Inhalt

[Allgemein 2](#_Toc497143766)

[Einleitung 2](#_Toc497143767)

[Planung 2](#_Toc497143768)

[Projektplan 2](#_Toc497143769)

[Abgrenzung 2](#_Toc497143770)

[Qualität 2](#_Toc497143771)

[Konkurrenzanalyse 2](#_Toc497143772)

[Product placement 2](#_Toc497143773)

[Zusammenarbeit 2](#_Toc497143774)

[Git 2](#_Toc497143775)

[Scrum 2](#_Toc497143776)

[Sprints 3](#_Toc497143777)

[Daily meetings 3](#_Toc497143778)

[Spring retrospective 3](#_Toc497143779)

[Ziele 3](#_Toc497143780)

[Ressourcen 3](#_Toc497143781)

[Trello 3](#_Toc497143782)

[Android Studio 4](#_Toc497143783)

[Firebase 4](#_Toc497143784)

[GitHub 4](#_Toc497143785)

[Produkt 4](#_Toc497143786)

[Protokolle 5](#_Toc497143787)

[Entscheidungen 5](#_Toc497143788)

Dokumentation Entertainnet

# Allgemein

Wie gehen wir mit Falscheingaben um?

## 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

Welche vergleichbaren Dienste gibt es bereits? Vithun

## 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

Bsp: «Jeder der möchte kann ein Konto anlegen» oder «Corporate Design», Fragen: Was? nicht Wie?

## 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.

Wie Gewinn?

### 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.

Wie wird das Produkt bekannt? 4P’s Patrick

# 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

### Daily meetings

### Spring retrospective

# Ziele

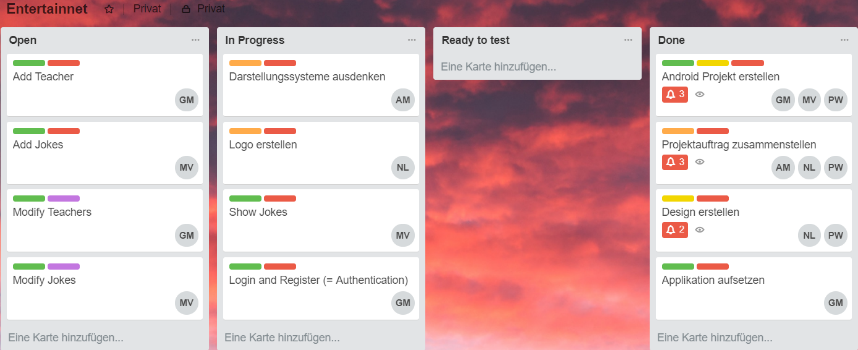
Nachfolgend kann man die Ziele unseres Produkts finden, wobei man beachten muss, dass die Ziele nach keinerlei Kategorien geordnet sind:

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

# 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.

# Produkt

# Protokolle

## Entscheidungen

Müssen schnell ersichtlich sein. Marc