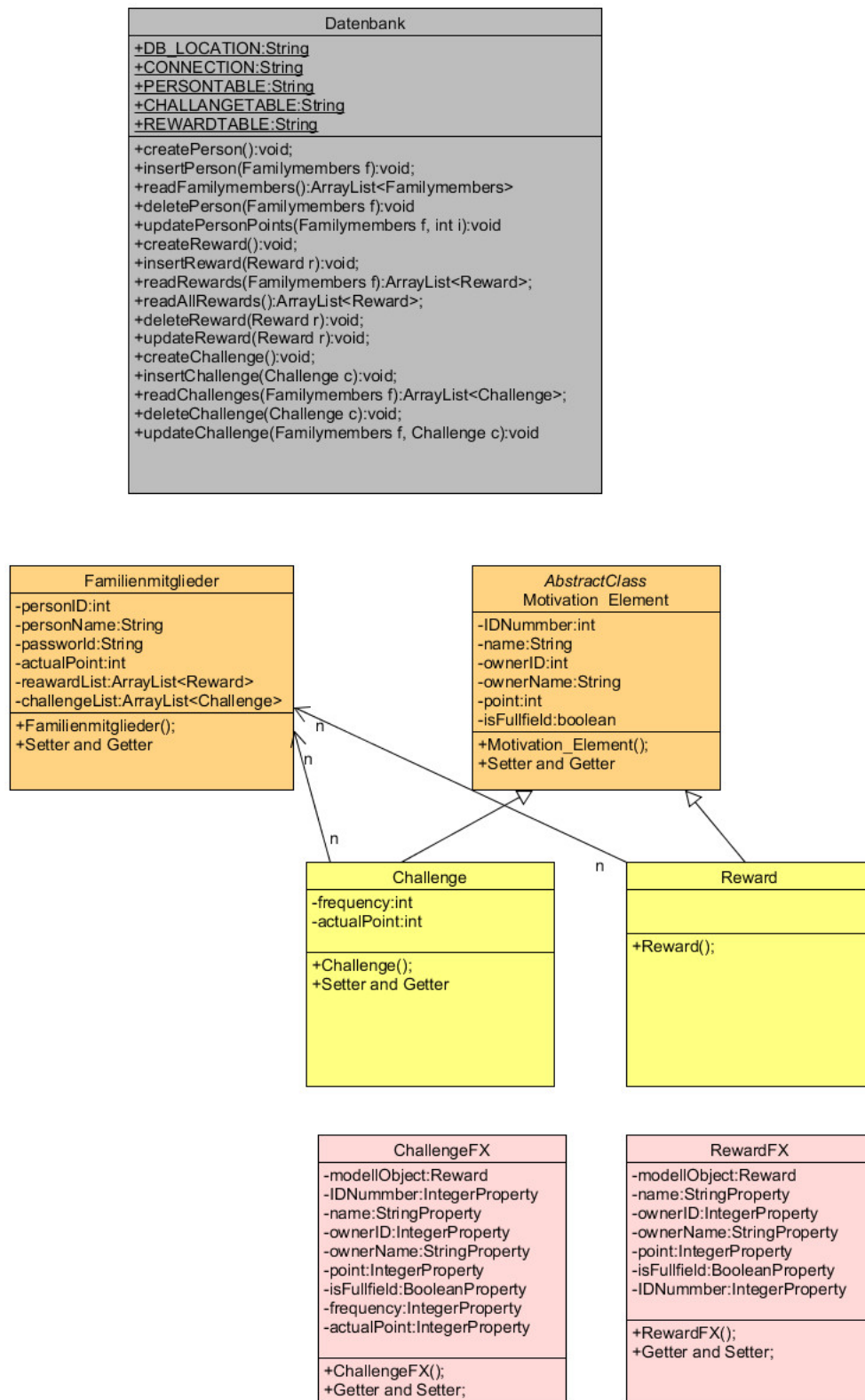
#### 3.5.2 Datenbank Architektur



### XIII. Datenbank Architektur

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	15 / 26

## 3.5.3 Klassen Diagramm



## XIV. Kassen Diagramm

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	16 / 26



## 3.6 Rahmenbedingungen

# 4 Begriffsbestimmungen und Abkürzungen

Begriff [alphabetisch]	Beschreibung
Belohnung	Schlüsselement der Motivation ist die positive Bestätigung, deshalb bietet das Programm die Möglichkeit für die Benutzern Belohnungen zu wählen. Die im FMS registrierten Punkte können für verschiedene Belohnungen eingelöst werden.
FMS	Familien Motivation System
Herausforderung	Ziele die in Rahmen der Verwendung des Programms erreicht werden sollten können als Herausforderungen definiert werden. Die Benutzern haben die Möglichkeit durch erfüllen von Herausforderungen Punkte zu erwerben die für Belohnungen eingelöst werden können.
Wunschliste	Es ist eine benutzerübergreifende Liste die alle Belohnungen von allen bestehenden Benutzern beinhaltet. Anwendern mit unbeschränkten Berechtigungen können die Listen Elemente editieren (löschen, ändern, zuordnen)

# 5 Benutzerhandbuch

## 5.1 Userverwaltung

Im FMS gibt es zwei Gruppen von Benutzern:

- **Eltern:** mit vollen Berechtigungen (Administrator)
- **Kinder:** mit eingeschränkten Berechtigungen

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	17 / 26



8. Abbildung: FMS-Startseite

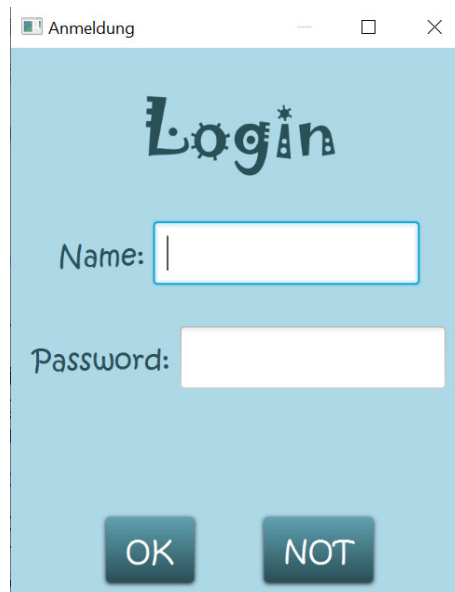
### 5.1.1 Registration

Auf der Startseite (8. Abbildung) des Programms kann man mit dem Button „Familienmitglieder anlegen“ einen neuen Benutzer erstellen. Nach der Registrierung (9. Abbildung) wird der Name des neuen Benutzers auf der Startseite angezeigt. Wenn man auf einem Button mit User Name klickt, dann wird das dazugehörige Benutzerprofil (persönliche Profil) angezeigt.

9. Abbildung: Startseite-Registration

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	18 / 26

### 5.1.2 Anmeldung



10. Abbildung: Startseite -Anmeldung

Die angelegten Benutzer können nach Anmeldung durch das persönliche Profil die verfügbaren Funktionen verwenden. Die Anmeldung ist mit dem Button „Login“ (10. Abbildung), nach Angabe von Benutzername und Kennwort möglich. In Titel Bar des Programms erscheint der Name der angemeldeten Benutzer. Nach erfolgreichen Anmeldung wird anstatt der Button „Login“ der Button „Log out“ angezeigt (11. Abbildung). Mit dem Button „Log out“ kann man mit einem anderen Benutzer anmelden.



11. Abbildung: FMS-Startseite mit Log out Button

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	19 / 26

### 5.1.3 Löschen von Benutzer

Das Löschen von Usern ist mit vollen Berechtigungen (Eltern) möglich. Um ein Benutzer zu löschen, muss man auf den Username auf der Startseite mit der rechten Maustaste klicken. Nach der Bestätigung des Löschens (12. Abbildung) werden alle Daten der Person endgültig entfernt.



12. .Abbildung: Startseite-Bestätigung des Löschens von Benutzern

## 5.2 Verwaltung von Motivation Elementen

Verwaltung von Motivation Elementen ist auf dem persönlichen Profil (13. Abbildung) möglich. Es gibt zwei Typen von Motivation Elementen:

- **Belohnung**
- **Herausforderung**

Mit Erfüllung von den Herausforderungen können die Benutzer Punkte verdienen, die für Belohnungen eingelöst werden können.



13. Abbildung: Startseite-persönlichem Profil (leer Herausforderung)

### 5.2.1 Herausforderung Verwaltung

Herausforderung ist eine Typ der Motivation Elementen. Jeder Benutzer in dem FMS hat eine Liste von eigenen Herausforderungen, die auf der linken Seite des persönlichen Profils aufgezeigt ist.

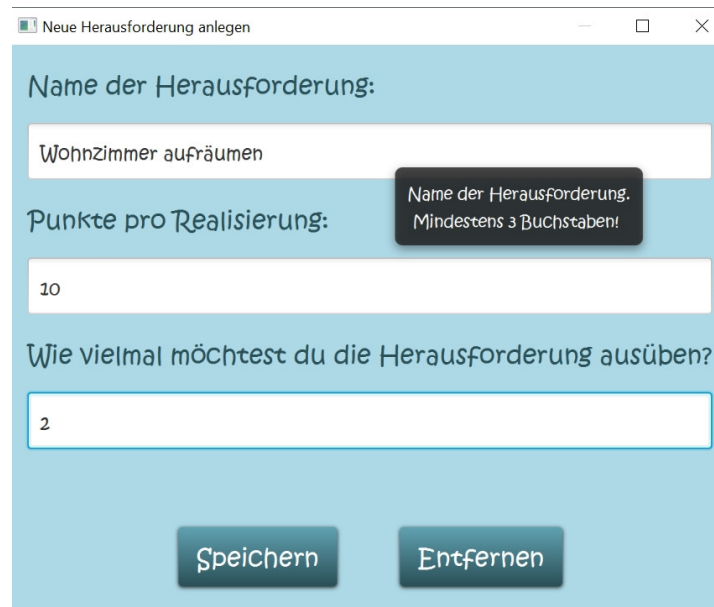
Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	20 / 26

### 5.2.1.1 Neue Herausforderung definieren

Herausforderungen können von angemeldeten Benutzern mit vollen Berechtigungen (Eltern) angelegt werden.

Mit dem Button „Herausforderung anlegen“ auf persönliches Profil können neue Herausforderungen definiert werden (14. Abbildung).

Wenn noch keine Herausforderungen definiert sind, kann man mit dem Button „Leer“ die erste Herausforderung erstellen.

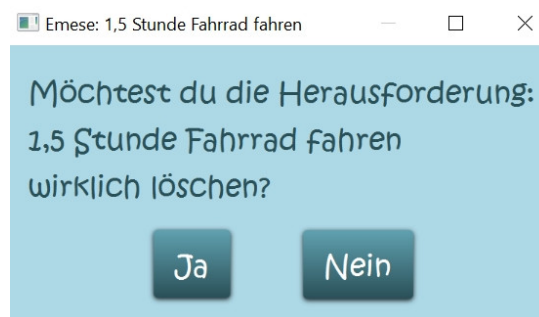


14. Abbildung: persönlichen Profil–neue Herausforderung anlegen

### 5.2.1.2 Löschen von Herausforderungen

Herausforderungen können von angemeldeten Benutzern mit vollen Berechtigungen (Eltern) gelöscht werden.

Um eine Herausforderung zu löschen, muss man auf die Herausforderung auf dem persönlichen Profil mit der rechten Maustaste klicken (15. Abbildung). Nach der Bestätigung des Löschens werden alle Daten der Herausforderung endgültig entfernt.



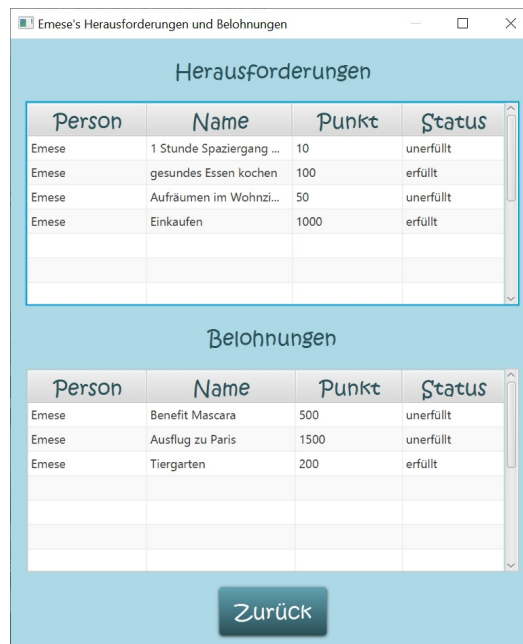
15. Abbildung: persönlichen Profil-Löschen von Herausforderung

### 5.2.1.3 Liste von eigenen Herausforderungen

Mit dem Button „Eigenen Herausforderungen und Belohnungen“ kann man die Liste der persönlichen Herausforderungen (erfüllte und unerfüllte) anzeigen (16. Abbildung).

Es ist nicht erforderlich anzumelden, um die obige Funktion zu verwenden.

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	21 / 26



Herausforderungen			
Person	Name	Punkt	Status
Emese	1 Stunde Spaziergang ...	10	unerfüllt
Emese	gesundes Essen kochen	100	erfüllt
Emese	Aufräumen im Wohnzi...	50	unerfüllt
Emese	Einkaufen	1000	erfüllt

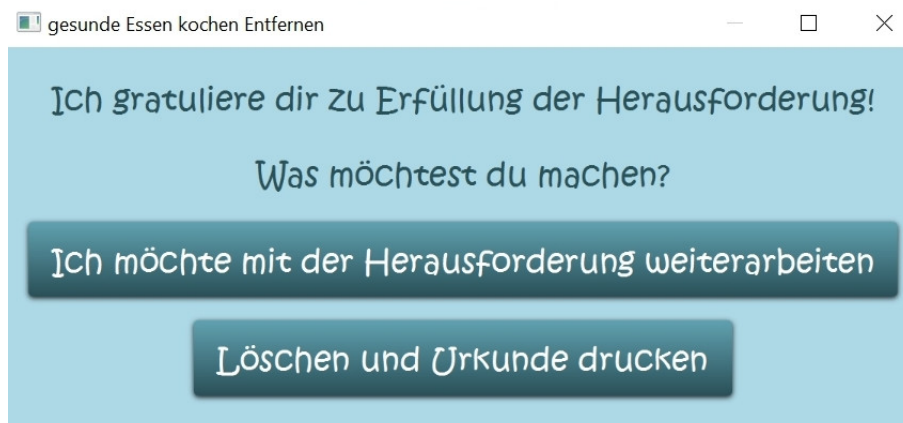
  

Belohnungen			
Person	Name	Punkt	Status
Emese	Benefit Mascara	500	unerfüllt
Emese	Ausflug zu Paris	1500	unerfüllt
Emese	Tiergarten	200	erfüllt

Zurück

16. Abbildung: persönlichen Profil –Liste von eigenen Herausforderungen und Belohnungen

### 5.2.1.4 Erfüllung von Herausforderungen



17. Abbildung: persönlichen Profil -Erfüllung von Herausforderung

Wenn bei einer Herausforderung der Zahl der aktuellen Ausführungen die vordefinierte Zahl der Ausführungen (Frequenz) erreicht, dann werden für den Benutzer folgende Auswahl-Möglichkeiten angeboten:

#### ➤ Wiederholung der Herausforderung

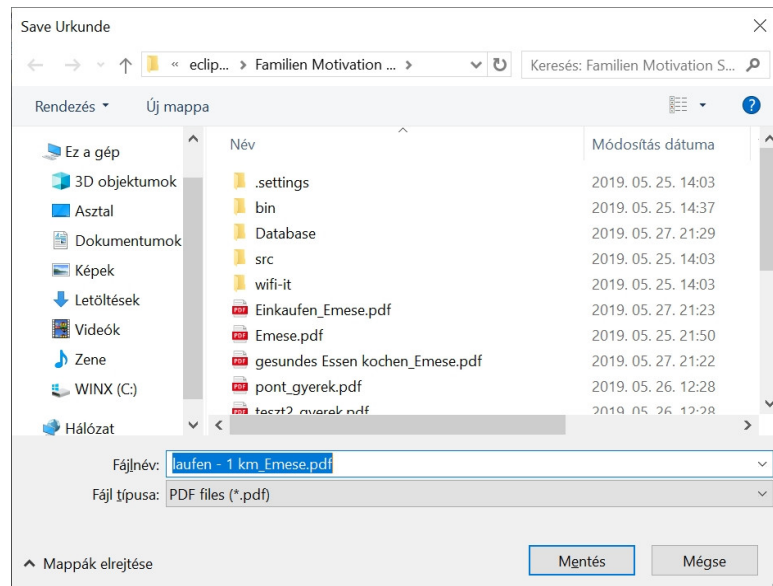
Damit wird die Herausforderung zurückgesetzt, d.h. die bisher registriert Ausführungen werden storniert (Erhaltene Punkte bleiben unverändert) und die Herausforderung kann man wieder erfüllen (Wie bei einen neuen Herausforderung).

#### ➤ Erfüllte Herausforderung löschen und Urkunde erstellen

Bei dieser Option wird die Herausforderung als Erfüllt gekennzeichnet und wird von der persönlichen Herausforderung Liste entfernt (17. Abbildung). Parallel dazu wird eine

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	22 / 26

personalisierte PDF Datei erstellt die die Erfüllung der Herausforderung dokumentiert. Es wird dabei eine Filesystem-Dialog für den Benutzer angezeigt (18. Abbildung), um den Ordner und Dateiname der Urkunde Datei zu spezifizieren. Die vom FMS erstellte Urkunde Datei kann man bei Bedarf als PDF (19. Abbildung), in Papierform ausdrucken.



18. Abbildung: Erfüllung von Herausforderung- Urkunde speichern



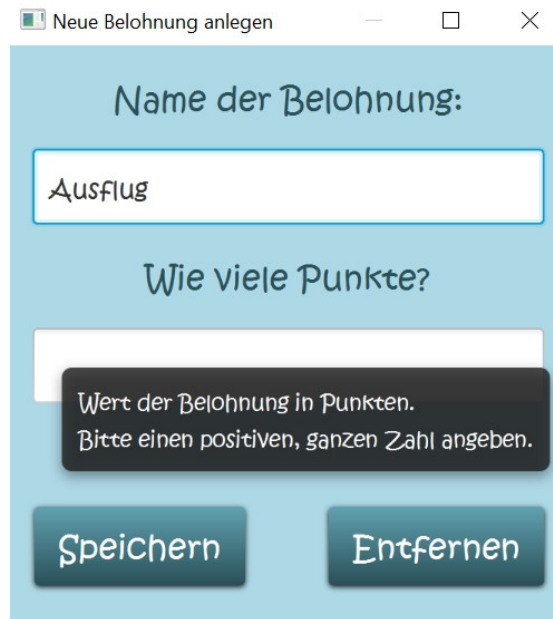
19. Abbildung: Erfüllung von Herausforderung- Urkunde in .pdf

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	23 / 26

### 5.2.2 Belohnung Verwaltung

Belohnungen sind die andere Gruppe der Motivation Elementen. Jeder Benutzer im dem FMS hat eine Liste von eigenen Belohnungen, die auf der rechten Seite des persönlichen Profils aufgelistet ist.

#### 5.2.2.1 Neue Belohnung definieren



20. Abbildung: persönlichen Profil – neue Belohnung anlegen

Belohnungen können von angemeldeten Benutzern mit vollen Berechtigungen (Eltern) angelegt werden.

Mit dem Button „Belohnung anlegen“ auf persönliches Profil können neue Belohnungen definiert werden (20. Abbildung).

Wenn noch keine Belohnungen definiert sind, kann man mit dem Button „Leer“ die erste Belohnung erstellen (21. Abbildung).



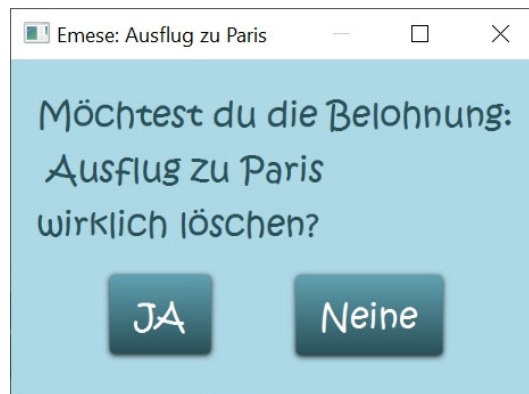
21. Abbildung: Startseite-persönlichem Profil (leer Belohnung)

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	24 / 26



### 5.2.2.2 Löschen von Belohnungen

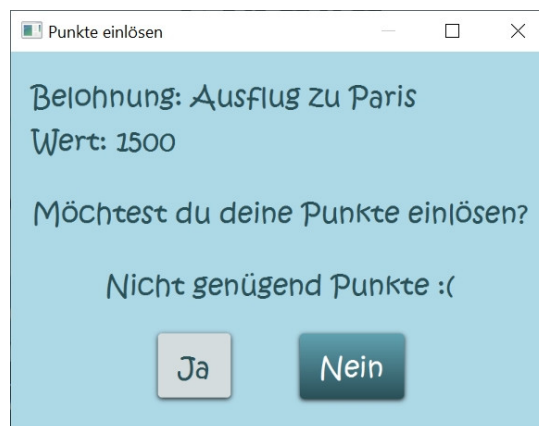
Belohnungen können von angemeldeten Benutzern mit vollen Berechtigungen (Eltern) gelöscht werden. Um eine Belohnung zu löschen, muss man auf die Belohnung auf dem persönlichen Profil mit der rechten Maustaste klicken. Nach der Bestätigung des Löschsens werden alle Daten der Belohnung endgültig entfernt (22. Abbildung).



22. Abbildung: persönlichen Profil-Löschen von Belohnung

### 5.2.2.3 Punkte einlösen

Punkte können von angemeldeten Benutzern mit vollen Berechtigungen (Eltern) eingelöst werden. Um eine Belohnung zu bekommen, muss Benutzer auf dem Belohnung-button klicken. Wenn es genügend Punkte vorhanden sind, nach der Bestätigung wird Belohnung als erfüllt registriert (23. Abbildung).



23. Abbildung: persönlichen Profil-Punkte einlösen

### 5.2.2.4 Liste von eigenen Belohnungen

Mit dem Button „*Eigenen Herausforderungen und Belohnungen*“ kann man die Liste der persönlichen Belohnungen (erfüllte und unerfüllte) anzeigen (15. Abbildung). Es ist nicht Erforderlich anzumelden, um die obige Funktion zu verwenden.

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	25 / 26

### 5.2.2.5 Wunschliste

Auf der Startseite befindet sich der Button: "Wunschliste", womit eine Übersicht von alle Belohnungen von allen Benutzern angezeigt werden kann (24. Abbildung). Die Wunschliste bietet die Möglichkeit für die Eltern (Benutzer mit vollen Berechtigungen) neue Belohnungen für beliebige Benutzen anzulegen. Diese Funktion vereinfacht den Erweiterung von Belohnungen für verschiedene Personen.

Person	Geschenk	Punkt
Emese	Tiergarten	200
Gabi	Surf-kurs	2000
Gabi	Gokart	700
Gabi	E-Bike	5000
Levi	Smartwatch	1000
Levi	Aquarium	500
Tannacs	Ausflug Maciazell	255

Person:

Geschenk:

PunktZahl:

Speichern    Entfernen

Name der Belohnung  
Mindestens 3 Buchstaben!

24. Abbildung: Startseite-Wunschliste

Version	Autor	Dateiname	Letzte Änderung	Druckdatum	Seite
1.0	Emese Varga	Familien Motivation System	30.05.2019	30.05.2019	26 / 26