

Arbeitsprotokolle der Diplomarbeit

Jakob M. Holzinger

17.06.2022

1 15.06.2022 - Besprechung mit BizzNetIT

Heute sind ich und Jonas zur Firma gefahren, um zu besprechen, welchen Umfang die App haben soll und wie dies technisch realisiert werden soll. Anschließend habe ich ein Dokument für Haslinger Peter aufgesetzt, da wir diesen gerne als Diplomarbeitsbetreuer hätten. Wir werden in den kommenden Wochen eine Besprechung mit der Firma, zwecks Datenbankaufbau, haben. Wir bekommen von Ihnen einen Zugang auf ihren Datenbankserver, damit wir dort eine Datenbank aufbauen und befüllen können. Ich habe ebenfalls ein GitHub-Repository erstellt. Ich war in der Firma von 12:45 bis 16:15, die Besprechung hat von 14:00 - 15:45 gedauert.

2 16.06.2022 - Ordnerstruktur des Repositories und der App

Heute habe ich begonnen die Ordnerstruktur in unserem Repository, sowie der App, zu erstellen. Dazu habe ich ein doc/ und ein src/ Verzeichnis erstellt. In src/ habe ich ein neues Flutter Projekt erstellt und unsere Ordnerstruktur implementiert. Da es ein großes Projekt wird und wir es von anfang an übersichtlich und gut strukturieren wollen, habe ich im Internet recherchiert, wie das andere Developer, in großen Flutter Projekten machen. Ich bin dort auf ein gutes Video [1] gestoßen, in welchem eine gute Ordnerstruktur aufgezeigt wird. Ich habe diese etwas an unsere Anforderungen angepasst. Dauer: 1h

3 17.06.2022 - Authentication

Heute habe ich begonnen den Sign Up Screen zu erstellen. Ich habe mir zuerst ein Design für das Textfeld überlegt. Wir wollen etwas schlichtes, jedoch auch modernes Design für die App. Deshalb habe ich einfach die Ecken abgerundet, und die Textfarbe auf weiß gestellt, da wir in der App aktuell ein dunkles Design haben. Ich habe ebenfalls noch eine Beschriftung hinzugefügt. Man muss beim verwenden des Widgets, ein label (Was soll eingegeben werden?) und einen TextInputType (E-Mail, Passwort, Text, etc.) übergeben. Diese Werte werden über

den Konstruktor instanziert. Es gibt ebenfalls eine `getInput()` Funktion, mit der man den Text des Textfeldes erhält. Dies habe ich mit einem `TextEditingController` [2] erreicht. Ich habe um zu testen, ob das Textfeld und die `get`-Methode funktionieren, eine `FloatingActionButton` hinzugefügt, welcher mich auf den Splash-Screen navigiert [3], welcher erscheint, wenn die Registrierung erfolgreich war. Dort zeige ich aktuell nur die Eingaben des Users an. Es funktioniert einwandfrei, das heißt ich kann bereits die eingegebenen Daten auslesen und mit ihnen arbeiten. Das wird wichtig für meine nächsten Schritte. Dauer: 2h

4 18.06.2022 - Überprüfung auf Richtigkeit der LogIn Daten

Heute habe ich die authentication domain geschrieben. Diese besteht aus 3 Klassen: `CheckPassword`, `CheckEmail` und `AuthenticationManager`. `CheckPassword` bzw `CheckEmail` bekommen die Daten per Konstruktor übergeben und überprüfen ob diese zur gegebenen E-Mail passen. Dies wird in einer Funktion überprüft, welche einen `bool` zurückgibt. Der `AuthenticationManager` bekommt Objekte von `CheckEmail` bzw `CheckPassword` per Konstruktor übergeben und hat eine Methode, welche ebenfalls einen `bool` zurückgibt. Hier werden einfach die beiden Methoden der Check-Klassen aufgerufen, falls beide `true` zurückgeben, sind die Daten korrekt. Ansonsten wird eine `Exception` geworfen, ob nun das Passwort oder die E-Mail falsch ist. Dauer: 1h

References

- [1] Tadas Petra. *Flutter File Structure for Big Projects*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Mt41FpSS-Vo>. (accessed: 16.06.2022).
- [2] Flutter. *Retrieve the input of a text field*. URL: <https://docs.flutter.dev/cookbook/forms/retrieve-input>. (accessed: 17.06.2022).
- [3] Flutter. *Navigation in Flutter*. URL: <https://docs.flutter.dev/cookbook/navigation/navigation-basics>. (accessed: 17.06.2022).