

Meine App

LetsGo AI?

Version 1.0.0, 4. Juli 2023 | Mike Bieri, Gregory Reiter, Havilash Sivaratnam

Inhalt

[1 Abstract (Kurzbeschreibung) 2](#_Toc7422480)

[2 Konkurrenzanalyse 3](#_Toc7422481)

[3 User Stories 4](#_Toc7422482)

[4 Mockups 5](#_Toc7422483)

[5 Technische Realisierung 6](#_Toc7422484)

[6 Testing 7](#_Toc7422485)

[6.1 Manuelle UI-Tests 7](#_Toc7422486)

[6.2 Testauswertung 8](#_Toc7422487)

[7 Fazit 9](#_Toc7422488)

# Abstract (Kurzbeschreibung)

"Lets Go AI?" ist eine App, bei der zwei Personen zufällig in einem Art Integrationsraum zusammengestellt werden. Dort haben sie die Aufgabe herauszufinden, ob ihr Gesprächspartner ein Mensch oder eine Künstliche Intelligenz (KI) ist. Das Spiel beginnt entweder damit, dass der Benutzer den ersten Satz tippen muss oder die erste Nachricht von der anderen Person oder KI erhält. Die Person, die die erste Nachricht schreibt, wird zufällig vor Beginn der Runde ausgewählt. Sobald das Spiel beginnt, hat jeder Benutzer genau 5 Sekunden Zeit, um eine Frage an seinen Partner zu stellen. Danach erhalten sie ebenfalls Fragen von ihrem Partner oder der KI. Nachdem beide Benutzer sich gegenseitig 5 Fragen gestellt haben, gelangen sie zu einem Bildschirm, auf dem sie entscheiden müssen, ob ihr Partner eine KI war oder nicht.

Das Spiel selbst basiert auf dem Turing-Test, der testen soll, ob eine KI einen Menschen so täuschen kann, dass dieser glaubt, mit einem anderen Menschen zu interagieren. Dieses Spiel soll teilweise testen, ob unsere heutigen KIs in der Lage sind, Menschen dazu zu bringen, zu denken, dass sie eine andere Person sind. Natürlich steht der Spass bei dem Spiel im Vordergrund.

# Konkurrenzanalyse

Auf dem Markt gibt es viel Spiele und viele Chats Apps. Spiele und Chat Apps sind sehr beliebt und decken einen grossen Teil des App-Markts ab. Den grössten Anteil im Spiele-Markt hat Candy Crash Saga. Bei den Chat-Apps ist es WhatsApp. Die Qualität der Konkurrenzprodukte ist recht hoch, da sie von grossen Firmen mit hohem Budget entwickelt werden. Die meisten Konkurrenzprodukte sind zu Beginn gratis, locken aber mit unwiderstehlichen Angeboten, um die Nutzer dennoch zur Kasse zu bitten. Das Image der Konkurrenz ist durchmischt. Denn sie verleiten zu Käufen, die die Nutzer in finanzielle Schwierigkeiten bringen können. Dies führt in der allgemeinen Wahrnehmung zu einer omnipräsenten Missstimmung gegenüber ihnen, auch wenn manche dieser Apps durchaus Spass machen. Die Zielgruppen der Konkurrenz sind weit gestreut und umfassen alle Altersgruppen und Geschlechter. Die Konkurrenz wirbt mit ihrer Präsenz in den verschieden App-Stores, in Werbebannern auf diversen Webseiten und mit Werbevideos in TV und Video-Plattformen.

# User Stories

Als Benutzer möchte ich bei technischen Problemen, wie z.B. Verbindungsproblemen oder Problemen mit der KI, eine klare Fehlermeldung erhalten, damit ich weiß, dass das Problem nicht auf meiner Seite liegt und ich entsprechend reagieren kann.

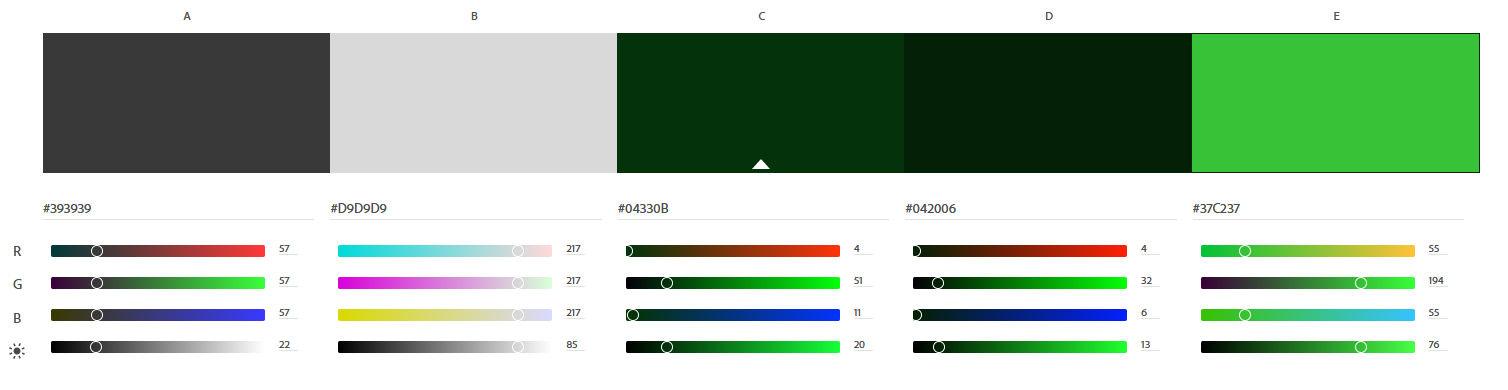
Als Benutzer möchte ich die Möglichkeit haben, schnell und einfach Nachrichten an meinen Gesprächspartner zu senden und von ihm zu empfangen, um mit ihm zu kommunizieren und Informationen auszutauschen, die mir helfen, herauszufinden, ob er eine KI oder ein Mensch ist.

Als Benutzer möchte ich nach dem Stellen von Fragen an meinen Gesprächspartner eine Möglichkeit haben, zu entscheiden, ob mein Gesprächspartner eine KI oder ein Mensch war, um das Spiel erfolgreich abzuschließen und meine Fähigkeiten im Erkennen von KIs zu testen.

Als Benutzer möchte ich nach dem Abschluss des Spiels eine Rückmeldung erhalten, ob ich richtig geraten habe, um mein Ergebnis zu erfahren und meine Fähigkeiten im Erkennen von KIs zu verbessern.

Als Benutzer möchte ich in einem Warteraum geschickt werden, in welchem ich dann zufällig mit einem anderen Benutzer oder einer KI verbunden werde, um das Spiel zu starten und herauszufinden, ob mein Gesprächspartner eine KI oder ein Mensch ist.

# Mockups

Colors:

We chose this black and white because we felt that a pure white and a pure black would have to much so we chose colors that were a bit more mat then just 00000 and fffff. We chose the green because It has an inherit connotation with programing and AI so we felt it fit best to our use case

Font:  
We chose consolas as our font for the titles again to fit with our programing ai them. For the text like the text in the chat section we used Roboto as it is the standard font for maximal readability

1. Startactivity:   
   Der Startbildschirm des Spiels “LetsGo AI?” zeigt einen grünen Hintergrund mit Polygonen, in dessen Mitte das App-Logo platziert ist. Oben wird der Text “Human or AI” prominent dargestellt. Am unteren Drittel des Bildschirms befindet sich der “Lets Go”-Button, mit dem ich das Spiel starten kann. Dieser Bildschirm dient als Ausgangspunkt für das Spiel und lädt den Benutzer ein, mit dem Spielen zu beginnen.
2. Loading:   
   Der Ladebildschirm hat einen schwarzen Hintergrund mit einem großen Icon in der Mitte, das zwischen einem Icon einer Person und einem Icon eines Computers wechselt. Im unteren Drittel des Bildschirms befindet sich der Text “Loading…” und darunter ein kleiner Text mit einem «Fun Fact». Dieser Bildschirm wird angezeigt, während das Spiel geladen wird und sich auf die nächste Stufe vorbereitet. In diesem Bildschirm wird auswählt, ob der Chat zwischen einem Computer und dem User oder einer anderen Person und dem User stattfindet. Nach einiger Zeit wird man dann in einen Chat geschickt.
3. Chat:   
   Der Chat-Bildschirm besteht aus Textblasen, die von mir geschriebenen sind grün und die von dem anderen Benutzer/KI geschriebenen sind grau. Rechts und links von den Blasen befinden sich Profil-Icons. Am unteren Bildschirmrand befindet sich das Eingabefeld, in dem ich den Text eingeben und senden kann. Der Chat-Bildschirm ermöglicht es den Benutzern, mit ihrem Gesprächspartner, entweder einem Menschen oder einer KI, zu kommunizieren und Fragen zu stellen, um deren Identität festzustellen.
4. Guess:  
   Der Guess-Bildschirm ist ein wichtiger Teil des Spiels “LetsGo AI?”. Er hat einen grünen Hintergrund und in der Mitte des Bildschirms befindet sich ein kleines Popup-Fenster. In diesem Fenster hat der Benutzer die Möglichkeit, seine Vermutung darüber abzugeben, ob sein Gesprächspartner ein echter Mensch oder eine KI war. Der Benutzer kann seine Auswahl treffen, indem er auf die entsprechende Option im Popup-Fenster klickt. Dieser Bildschirm ist der letzte Schritt im Spiel, bevor der Benutzer erfährt, ob er richtig geraten hat oder nicht.
5. Game Over:   
   In unserer App haben wir zwei verschiedene Game-Over-Bildschirme. Auf einem dieser Bildschirme sieht der Benutzer "You win" (Du gewinnst), wenn er richtig geraten hat, ob er mit einer Person oder einer KI spricht. Darunter befindet sich ein leicht spöttischer Kommentar, weil wir denken, dass es lustig wäre, dies zu tun. Dann gibt es einen Button, der den Benutzer zurück zum Startbildschirm bringt.  
   Auf dem anderen Game-Over-Bildschirm sieht der Benutzer "You lose" (Du verlierst), wenn er nicht richtig geraten hat, ob er mit einem Menschen oder einer KI spricht. Auch hier gibt es einen humorvollen Kommentar und einen Button, der den Benutzer zurück zum Startbildschirm führt.

# Technische Realisierung

Beschreibt hier, wie ihr eure komplexe Komponente technisch umgesetzt habt. Zur Darstellung der technischen Umsetzung wird ein UML-Diagramm empfohlen, welches zusätzlich in Textform beschrieben wird. Erklärt kurz die wichtigsten Klassen und Methoden und deren Zusammenspiel. Eine Fachperson, welche dieses Kapitel liest, sollte schnell nachvollziehen können, wie die externe Komponente realisiert wurde.

# Testing

## Manuelle UI-Tests

In diesem Kapitel definiert ihr die Tests die Ihr macht.   
Es müssen minimal 5 Unit-Tests, 3 automatische UI-Tests (Espresso) und 2 manuelle UI-Tests gemacht werden. Auf die Unit-Tests und die automatischen UI-Tests soll hier verwiesen werden, die manuellen UI-Tests hier definiert werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | Testfallnummer (ST = Systemtest) |
| Anforderungen | Welche Anforderungen werden durch diesen Testfall abgedeckt. (User Stories) |
| Vorbedingungen | Was muss gegeben sein, damit dieser Test durchgeführt werden kann? |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen? |
| Erwartetes Resultat | Was sollte nun passiert sein? |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-01 |
| Anforderungen | US-01; US-03 |
| Vorbedingungen | In der Datenbank existiert ein Benutzer, welcher gesperrt ist. |
| Ablauf | 1. Die App wird gestartet damit das Login-Formular erscheint 2. Der korrekte Benutzername sowie das korrekte Passwort werden eingegeben. 3. Der Button mit dem Label „Login“ wird geklickt |
| Erwartetes Resultat | Ein Toast mit dem Text «Login erfolgreich» wird angezeigt. Die App wechselt zu der Ansicht mit den favorisierten Schwimmbäder |

## Testauswertung

Zusammenfassung aller durchgeführten Tests. Nur fehlgeschlagene Tests und Tests mit Bemerkungen müssen in der folgenden Tabelle aufgelistet werden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Bemerkungen |
| ST-01 | Ja | Der Testfall war erfolgreich, der Testperson 1 ist jedoch aufgefallen, dass es in der angezeigten Fehlermeldung noch einen Rechtschreibfehler gibt. |
| … | … | … |
|  |  |  |

# Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.

* Was lief gut/schlecht?
* Wie seid ihr mit dem Endergebnis zufrieden?
* Was habt ihr gelernt?
* War alles vorhanden oder was fehlte noch?
* Usw.