Team ALT-F4

Erik Autenrieth, Florian Hoelscher, Frederick Behringer, Hendrik Oude Hengel, Kevin Reinartz, Lars Michaelis, Michael Galußek, Pascal Jansen

Inhaltsverzeichnis

1. Software-Architektur

- ER-Modell
- o OO-Analyse-Model
- o Baustein-Sicht
- Kontext-Sicht
- Design Patterns

2. Anforderungsartefakte

- Requirements-Matrix
- Mock-Ups
- Journey Map
- UML Use Case Model
- Utility Tree
- Personas
- EVA Analyse

3. Usability

- Bewertung der Usability Standards
- o SUS Fragebogen
- o Architekturentscheidung nach ATAM

4. Tests

Akzeptanz-Test

5. Qualitätssicherung

- SonarQube
- o Git Strategie
- Sprint Review
- Demonstration

1. Software Architektur

massage id

sender id

recipient id

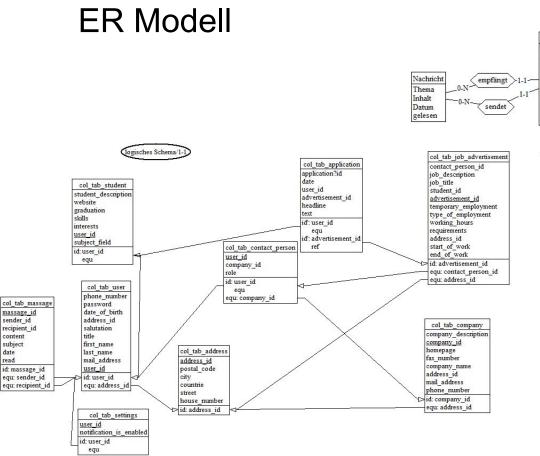
equ: sender id

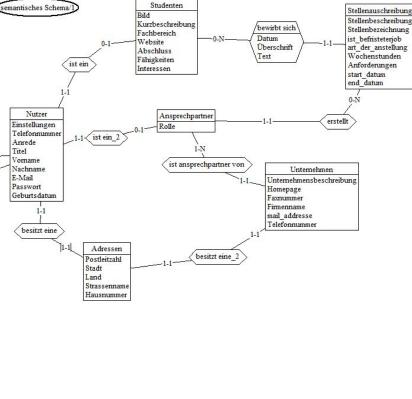
content

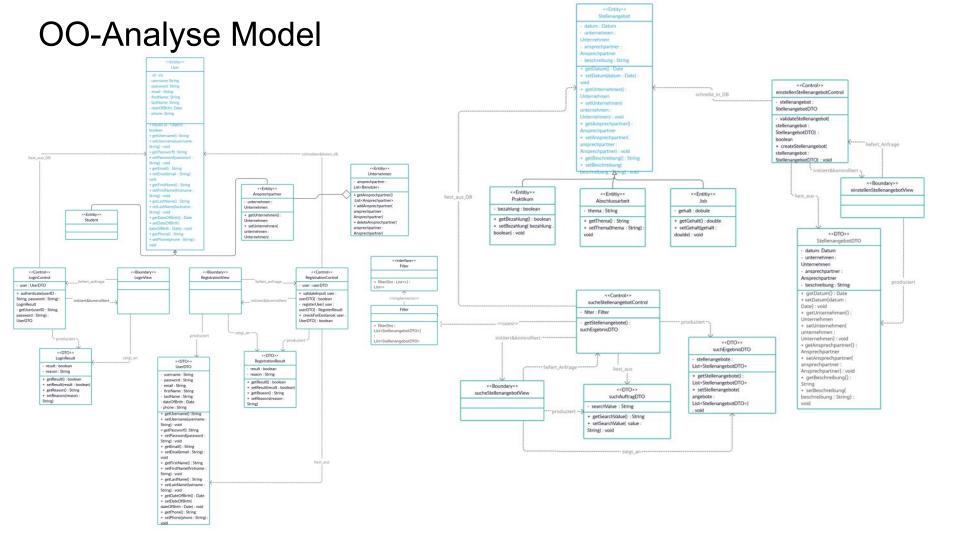
subject

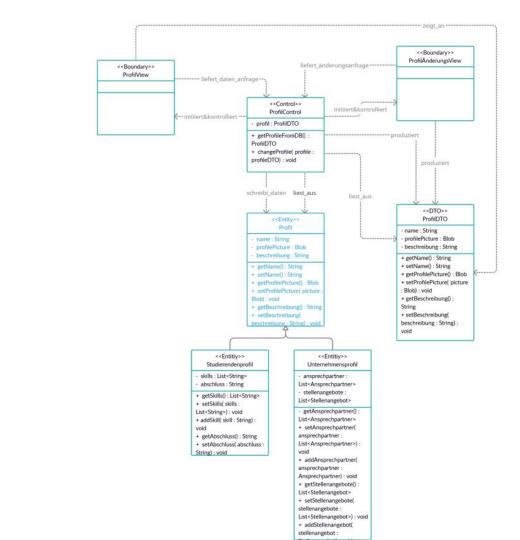
date

read

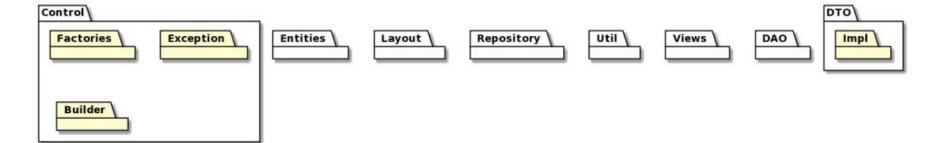




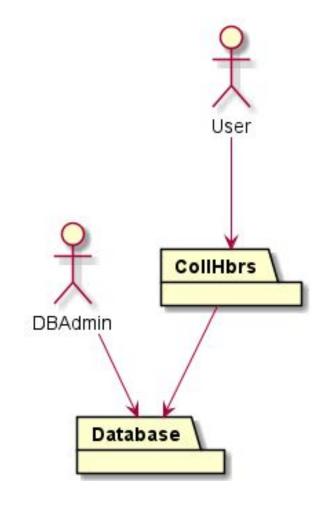




Baustein-Sicht



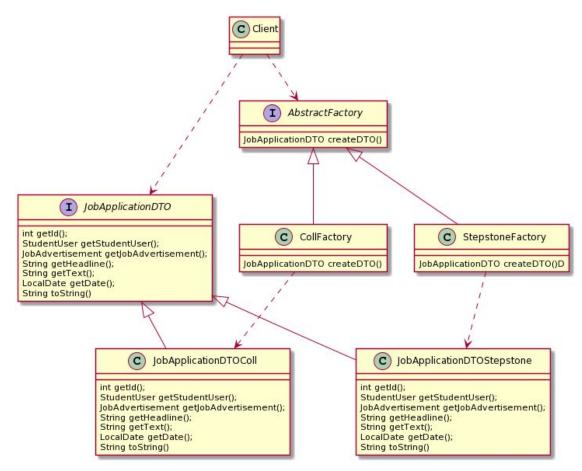
Kontext-Sicht



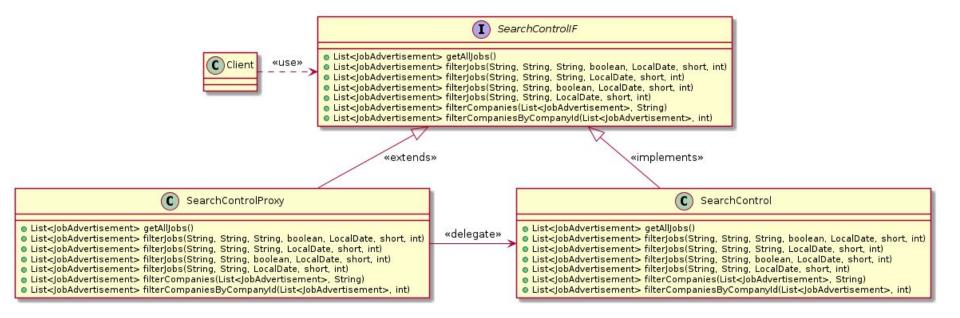
Design-Patterns

- Data Transfer Object (DTO) Pattern
- Factory Pattern
- Builder Pattern

Abstract Factory Pattern



Proxy Pattern

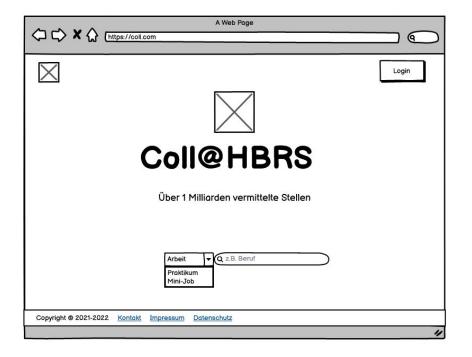


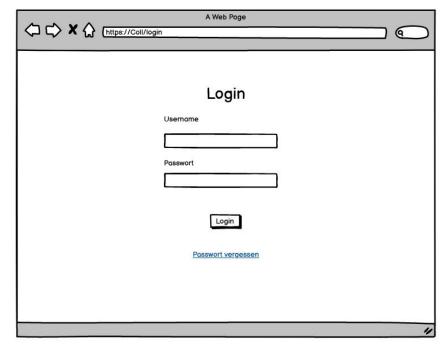
2. Anforderungs-Artefakte

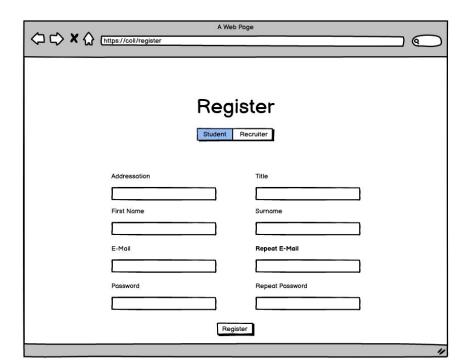
Requirements-Matrix

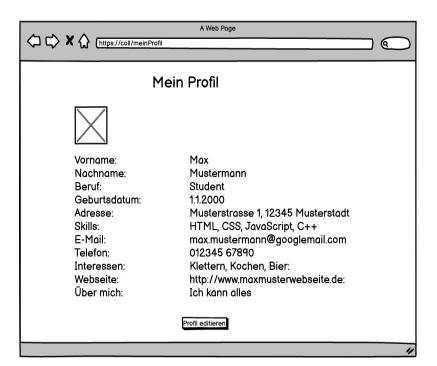
	U1	U2	U3	U4	U5	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13	U4	U15	U16	U17	U18	U19	U20	U21	U22	U23	U24	D1	D2	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	FS1	FS2	Summe:
U1																																							0
U2	X			X			X									X								X															5
U3																																							0
U4																																							0
U5																																							0
U6																																							0
U7																																							0
U8				X	X	X			×	×	×	x	x				X	x	X				×																12
U9					X	X				X	X	x			×		X	X																					8
U10												X					X					X																	3
U11											X	х					X																						3
U12	X																					X																	2
U13							X									X						x																	3
U14																																							0
U15																																							0
U16																																							0
U17																																							0
U18																																							0
U19										X										x																			2
U20																				×												Х							2
U21														х														X											2
U22																																							0
U23																										X					X								2
U24		X																											X										1
D1																																							0
D2																																							0
T1																																							0
T2																																							0
T3																																							0
T4																								X															0
T5															x			X											X										3
T6																					X										х								2
T7																					X																		1
T8																																х							1
T9																																1 /							0
T10	X	х			x			×	X				X						X																				7
FS1		-			- "		1	- "	- "				- "	1					-							-						-						1	0
FS2																																							0

Mock-Ups

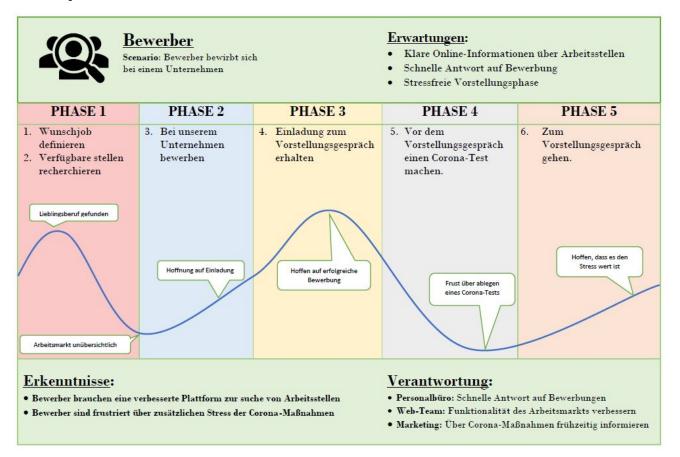




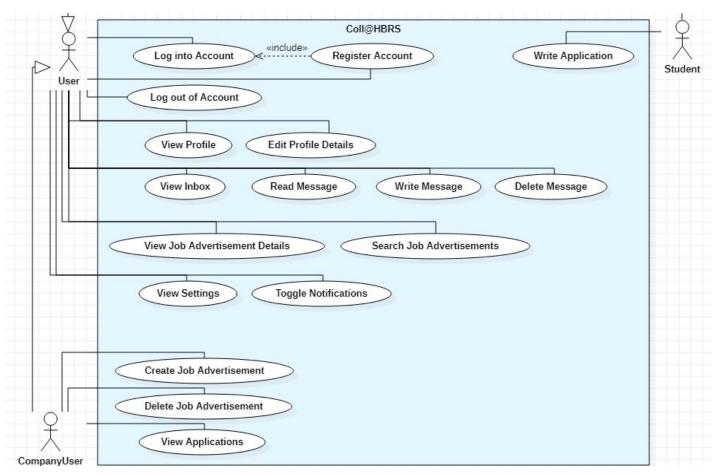




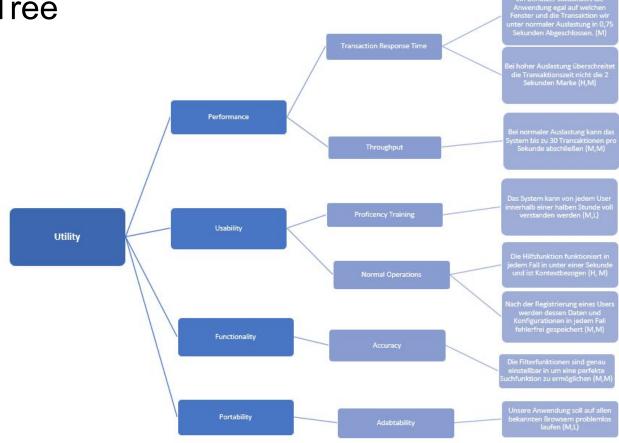
Journey-Map



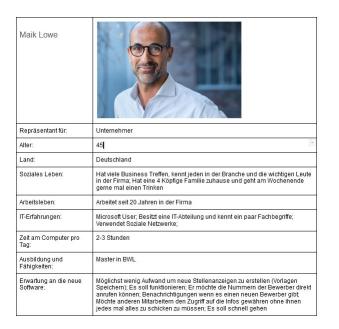
UML Use Case Model



Utility Tree



Personas



Lukas Decker	
Repräsentant für:	Masterstudent
Alter:	27
Land:	Deutschland
Soziales Leben:	Existiert nicht, Lukas ist ein leidenschaftlicher informatiker und besucht die Uni am liebsten nur online. Er arbeitet viel von Zuhause und zockt, wenn er nicht arbeitet. Durch exzessiven Konsum von Energy-Drinks und Kaffee, braucht er auch nicht zu schlafen.
Arbeitsleben:	Ein Pflichtpraktikum im Rahmen des Studiums und arbeitet seitdem (1 Jahr) bei der Firma. Ist jedoch unglücklich, da er regelmäßig in die Firma muss und sucht nach einem besseren Job
IT-Erfahrungen:	Linux-User, verwendet ausschließlich VIM, Full-Stack Developer, Hackt gerne
Zeit am Computer pro Tag:	8 - 24 Stunden (manchmal muss er zur Firma oder in die Hochschule)
Ausbildung und Fähigkeiten:	Hat einen Bachelor in Informatik, mit dem Schwerpunkt Cyber-Security; viel Selbststudium zu diversen Themen
Erwartung an die neue Software:	Möglichst wenig soziale Interaktion, möglichst alles per Mail; Hofft auf eine gute Kompatibilität mit dem Tor-Browser, erwartet alles mit der Tastatur bedienen zu können und sich keine Maus kaufen zu müssen

Architekturentscheidungen:

- Suchfunktion f
 ür Unternehmen und Studenten
- Einfache Verwaltung der Stellenausschreibungen für Unternehmen

Lisa Schwarz	
Repräsentant für:	Studentin
Alter:	20
Land:	Deutschland
Soziales Leben:	Viele Freunde und Bekanntschaften, nutzt diverse Soziale Netzwerke (Instagram, Whatsapp, etc.), am Wochenende und unter der Woche viel unterwegs
Arbeitsleben:	Hat bisher nur zwei Praktika in der Schulzeit gemacht
IT-Erfahrungen:	Apple-User, kennt sich mit Online-Shops gut aus, nutzt Microsoft Word und hat sonst keinerlei Programmier erfahrung
Zeit am Computer pro Tag:	2-4 Stunden, mindestens 3 am Smartphone
Ausbildung und Fähigkeiten:	Hat ein Abitur und Studiert BWL
Erwartung an die neue Software:	Einfache Bedienung; envartet, dass die Unternehmen auf sie zugehen können; Möchte möglichst viele Soziale Netzwerke verlinken können und ein schönes Foto von sich hochladen können

Architekturentscheidungen:

- Möglichkeit der Angabe von generellen Infos
 - Website, Interessen
- Profilbilder

EVA Analyse

FA	Aufwand geschätzt (in PT)	Status	Fortschritt Relativ (in %)	Fortschritt Absolut (in PT)
FA0	12	Getestet	100	12
FA1	19	Getestet	100	19
FA2	36	Getestet	100	36
FA3	9	Getestet	100	9
FA4	30	Getestet	100	28
FA5	30	Getestet	100	30
FA6	25	Getestet	100	23
FA7	27	Getestet	100	27
	21.00.111.00.1111.00.1111			
Summe	188			184
			Differenz IST/SOLL	-2
			Fortschrittsgrad (in %)	98,94

FA1		FA2		
ID	Nr. 52 Datenbank konfigurieren	ID	Nr. 40 Einarbeitung Vadin	
LH-ID	Nr 55 Projekt aufsetzen	LH-ID	Nr. 51 Einarbeitung JDBC	
US02	Nr. 4 Registrierung	US10	Nr. 14 Unternehmensprofil	
US0X	Nr. 54 Login Logout	US11	Nr. 16 Stellenausschreibungen	
Z	Nr. 53 Frontpage aufsetzen	Z		
FA0		FA4		
ID	Nr 59 Carlook Projekt in gitlab	ID	Nr 18 Masterstudent	
ID	Nr. 63 Wireframes erstlen	LH-ID	Nr 12 Werkstudentenjob	
ID	Nr. 56 Landingpage	US17	Nr 12,17,18,130 Suchfunktionen	
ID	Nr. 64/66 Branches testen	US		
ID	Nr. 40/41/42 Einarbeitungen			

FA3			FA6		
ID	Nr. 38 Tool Test		ID	NR. 116 Passwörter	
LH-ID	Nr. 44,45,47 Dokumentation		LH	Nr 121 Refactoring	
US03	Nr. 8 Browser nutzung		US	Nr Akzeptanztest	
OP			OP	Nr 146 kontrolle Login	
Z					
FA5			FA7		
ID			ID		
LH-ID	Kontaktaufnahme		LH	Nr 32 Demovideo	
US03	Bewerbungsverfahren	21	US	Nr 30 Dokumentation	
US					

Fehlt: (Task 18) Masterstudenten Suche

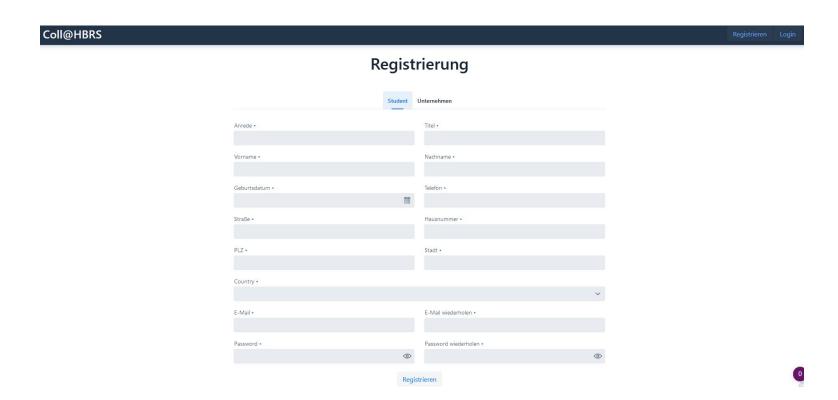
3. Usability

Bewertung der Usability Standards

- Die wichtigsten Informationen im oberen Teil der Masken.
- Personalisierte Navigation.



- Darstellung und Navigation folgen dem gleichen visuellen und strukturellen Muster.
- Corporate Design: Einheitliche Schriftarten, Buttons, Farben.
- Rückkehr an einen sicheren Ort. Breadcrumbs, Home-Button.



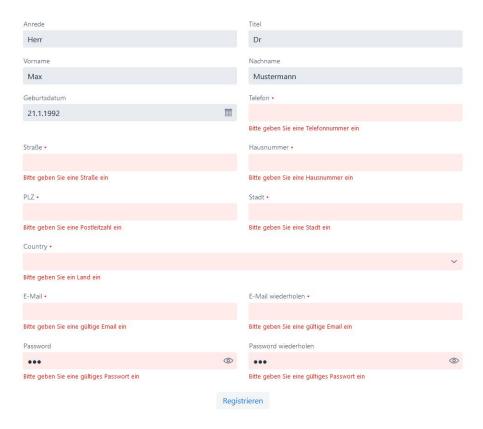
- Gruppieren von ähnlichen Daten.
- Daten in Tabellenform.



Stellenangebote



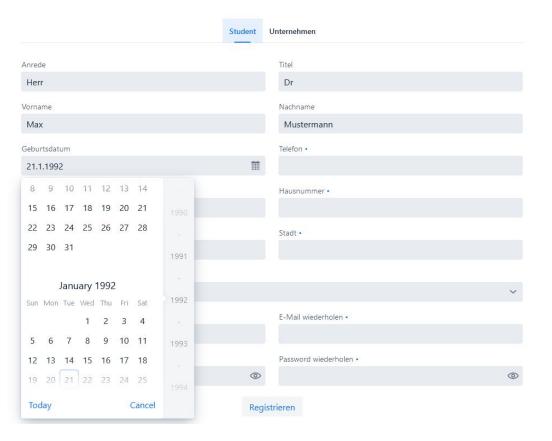
- Validierung der Benutzereingaben.
- Unterstützung des Benutzers bei Fehlerfällen.



Hilfe für den Benutzer.

Student Anrede Herr Vorname Max Frankreich Französisch-Guayana Französisch-Polynesien Französische Süd- und Antarktisgebiete Südafrika Zentralafrikanische Republik Country Fr

Registrierung



SUS Fragebogen

AUSSAGE	STIMME GAR NICHT				STIMME VOLL ZU
Ich kann mir sehr gut vorstellen, das System regelmäßig zu nutzen.				x	
Ich empfinde das System als unnötig komplex.	x				
Ich empfinde das System als einfach zu nutzen.					x
Ich denke, dass ich technischen Support brauchen würde, um das System zu nutzen.	x				
Ich finde, dass die verschiedenen Funktionen des Systems gut integriert sind.				×	
Ich finde, dass es im System zu viele Inkonsistenzen gibt.		x			
Ich kann mir vorstellen, dass die meisten Leute das System schnell zu beherrschen lernen.					x
Ich empfinde die Bedienung als sehr umständlich.		x			
Ich habe mich bei der Nutzung des Systems sehr sicher gefühlt.			x		
Ich musste eine Menge Dinge lernen, bevor ich mit dem System arbeiten konnte.		x			
Total = 34 SUS Score = 85 -> 85 %					

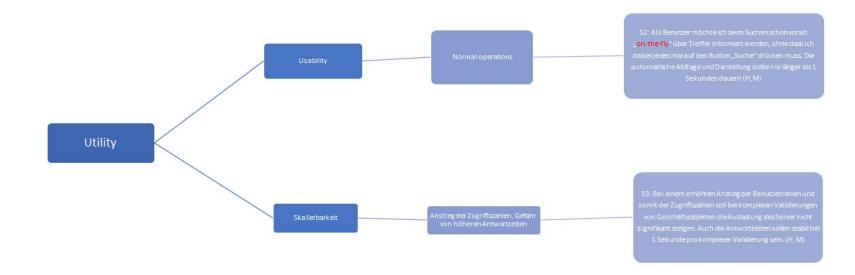
- 10 Umfrageteilnehmer
- 3 Interne 6 externe Teilnehmer

P1 Erik	P2 Pascal	P3 Hendrik	P4 Luca	P5 Ki	P6 Paul	P7 Philo	P8 Friedrich	P9 Leon	P10 Caro	AVG Punkte	AVG Gerundet
	2	2	2	2	2		2	4		3,3	-
	3 4	3	3	4	J 4	3	3	4	4	3,6	
	3 4	4	. 3	4	3	4	4	4	4	3,7	4
4	1 4	4	. 4	4	4	4	4	4	4	4,0	4
2	2 2	3	3	4	2	3	4	3	4	3,0	
	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3,3	
3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3,5	94
	3 4	3	3	4	3	4	4	3	4	3,5	
	3	2	2	4	3	3	3	3	3	2,9	
2	2 4	3	3	4	4	3	4	3	4	3,4	

Personen	Total:	SUS Score:
1) Erik	29	72,5
2) Pascal	35	87,5
3) Hendrik	30	75
4) Luca	33	82,5
5) Ki	38	95
6) Paul	32	80
7) Philo	35	87,5
8) Friedrich	35	87,5
9) Leon	35	87,5
10) Caro	39	97,5
AVG	34,10	85,25

Architekturentscheidung nach ATAM

Utility Tree



Attribute:	Usability
Architectural Tactics	Implementation einer asynchronen Kommunikation zwischen Client und Server. Risk: - mittel, da in gängigen Web-Framework implementiert. Trade-Off: - verstärkte Netzwerkkommunikation.
Reasoning	Die Verwendung einer asynchronen Kommunikation ist ein erprobtes Muster.
Implications for Implemenation	 Keine Verwendung von Ajax-Technologie. Filter-Felder innerhalb der Applikation werden genutzt, um JPA-Queries in Repositories zu formen. Die Queries werden an die Datenbank geschickt, um Daten abzurufen. Diese Daten werden schlussendlich dem Nutzer aufgelistet. Die Suche verläuft "live", nach Eintippen eines Buchstaben wird die Website aktualisiert und neue Ergebnisse werden angezeig.
Architecture Diagram	Static View (Baustein-Sicht, mit integrierter Verteilungssicht) TCP/JPA DB JobAdvertisements JobAdvertisements

On-the-fly Suche

Szenario:

Stellenangebote



5. Tests

Akzeptanz-Tests

- Positivtest Profilerstellung
- Negativtest Profilerstellung
- Postitivtest Nutzerverwaltung
- Negativtest Nutzerverwaltung
- Positivtest Login und Logout
- Negativtest Login und Logout

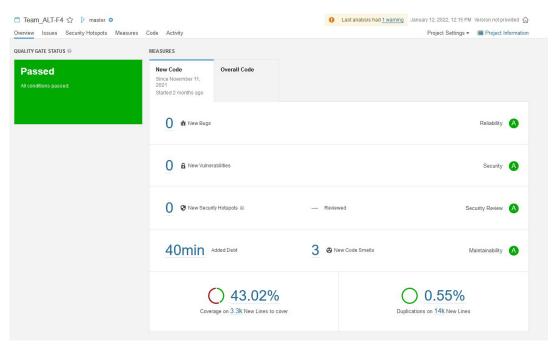
5. Qualitätssicherung SonarQube

Wichtig für uns

- Hohe Coverage
- Duplications auf ein absolutes Minimum reduzieren
- Code Smells (wenn sinnvoll) beseitigen
- Zeitoptimiert arbeiten

Resultat:

- o über 43% Coverage
- 0.5% Duplications
- X Bugs, Code Smells etc.



TBI Code Coverage Pictures

```
public void setErrorFields(List<ReasonType> reasons) {
Refactor this method to reduce its Cognitive Complexity from 63 to the 15 allowed.
                                                                                              last month - L308 %
Why is this an issue?
A Code Smell ▼ A Critical ▼ O Open ▼ Not assigned ▼ 53min effort Comment
                                                                                                 brain-overload •
     for (ReasonType reason : reasons) {
        2 if (reason == ReasonType.UNEXPECTED_ERROR) {
                Utils.triggerDialogMessage(Globals.View.ERROR, "Es ist ein unerwarteter Fehler aufgetreten");
        if (reason == ReasonType.SALUTATION_MISSING) {
                salutation.setErrorMessage("Bitte geben Sie eine Anrede ein");
                salutation.setInvalid(true);
        4 if (reason == ReasonType.TITLE_MISSING) {
                title.setErrorMessage("Bitte geben Sie einen Titel ein");
                title.setInvalid(true);
        5 if (reason == ReasonType.FIRSTNAME_MISSING) {
                firstName.setErrorMessage("Bitte geben Sie einen Vornamen ein");
                firstName.setInvalid(true);
        6 if (reason == ReasonType.LASTNAME_MISSING) {
```

lastName.setErrorMessage("Bitte geben Sie einen Nachnamen ein");

lastName.setInvalid(true);

Git Strategie

- Feature Branch
- Sowohl negative als auch positive Erfahrungen
- Probleme in Sprint 1 mit mergen
- Sprint 2 früher und öfter zusammengeführt

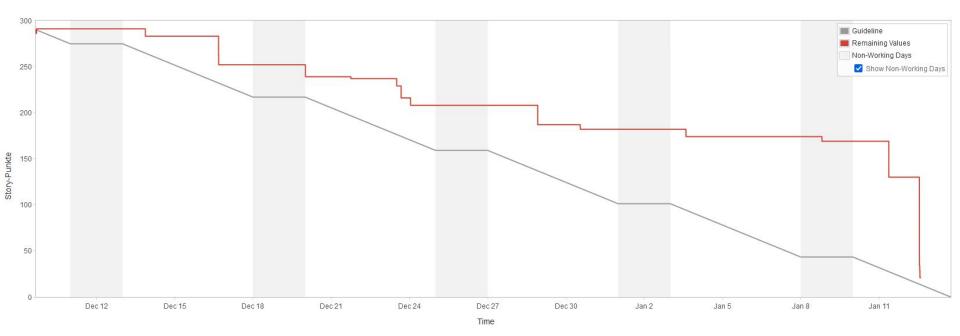
Sprint Review

Positives

- Nutzung Git
- Umsetzen von TDD
- Gute Dokumentation

Negatives

- Zeitverlust durch Feiertage
- Rollenverteilung
- JIRA



Demonstration

http://sepp-test.inf.h-brs.de:8080/Team ALT-F4/