

Reflexion und Learnings

Anfänglich war schnell klar, dass wir eine App über physische und psychische Gesundheit machen wollten. Unser Ziel war es, eine Plattform zu schaffen, die Menschen dabei unterstützt, sowohl ihre körperliche Fitness als auch ihr mentales Wohlbefinden zu verbessern. Dabei wollten wir verschiedene Funktionen integrieren, die Nutzern helfen, ihre Gesundheit zu tracken, Fortschritte zu dokumentieren und Zugang zu wertvollen Ressourcen zu erhalten. Am Anfang hatten wir noch sehr viel mehr Ideen, die wir in unsere App integrieren wollten, aber es hat nicht alles geklappt, da einige dieser Ideen zu komplex waren und wir insgesamt zu wenig Zeit dafür hatten. Wir sind aber trotz Ideen-Eingrenzung und Zeitdruck sehr zufrieden, was wir mit der App darstellen konnten.

Es war gut, gewisse Ideen einzuschränken, da sich bei den Nutzertests erwiesen hat, dass diese Ideen eher überflüssig waren und von den Nutzern nicht gewünscht wurden. Durch das Feedback der Nutzer konnten wir uns auf die wirklich wichtigen und nützlichen Funktionen konzentrieren. Dies half uns, die App benutzerfreundlicher und effektiver zu gestalten und sicherzustellen, dass sie den tatsächlichen Bedürfnissen der Anwender entspricht.

Das Erstellen von Codes und das Arbeiten mit GitHub und Streamlit war eine lehrreiche und herausfordernde Erfahrung. Besonders schwierig war es, den richtigen Code zu finden, da es oft mehrere Ansätze gab, die ausprobiert werden mussten. Viele dieser Ansätze mussten mehrfach umgeschrieben werden, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen und Fehler zu beheben. Im Allgemeinen kann gesagt werden, dass die Integration von verschiedenen Funktionen oft sehr viel Geduld und Kreativität erforderte. Dabei hat sich herausgestellt, dass Kleinstarbeiten und genaues Arbeiten extrem wichtig sind. Diese Eigenschaft müssen wir noch ein bisschen polieren, um unsere Effizienz und die Qualität unserer Arbeit weiter zu verbessern. Sehr hilfreich waren dabei die Fehlermeldungen von Streamlit, die genau die Zeile markierten, in der der Fehler auftrat. Auch die Künstliche Intelligenz war für uns zum Teil eine sehr grosse Hilfe. Insgesamt war der Prozess eine ständige Lernkurve, die zu einem tieferen Verständnis für Programmierung und Softwareentwicklung führte.

Es machte auch viel Spaß, so eine Website zu kreieren. Vor allem, wenn ein Fehler, an dem wir schon länger gearbeitet hatten, gelöst werden konnte, löste dies eine Euphorie aus und motivierte uns, weiter an der App zu basteln. Die Freude über diese kleinen Erfolge hielt die Begeisterung hoch und gab uns die Energie, auch die nächsten Herausforderungen anzugehen.