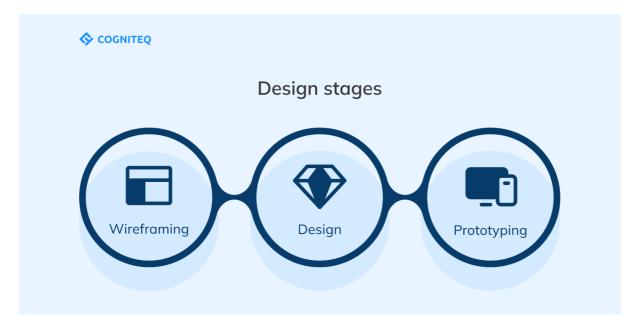
# Mobile Development Lifecycle

#### Planungsphase:

- Zielgruppe definieren
- Zweck der App festlegen
- o Nutzen für das Unternehmen herausarbeiten
- o Kommunikation zwischen Kunden und Unternehmen
- Welche Plattform

#### Designphase:



- Fokus auf Funktionalität und Benutzeroberfläche (UI)
- Wireframing -> schwarz weiß Modell von jedem Interface
- Einbeziehung des Entwicklerteams für realistische Einschätzungen
- Kann länger dauern wenn die App größer ist

#### Entwicklungsphase:

- Natives oder Cross-Plattform Development
- Prototyping zur schnellen Validierung von Designideen
- o Bau der eigentlichen App unter Berücksichtigung von Plänen und Designs
- o Dauert am Längsten

#### Testphase:

- o Umfassende Überprüfung der App, um Fehler zu identifizieren und zu beheben
- o 90% der Fehler sollen behoben werden

- **Functional Testing**: Überprüft, ob alle Funktionen der App wie Registrierung, Suchfunktion und In-App-Käufe einwandfrei funktionieren.
- **Usability Testing**: Bewertet die Benutzerfreundlichkeit der App, insbesondere die Navigation und die Verständlichkeit der Menüs.
- Compatibility Testing: Stellt sicher, dass die App auf verschiedenen Geräten und Betriebssystemen konsistent funktioniert.
- Security Testing: Identifiziert potenzielle Sicherheitslücken und schützt die Benutzerdaten vor Bedrohungen.

#### Deploy:

- Veröffentlichung der App im PlayStore oder AppStore
- o Alle können die App downloaden (Außer zb. Länder spezifisch)

#### Wartungsphase:

- o Fortlaufende Aktualisierung und Verbesserung der App
- o Updates können einfach hochgeladen werden
- o Updates werden als Default automatisch auf den Endgeräten aktualisiert
- o Probleme mit Nutzer die die App nicht updaten

### **API Versionierung**

Neue Backend Version online aber alte Version muss trotzdem Funktionieren.

```
const String ROOT_API="https://abc.at/appdev/api/v2.0.14/";
```

## Quellen

- https://scaleupally.io/blog/understanding-the-mobile-app-development-life-cycle/
- https://learn.g2.com/mobile-development-lifecycle