

2OfUs

Immer ganz nah - egal wie weit entfernt.



Mit unserer Web-App bringst du Nähe in jede Fernbeziehung! Verbindet euch, stellt euch lustigen Challenges, teilt Fotos und Nachrichten und lasst einander wissen, dass ihr aneinander denkt. Erinnerungen und Countdowns machen das Warten aufs Wiedersehen leichter – so bleibt ihr euch immer ganz nah, egal wie weit entfernt.

Inhaltsverzeichnis

Projektbeschreibung	3
Anforderungsanalyse	3
Must-Haves	3
Nice-To-Haves	4
No-Go's	4
Ablaufdiagramm	5
Use-Cases	6
Use-Case 1	6
Use-Case 2	7
Use-Case 3	8
Datenbankdiagramm	9
Zeitplan/Meilensteine	10
Tech-Stack	11
Projektmanagement und Version Control	11
Frontend	11
Backend	11
Datenbank	11

Projektbeschreibung

Fast jede*r von uns hat Freund*innen, Familie oder ein*e Partner*in, die weit entfernt lebt. Die Distanz wirkt sich unweigerlich auf unsere Beziehungen aus.

Mit unserer Web Applikation möchten wir die Zeit zwischen den Wiedersehen verschönern und dabei helfen diese Beziehungen zu stärken und zu beleben.

Der/die User*in kann sich mit einem/einer anderen User*in über die App verbinden und mit Aktivitäten und lustigen Challenges einander herausfordern. Die User*innen können Fotos und Notizen zu diesen Challenges hochladen. Der/die User*in wird über eine E-Mail Benachrichtigung daran erinnert, dass eine Aktivität/Challenge noch nicht abgeschlossen wurde.

Nach Abschluss einer Aktivität/Challenge wird ein Eintrag erstellt. Diese Einträge werden auf der Homepage des/der User*in zeitlich sortiert angezeigt.

Außerdem kann man über die App einen Countdown bis zum nächsten Wiedersehen einrichten und über Buttons den/die verbundene/n User*in wissen lassen, dass man an ihn/sie denkt.

Anforderungsanalyse

Must-Haves

- User*in kann sich einloggen
- User*in kann nach anderen User*innen, die registriert sind, suchen
- User*in kann Personen, die nicht registriert sind per E-Mail einen Link zur Registrierung schicken
- User*in kann sich mit anderem/anderer User*in verbinden
- User*in kann die/den verbundenen User*in zu einer Aktivität einladen oder einer Challenge herausfordern
- User*in kann sich über einen Zufalls-Algorithmus eine Aktivität oder Challenge vorschlagen lassen
- User*in kann Fotos hochladen mit Text zu den Aktivitäten/Challenges
- User*in erhält einen E-Mail-Reminder, wenn er/sie die Aktivität/Challenge nicht gemacht hat
- User*in kann Tage bis zum nächsten Treffen für einen Countdown eintragen
- User*in kann Button "Miss You" oder "Thinking of You" klicken
- User*in sieht an der Veränderung der Icons, dass der/die andere User*in Button "Miss You" oder "Thinking of You" geklickt hat

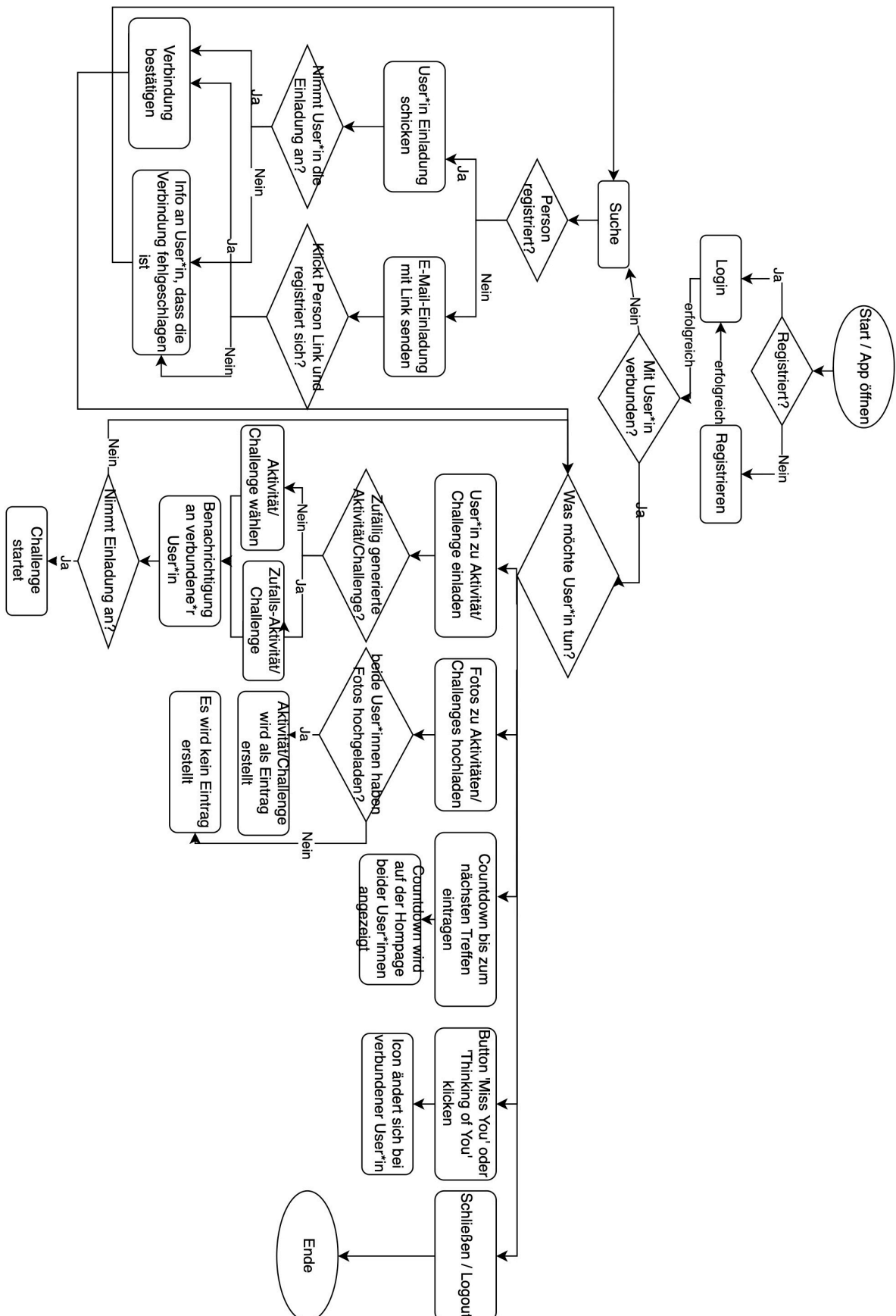
Nice-To-Haves

- User*in kann verschiedene Modis auswählen
 - Bestie-Modus
 - Familien-Modus

No-Go's

- Bezahlungssystem
- Mobile App
- Punktesystem für Challenges

Ablaufdiagramm



Use-Cases

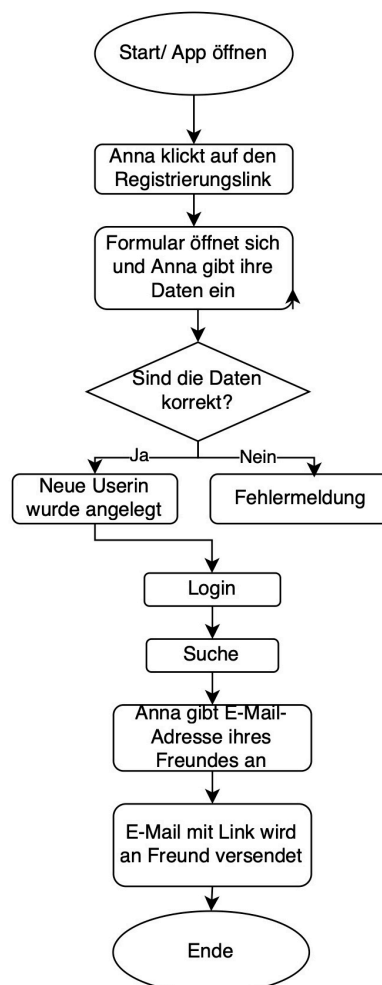
Use-Case 1

Name: Erstregistrierung

Akteurin: Anna lebt in einer Fernbeziehung mit ihrem Freund und möchte die Zeit zwischen den Treffen mit dieser App verschönern.

Prozess:

- Anna ruft die Webseite auf.
- Anna ist interessiert und klickt auf den Registrierungslink.
- Sie gibt ihre persönliche Info (E-Mail-Adresse, Username, Passwort) ein.
- Wenn die Daten nicht korrekt sind, erscheint eine Fehlermeldung..
- Wenn die Daten korrekt sind wird ein neuer User angelegt.
- Anna landet auf der Login-Page und kann sich jetzt einloggen.
- Sie gibt im Suchfeld die E-Mail-Adresse ihres Freundes ein.
- Eine E-Mail mit einem Link wird an ihren Freund versendet.



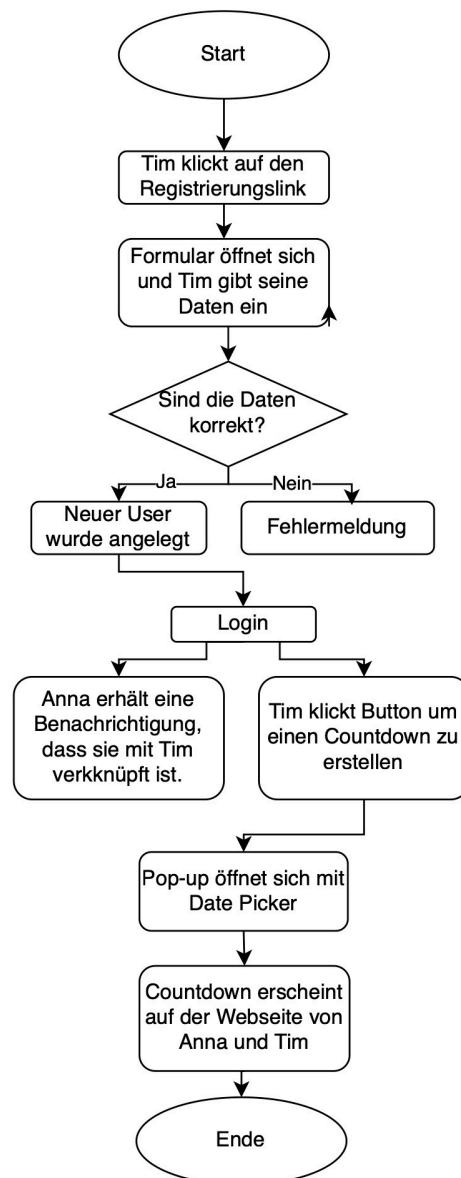
Use-Case 2

Name: E-Mail Einladung

Akteur: Tim hat von seiner Freundin Anna eine Einladung zur Registrierung der App erhalten.

Prozess:

- Tim klickt auf den Link und gelangt zur Registrierungs-Page der Webseite.
- Der Login-Prozess wird wie bei Use-Case 1 wiederholt.
- Anna erhält Benachrichtigung, dass sie und Tim jetzt verknüpft sind.
- Tim klickt den Button um einen Countdown bis zum nächsten Wiedersehen zu starten.
- Er wählt das Datum aus.
- Der Countdown erscheint auf der Webseite von Anna und Tim.



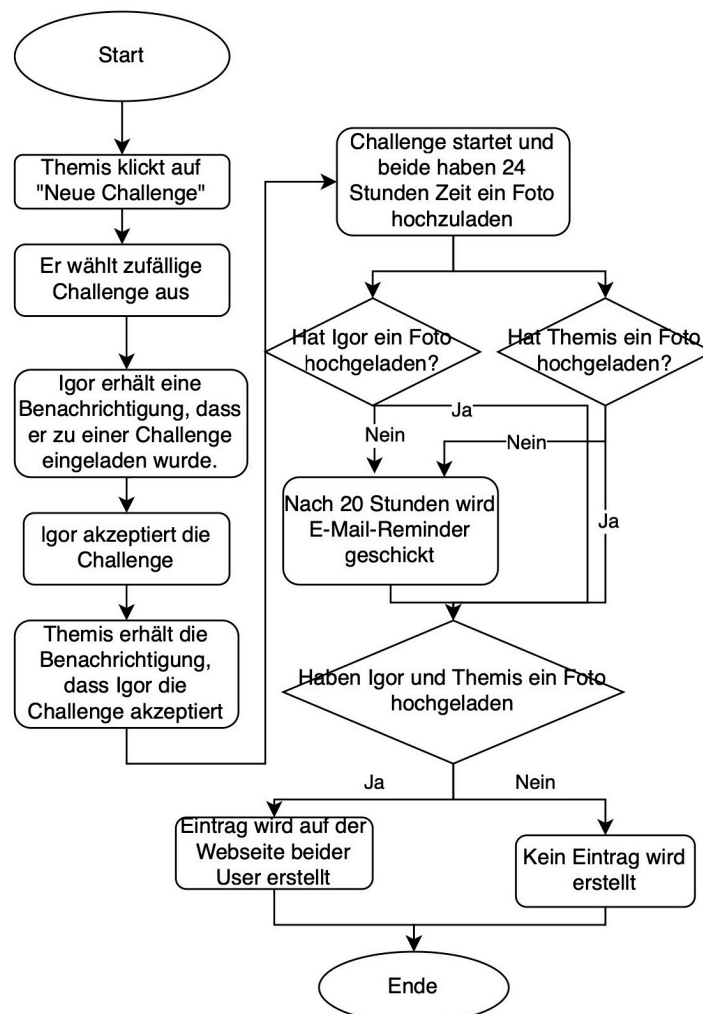
Use-Case 3

Name: Challenge erstellen

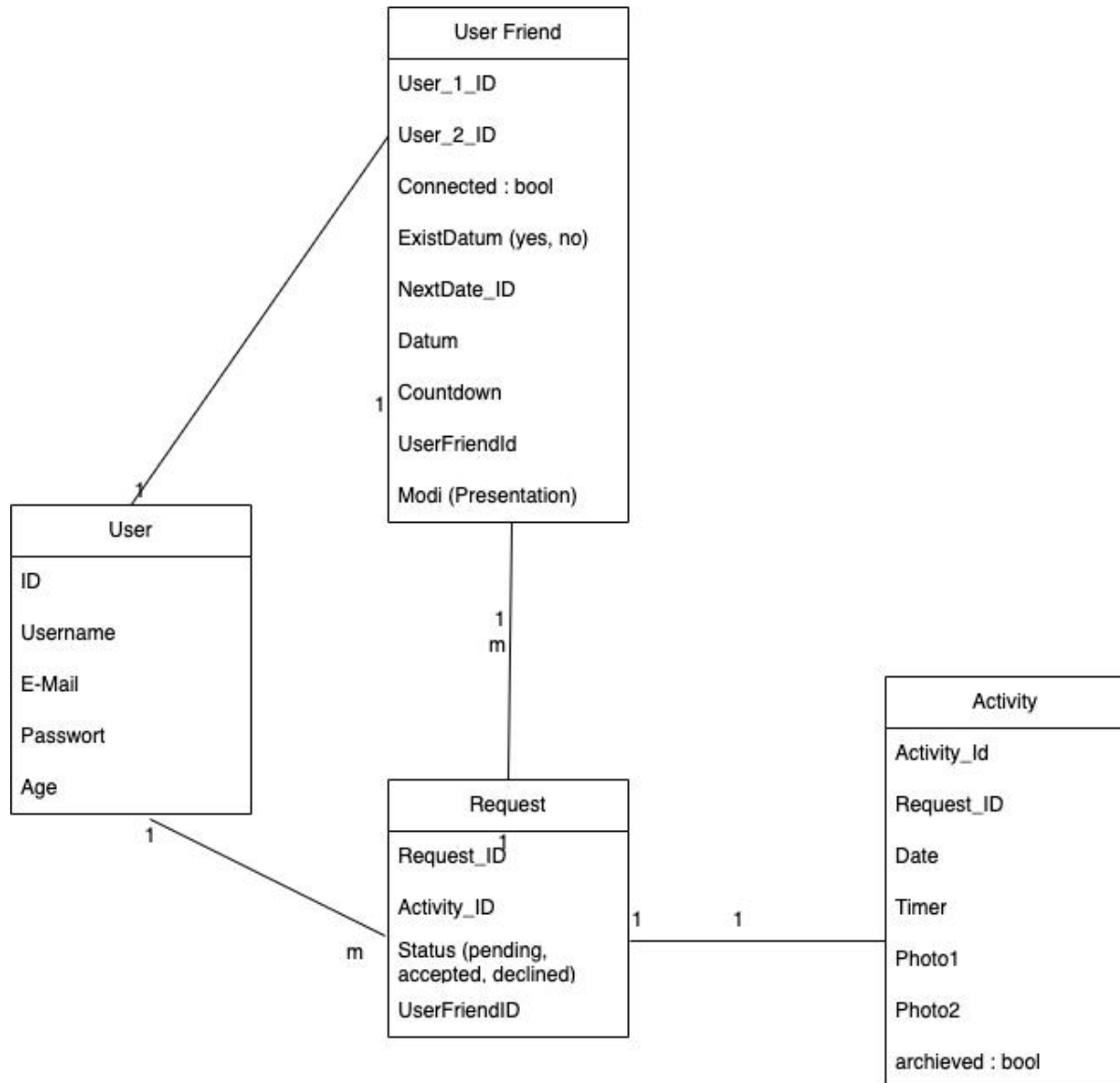
Akteure: Themis und Igor sind verknüpft.

Prozess:

- Themis klickt auf neue Challenge und wählt zufällige Challenge aus.
- Igor bekommt auf der Webseite eine Benachrichtigung, dass Themis ihn zu einer Challenge herausfordert.
- Igor akzeptiert die Challenge.
- Beiden wird die Challenge als laufende Challenge angezeigt und sie können in den nächsten 24 Stunden ein Foto hochladen.
- Themis lädt ein Foto hoch.
- Igor bekommt nach 20 Stunden einen E-Mail-Reminder, weil er noch nichts hochgeladen hat.
- Igor lädt ein Foto mit Text hoch.
- Die gemeisterte Challenge wird bei beiden auf der Webseite angezeigt.



Datenbankdiagramm



Zeitplan/Meilensteine

Meilenstein	Beschreibung	Datum
1	<ul style="list-style-type: none"> Brainstorming & Pitch des Projekts erstellen Ziele & Nicht-Ziele festgelegt Aktivitätsdiagramm erstellt 	28.04.2025
2	<ul style="list-style-type: none"> ER-Diagramme Use-Cases & Tech-Stack Meilensteine definiert 	30.04.2025 - 5.05.2025
3	Gitlab einrichten <ul style="list-style-type: none"> Datendefinitionen und Beispieldaten definieren Spring/Vue-Projekt für ALLE Mitglieder anlegen Datenbank (MariaDB) in Spring erstellen 	5.05.2025 - 7.05.2025
4	BackendLogik Use Case 1 & Use Case 2	12.05.2025 - 17.05.2025
5	Frontend für Backend Use Case 1 & 2	19.05.2025
6	Backend Use Case 3	21.05.2025 - 4.06.2025
7	Frontend Use Case 3	10.06.2025 - 16.06.2025
8	<ul style="list-style-type: none"> Nice-to-Have Frontend für Nice-to-Have 	18.06.2025 - 28.06.2025
9	Debugging & Testen	30.06 - 9.07.2025
10	<ul style="list-style-type: none"> Ziel: Fertigstellung des Projekts (Front-End + Backend) Beginn: Projektdokumentation und Projektmappe 	12.07. - 19.07.2025

Tech-Stack

Projektmanagement und Version Control

GitLab, Trello

Frontend

Vue.js, Piniastore

Backend

Java, Spring Boot

Datenbank

MariaDB