# Budget Duck – Dokumentation

Inhalt

[Budget Duck – Dokumentation 1](#_Toc113607779)

[Testkonzept 1](#_Toc113607780)

[Reflexion 1](#_Toc113607781)

[Veröffentlichung 2](#_Toc113607782)

## Testkonzept

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identifikation** | **Erwartetes Resultat** | **Durchgeführt durch** | **Resultat** |
| Budget-festlegen-Test | Budget ist korrekt gesetzt und wird angezeigt | Matteo Rageth | * Budget ist korrekt gesetzt und wird angezeigt |
| Einnahme-hinzufügen-Test | Es wird eine Einnahme erstellt und zum Budget hinzugezählt | Matteo Rageth | * Es wird eine Einnahme erstellt und zum Budget hinzugezählt |
| Ausgabe-hinzufügen-Test | Es wird eine Ausgabe erstellt und vom Budget abgezählt | Matteo Rageth | * Es wird eine Ausgabe erstellt und vom Budget abgezählt |
| Sprache-ändern-Test | Die Sprache wird richtig angepasst | Matteo Rageth | * Button für Sprach-Änderung wurde nicht einprogrammiert |
| Budget-zurücksetzten-Test | Eintrag Verlauf wird zurückgesetzt, Budget ist wieder 0 | Matteo Rageth | * Eintrag Verlauf funktioniert nicht ganz, Code zum zurücksetzten ist aber da * Budget ist wieder 0 |
| Budget-ändern-Test | Ein anderes Konto wird angezeigt | Matteo Rageth | * Es wurde nur ein Konto einprogrammiert |
| Kategorie-hinzufügen-Test | Es wird die gewünschte Kategorie erstellt und zugeteilt | Matteo Rageth | * Funktion, um neue Kategorien hinzuzufügen fehlt |

## Reflexion

Leider hatte ich das Programmieren einer App in 5 Tagen ein wenig unterschätzt und konnte deshalb ein paar geplante Features nicht einbauen. Wenn man das App startet, ist man wie geplant bei seinem Hauptkonto. Jedoch bin ich zeitlich gar nicht mehr dazu gekommen, um zu versuchen noch 2 Weitere Konten hinzuzufügen. Den Reset Button hatte ich in meinem Konzept zwar nicht eingeplant, hielt ich aber für sehr wichtig und dieser konnte auch schnell und einfach umgesetzt werden. Oben rechts hätte man einen Button haben sollen, um die Sprache ändern zu können. Leider konnte ich auch diesen wegen Zeitdruck nicht einbauen. Man kann das Budget manuell anpassen. Jedoch, dass erste sehr wichtige Feature, welches leider nicht funktioniert, ist die Liste mit allen Einnahmen und Ausgaben. Ich hatte es geschafft, dass automatisch eine neue Zeile in der Tabelle erstellt wird, für jeden Eintrag. Aber leider funktioniert es nur mit einem zuvor festgelegten Test-Array. Dies liegt daran, dass ich Schwierigkeiten mit der Datenübergabe hatte. Das Ganze hätte sich in meinen Augen vermeiden lassen, hätte ich auf mich selbst gehört. Ich wollte nämlich alle Einträge und das Budget in einem File abspeichern, damit man auch nach einem App-Neustart noch seine Daten hat. Da ich mir aber dachte, dass ich dies machen soll, falls ich noch genug Zeit habe, habe ich dies nicht eingebaut. Jedoch hätte mir dieses File sehr weitergeholfen bei der Datenübergabe. Bei der «Eintrag erstellen» Seite gibt es auch noch ein paar Sachen, welche ich anders machen wollte. Zum einen hatte ich viel zu spät realisiert, dass man bei einem Zahlenfeld auch einstellen kann, dass man eine negative Zahl eingeben kann. Dadurch hätte ich mir den «It’s an expense»-Switch sparen können, was den Code einfacher und das App schöner gemacht hätte. Aber als mir dies auffiel, hätte ich schon viel zu viel am Code ändern müssen, weshalb ich es dabei liess. Ebenfalls bei der Liste mit den Kategorien hatte ich zu spät realisiert, wie man eine neue Zeile per Code erstellen kann, weshalb ich alle Radio-Elements manuell hinzugefügt habe. Wenn man auf Save geht, wird der neue Eintrag korrekt erstellt und dem Budget hinzugerechnet. Das Budget wird dann auf der Konto-Seite auch korrekt aktualisiert und angezeigt.

Mein Fazit ist, hätte ich am Anfang auf mein Herz gehört und hätte die Daten in einem File abgespeichert, dann hätte ich mir einige Probleme sparen können, wäre schneller vorangekommen und hätte sogar noch eine tolle Funktion mehr.

## Veröffentlichung

Mein App wurde für Android 10.0 (Q) entwickelt und ist somit nicht mit IOS kompatibel. Es ist ausserdem aufwärts, aber nicht abwärts kompatibel. Sprich man brauch ein Android Smartphone, welches mindestens Android 10.0 (Q) hat. Da es nicht mit IOS kompatibel ist, würde ich es nur im Play Store veröffentlichen. Dazu müsste ich folgende Schritte befolgen:

1. Ein Google Play-Entwicklerkonto haben
2. Die **einmalige** **Registrierungsgebühr** von **25$** bezahlen
3. Folgende wichtige Informationen meinem Konto hinzufügen:
   1. Entwicklername (wird Kunden bei Google Play angezeigt)
   2. Ansprechpartner
   3. Kontakt-E-Mail-Adresse (muss bestätigt werden)
   4. Kontaktadresse
   5. Telefonnummer zur Kontaktaufnahme im internationalen Format (muss bestätigt werden)
   6. Website
4. Dann kann man die Play Console benutzen, welche man starten muss
5. Dort dann unter **Alle Apps -> App erstellen** auswählen
6. Dort muss man Angaben zum App geben:
   1. Standartsprache auswählen
   2. Name der App
   3. Angeben ob App oder Spiel
   4. Angeben ob kostenlos oder kostenpflichtig
   5. E-Mail hinzufügen
   6. AGB und weitere Richtlinien annehmen
   7. **App erstellen** auswählen
7. Wenn die App erstellt wurde, kann man diese in der Play Console noch fertig einrichten
   1. Hier wird man ebenfalls noch durch die Schritte für Verwaltung, für Tests und für Werbung geführt.
8. Danach kann man sein App Veröffentlichen