

Submitted by:

Lars Bürger

Marcel Biselli

Simon Rauch

info@wallat.com

Mobile Anwendungen - SS 23

Projektdokumentation

Konstanz, 2023-07-12

Contents

1	Einleitung	2
2	User Storys	3
2.1	Umsetzung der geplanten User Stories	3
2.1.1	User Story I	3
3	Placeholder 3	4
3.1	Placeholder 3	4
3.1.1	One more? This is getting ridiculous	4

List of Figures

1 Einleitung

Wir, das Entwicklerteam bestehend aus Marcel Biselli, Lars Bürger und Simon Rauch, haben im Rahmen des AIN Kurses "Mobile Anwendungen" im Sommersemester 2023 eine mobile App namens "Wall@" entwickelt. Unser Ziel war es, eine innovative Lösung für das Scannen und Verwalten von Dokumenten zu schaffen.

Mit Wall@ bieten wir eine benutzerfreundliche und effiziente Möglichkeit, Dokumente digital zu erfassen und in einem sicheren digitalen Geldbeutel zu verwalten. Die App richtet sich an alle, die eine bequeme Methode suchen, um Dokumente wie Quittungen, Rechnungen, Ausweise oder andere wichtige Unterlagen zu scannen, zu speichern und jederzeit griffbereit zu haben.

Bei der Entwicklung von Wall@ haben wir bewährte Software-Engineering-Praktiken und -Standards berücksichtigt, um eine stabile, skalierbare und gut strukturierte App zu gewährleisten. Durch den Einsatz der Programmiersprache Dart und des Flutter-Frameworks ist es uns gelungen, eine plattformübergreifende Lösung zu entwickeln, die gleichermaßen auf den Betriebssystemen iOS und Android funktioniert.

Diese Dokumentation dient als verbindliche Ressource für Entwickler, die an der App weiterarbeiten möchten, und bietet Einblicke in die Implementierungsdetails sowie die zugrunde liegenden Technologien.

Bei weiteren Fragen, Feedback oder Anregungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wir hoffen, dass diese Dokumentation einen wertvollen Beitrag zur effizienten Nutzung und Weiterentwicklung von Wall@ leistet.

2 User Storys

2.1 Umsetzung der geplanten User Stories

Dieses Kapitel konzentriert sich auf die Umsetzung der vorab definierten User Stories für Wall@. User Stories dienen als leistungsstarke Werkzeuge, um die Funktionalität und den Mehrwert der App aus Sicht der Benutzer zu beschreiben. In diesem Abschnitt werden wir detailliert auf jede einzelne User Story eingehen und die Implementierungsschritte erläutern.

Die User Stories wurden sorgfältig ausgearbeitet, um die Anforderungen und Bedürfnisse der Zielgruppe zu berücksichtigen. Jede Story beschreibt eine bestimmte Aktion oder Aufgabe, die ein Benutzer in der App ausführen kann, und dient als Richtlinie für die Entwicklung und das Testen der Funktionalität.

2.1.1 User Story I

3 Placeholder 3

3.1 Placeholder 3

3.1.1 One more? This is getting ridiculous