Inhalt

[Einleitung 2](#_Toc497675153)

[Planung 2](#_Toc497675154)

[Projektplan 2](#_Toc497675155)

[Konkurrenzanalyse 2](#_Toc497675156)

[Informationen 2](#_Toc497675157)

[Ermittlungen der direkten Konkurrenz 2](#_Toc497675158)

[Ermittlungen der indirekten Konkurrenz 2](#_Toc497675159)

[Konkurrenz priorisieren 2](#_Toc497675160)

[Stärken analysieren 2](#_Toc497675161)

[Abgrenzung 3](#_Toc497675162)

[Qualität 3](#_Toc497675163)

[Bekanntwerden 3](#_Toc497675164)

[Product 3](#_Toc497675165)

[Place 3](#_Toc497675166)

[Price 3](#_Toc497675167)

[Promotion 4](#_Toc497675168)

[Zusammenarbeit 4](#_Toc497675169)

[Git 4](#_Toc497675170)

[Scrum 4](#_Toc497675171)

[Sprints 4](#_Toc497675172)

[Ziele 5](#_Toc497675173)

[Nach Smart 5](#_Toc497675174)

[Ressourcen 5](#_Toc497675175)

[Trello 5](#_Toc497675176)

[Android Studio 6](#_Toc497675177)

[Firebase 6](#_Toc497675178)

[GitHub 6](#_Toc497675179)

[Finanzen 6](#_Toc497675180)

[Produkt 7](#_Toc497675181)

[Protokolle 7](#_Toc497675182)

[Entscheidungen 7](#_Toc497675183)

Dokumentation Entertainnet

# Einleitung

Unsere Unternehmung «Entertainnet» erstellt im Modul 306 eine mobile Android Applikation.

Die Idee für die Applikation ist das Anlegen und Abrufen von Witzen. Jeder soll Witze posten und diese abrufen können, wann und wo dies gewünscht wird.

# Planung

## Projektplan

Gantt Patrick

## Konkurrenzanalyse

### Informationen

Unsere Konkurrenz gibt es schon länger und hat eine nostalgische Stellung bei unseren potenziellen Kunden, welche wir auch nicht leugnen können. Unsere Konkurrenz ist wirklich ein grosser Meilenstein, welchen wir nicht in der Zukunft übertreffen können, ausser wenn wir unsere Applikation stark vermarkten. Unser Produkt wird auch wie Jodel kostenlos sein, aber wir haben auch eine Premium Version mit mehr Privilegien und Funktionen, welche pro Jahr auf 2 Franken angeboten wird. Die Zahlung erfolgt über den Google Play und der Nutzer muss entscheiden, ob er dieses Geld mit der Kreditkarte oder mit der Play-Karte transferieren möchte. Unser Image ist einfach ziemlich klein aber sehr professionell, welches in Vielen Bereichen vorteilhaft ist. Studenten, Lernende und Schüler sind unsere Zielgruppen. Die Applikation wird bei den jungen sicher ein grosser Erfolg, da er ja die Alltagssituation dessen Personen reflektiert.

### Ermittlungen der direkten Konkurrenz

Es gibt wenige Applikationen, welche unsere Plattform ähneln. Und nach der intensiver Suche nach Konkurrenz oder was ähnlichem kann man feststellen, dass es diese vermutlich auch nicht gibt. Es gibt viele Applikationen welche Allgemeine Witze publizieren oder auch Applikationen welche früher in der Mode war (Jodel.ch).

### Ermittlungen der indirekten Konkurrenz

Heute gibt es diese Dienstleistung nicht mehr oder wird seltener genutzt. Aber es kann heute auf morgen kommen, wo Entwickler ein neues System oder ein Neues Stil der Applikation entwickeln. Wir Informatiker, wissen auch nicht wie schnell sich die Welt dreht und verändert. Wir wollen keine Führungsposition in diesem Markt finden, sondern nur eine kleine Applikation bleiben.

### Konkurrenz priorisieren

. Applikationen für die Unterhaltung ist eine grosse Branche. Es gibt viele Spiele, immer neue Trends in sozialen Medien und spannende Portale. In dieser Branche gibt es auch ein Teil für Komödie, die aber ziemlich gering benutzt wird. Es gibt unter der Applikation Jodel halt bereits auch eine Art Mischung aus Trends und Spannung.

### Stärken analysieren

Unser Image ist einfach ziemlich klein aber sehr professionell, welches in Vielen Bereichen vorteilhaft ist. Studenten, Lernende und Schüler sind unsere Zielgruppen. Zudem gibt es keine Applikation oder Programm, welche auch für lustige und auch unlustige Witze gleichstellen. Die Applikation wird bei den jungen sicher ein grosser Erfolg, da er ja die Alltagssituation dessen Personen reflektiert.

## Abgrenzung

Das Produkt «Entertainnet» beinhaltet einzig die Android Applikation «Entertainnet» und wird vorerst nicht für andere Systeme entwickelt.

Zu den Funktionalitäten der App gehört das Anmelden, Registrieren, Ausloggen, Abrufen von Witzen und das Erstellen von Witzen. Für die Witze muss ein Titel, ein Content und mindestens ein Tag gesetzt werden.

Witze können weder kommentiert, noch bewertet werden. Ist ein Witz einmal erstellt, so kann dieser (bis jetzt) nicht mehr gelöscht werden. In der Produktion sollte es möglich sein, Witze zu kommentieren und wieder zu löschen. Speziell ist jedoch, dass man nicht sieht, wie viele Likes oder Dislikes ein Witz hat, jedoch wenn ein Witz mehr als 5 Dislikes hat, wird er gelöscht.

Was unterscheidet uns zu unserer Konkurrenz? Die bekannteste Applikation unserer Konkurrenten, «Jodel», ist für Studenten ausgerichtet. Unsere Applikation soll jedoch Menschen aller Altersgruppen ansprechen, da vor allem ältere Menschen viel Freude an Witzen haben.

Was ist das Produkt nicht? Gabriel

## Qualität

Für was ist das Produkt? Vithun gemacht, Lutz aufbessern

### Testfälle:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr | Bezeichnung | Beschreibung | Bestanden | Massnahmen |
| 1 | Benutzer registrieren | Der Benutzer kann sich ohne Probleme und Störungen sich registrieren. | Erfolg |  |
| 2 | Benutzer anmelden | Der Benutzer kann sich ohne Probleme und Störungen sich anmelden. | Erfolg |  |
| 3 | Benutzer abmelden | Der Benutzer kann sich ohne Probleme und Störungen sich anmelden. | Erfolg |  |
| 4 | Benutzer bleibt angemeldet | Der Benutzer bleibt auch mit der Beendung der Applikation immer noch angemeldet. | Erfolg |  |
| 5 | Benutzerprofil anzeigen | Der Benutzer kann sein eigenes und die von anderen Benutzer erstellen Profile anschauen | Erfolg |  |
| 6 | Startseite anzeigen | Die Startseite wird ohne Probleme und Störungen angezeigt. | Erfolg |  |
| 7 | Witze anzeigen | Der Benutzer hat über die Applikation die Möglichkeit, die Witze anzuschauen. | Erfolg |  |
| 8 | Witze erstellen | Der Benutzer kann eigene Witze erstellen un diese auch uploaden. | Erfolg |  |
| 9 | Tags erstellen | Der Benutzer kann zusätzlich zu den Witzen, Tags hinzufügen. | Erfolg |  |
| 10 | Über Tags Witze anschauen | Der Benutzer kann über die Tags andere Witze finden. | Erfolg |  |
| 11 | Witze im Profil anschauen | Der Benutzer kann über seinen Benutzeranzeige seine Witze anschauen. | Erfolg |  |
| 12 | Validierung Registrierungsformular | Bei dem Registrierungsformular darf es zu keiner fehlenden oder fehlerhaften Daten kommen. | Erfolg |  |
| 13 | Validierung Loginformular | Bei dem Loginformular darf es zu keiner fehlenden oder fehlerhaften Daten kommen. | Erfolg |  |
| 14 | Validierung Uploadformular | Bei dem Uploadformular darf es zu keiner fehlenden oder fehlerhaften Daten kommen. | Erfolg |  |

## Bekanntwerden

### Product

Das Produkt soll alle oben genannten [Ziele](#_Ziele) erfüllen und so den Kunden ansprechen. Die Applikation «Entertainnet» ist die einzige Applikation und somit der Kern der gleichnamigen Unternehmung. Das Produkt ist in einem Corporate Design umgesetzt, welche unsere Firma wiederspiegelt.

Mit der Applikation «Entertainnet» ist es möglich, seine besten Witze mit der ganzen Welt zu teilen. Man kann sich registrieren und danach gleich mit dem Erstellen von Witzen beginnen oder einfach die Witze von anderen Leuten lesen. Alles ist komplett anonym und es wird nicht über Witze gewertet.

### Place

Das Endprodukt wird im «Google Playstore» unter dem Namen «Entetainnet» kostenlos angeboten. Das Genre wird «Soziale Netzwerke» sein. Die Applikation wird für Nutzer ab 16 Jahren erlaubt, weil wir nicht möchten, dass Kinder etwas Unangebrachtes posten.

Wir haben uns für eine Android Applikation entschieden, weil wir dies bereits in der Schule gelernt haben.

### Price

Die Applikation «Entertainnet» ist komplett kostenfrei. Dafür haben wir entschieden, weil es ansonsten fast unmöglich ist, bekannt zu werden. Es wäre auch möglich gewesen, dass nur ein Teil kostenlos ist, aber dies empfanden wir nicht als die geeignete Lösung für unser Produkt.

Da wir mit der Applikation Gewinn erzielen möchten, bieten wir in-App Werbung an. Dafür nutzen wir [Google Admob](https://www.google.de/admob/). Dafür haben wir uns entschieden, weil uns [Firebase](#_Firebase) bereits eine einfache Möglichkeit bietet, Admob einzubinden.

### Promotion

Wir möchten, dass «Entertainnet» im Google Playstore von der Redaktion empfohlen wird. Dies wird dadurch ermöglicht, dass die Applikation von einem vom Playstore ausgewählten Gremium bewertet und schliesslich als empfehlenswert vorgeschlagen wird.

# Zusammenarbeit

Da wir eine ziemlich grosse Gruppe sind, war die Kommunikation etwas schwieriger, als wenn man in kleineren Gruppen arbeitet. Die wichtigsten Tools für unsere Zusammenarbeit waren [Git](#_Git) und [Scrum](#_Scrum), welche direkt darunter genauer beschrieben werden. Bei der Sektion «[Ressourcen](#_Tools)» kann man weitere Tools sehen, welche unsere Zusammenarbeit erleichtert haben.

Um die Aufgaben besser zu koordinieren erstellte wir eine WhatsApp Gruppe, in der wir das Erledigen von Aufgaben in der Freizeit geregelt haben. Dies hat ziemlich gut funktioniert, jedoch erstellten wir diese Gruppe ein wenig zu spät (erst am Anfang von [Sprint 3](#_Sprint_3:_30.10.17)).

## Git

Git ist eine freie Software, für die Versionsverwaltung von Dateien. Häufig, wie in unserem Fall, wird es für die Versionsverwaltung vom Code verwendet. Dies ermöglicht, dass jeder Mitarbeiter für sich arbeiten kann, aber die Änderungen schlussendlich wieder relativ einfach zusammengeführt werden können.

## Scrum

Da wir im Modul vom Morgen bereits mit Scrum arbeiten, haben wir uns entschieden, die Methode ebenfalls für dieses Projekt zu verwenden. Scrum vereinfacht die Planung und Strukturierung der Entwicklung und gibt dem Auftraggeber Klarheit, über was im Moment lauft und was wann fertig sein wird.

Mit Scrum bearbeitet man mehrere Sprints und nach jedem Sprint **muss** ein definiertes Artefakt (Zwischenziel) fertig sein und dem Kunden gezeigt werden. Wir haben folgende Sprints definiert:

### Sprints

#### Sprint 1: 02.10.17

* Applikation aufsetzen
* Datenbank (Firebase) erstellen
* Layout definieren

#### Sprint 2: 23.10.17

* Benutzerverwaltung
* Frontend zu Firebase Verbindung

#### Sprint 3: 30.10.17

* Witze anzeigen
* Fehler beheben
* Präsentation vorbereiten

#### Abgabe: 06.11.17

* Präsentation Endprodukt

# Ziele

Nachfolgend kann man die Ziele unseres Produkts finden, wobei man beachten muss, dass die Ziele nach keinerlei Kategorien geordnet sind:

1. Jeder kann ein Konto anlegen
2. Jeder kann Witze sehen
3. Jeder kann Witze teilen
4. Übersichtliche Oberfläche
5. Intuitive Bedienung
6. Corporate Design
7. Funktionierendes Produkt
8. Produkt fertigstellen
9. Rechtzeitiges Ausliefern
10. Bekannt werden
11. Gewinn erzielen

## Nach Smart

In der Kategorie «Soziale Netzwerke» im Google Playstore soll die Applikation veröffentlicht werden und im ersten Monat sollen mindestens 20 Benutzer die Applikation aktiv nutzen.

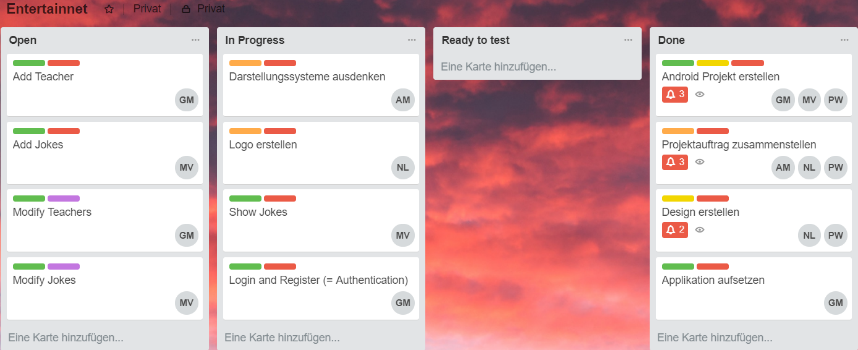
Nach der Veröffentlichung der Applikation soll der Umsatz im ersten Monat mindestens 100 Franken betragen.

Bis zur Auslieferung soll die ganze Applikation während des Entwicklungsprozesses laufend dokumentiert und getestet werden. Die Testabdeckung soll mindestens 80% betragen.

# Ressourcen

Für die Realisierung unseres Projekts haben wir mehrere mehr oder weniger bekannte Tools verwendet. Im folgenden Abschnitt werden die jeweiligen Tools genauer beschrieben und für was sie hier verwendet werden.

## Trello

Mit Hilfe von Trello kann man Aufgaben erstellen und diese jemandem zuteilen, welcher diese bestimmte Aufgabe abarbeiten soll. Trello ist aufgebaut, wie eine Wandtafel und enthält Notizzettel mit den Aufgaben. Bei einem Trello Board kann man verschiedene Teams erstellen und alle Mitglieder sehen das gleiche Board.

Dank diesem Tool kann jeder Mitarbeiter zu jeder Zeit eine Aufgabe erstellen und wenn jemand gerade nichts zu tun hat, kann er sich beim Board eine Aufgabe zuteilen.

## Android Studio

*«Android Studio ist eine freie Integrierte Entwicklungsumgebung (IDE) von Google und offizielle Entwicklungsumgebung für Android. Android Studio basiert dabei auf der IntelliJ IDEA Community Edition»* Quelle: [Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/Android_Studio).

Da alle Mitarbeiter unseres Teams an die Java Entwicklungsumgebung IntelliJ IDEA gewöhnt sind, war es für uns am einfachsten, die für Android abgeänderte Version zu benutzen. Dazu kommt noch, dass Android Studio der offizielle Standard für die Android-Entwicklung ist und wir uns bereits in einem überbetrieblichen Kurs (ÜK) damit eingearbeitet haben.

Android Studio erleichtert vor allem das Arbeiten mit den verschiedenen SDK (Software Development Kit) Versionen und das Deployen von Android Applikationen. Android Studio bietet noch viele weitere Vorteile, welche aber für uns nicht relevant waren.

## Firebase

Firebase ist eine Plattform, welche das Entwickeln für mobile und Webapplikationen erleichtert. Es enthält Funktionen, wie einen Debugger, einen Speicher für Medien (Bilder und Videos), eine Echtzeit NoSQL Datenbank und eine Benutzerverwaltung.

In diesem Projekt benutzen wir hauptsächlich die Funktion, mit der Datenbank, welche für unser Produkt ein stabiles und extrem schnelles Backend darstellt. Unsere Applikation arbeitet ebenfalls mit der Benutzerverwaltung von Firebase, welche einige Vorteile, wie das Verschicken von Emails beim Vergessen des Passwords zur Verfügung stellt.

Da Firebase 2014 von Google aufgekauft wurde und seither weiterentwickelt wird, hat sich die Unterstützung für Android Applikationen und Android Studio (ebenfalls von Google entwickelt) stark verbessert.

## Bildergebnis für githubGitHub

*«GitHub ist ein webbasierter Online-Dienst, der Software-Entwicklungsprojekte auf seinen Servern bereitstellt»* Quelle: [Wikipedia](https://de.wikipedia.org/wiki/GitHub)

Wir benutzen die Plattform GitHub, dass unser Projekt online ist und so für alle Mitarbeiter verfügbar ist. GitHub benutzt die Versionskontrolle Git, mit welcher alle Mitarbeiter unseres Teams bereits viel bis sehr viel Erfahrung haben.

GitHub erleichtert das Arbeiten mit Scrum und ist sehr leicht zu bedienen. Wir haben uns für GitHub entschieden, weil wir uns damit bereits alle auskennen und es der Beliebteste von vergleichbaren Anbietern ist.

# Finanzen

Finanzierung: Jeroen Loosli

Kosten: CHF 1458.- (Entwicklungsteam, Projektmanager)

Umsatz: Werbung (in Applikation)

# Produkt

# Protokolle

## Entscheidungen

Müssen schnell ersichtlich sein. Marc