Hinweise:

* Schriftart Calibri, 12pt, 1.15facher Zeilenabstand, Blocksatz
* Ränder „Layout→Normal“
* Umfang: mind. 10 und max. 12 Seiten einschl. Titelblatt
* Die dunkelgrau gedruckten Hinweise (Stil „subtle emphasis“) sind zu entfernen.

Praktikum zum Modul  
Software Engineering

Sommersemester 2019

Eric Bock, 3265222

Lars Kähny,

Lukas Meissner,

Annika Netuschil,

# Kurzbeschreibung des Projekts

Kurze Beschreibung des Vorhabens: Um was handelt es sich (App? Gerät?), in welchem Kontext ist die Anwendung, was ist der Nutzen bzw. Sinn? Wie soll es realisiert werden? Umfang: max. halbe Seite.

Das Ziel unseres Projekts war es eine Applikation zu bauen, die es einem Nutzer ermöglicht beim Einkaufen den optimalen Weg durch den Supermarkt zu finden. Somit muss der Nutzer keine Zeit mit unnötigem Suchen von Produkten oder hin- und herlaufen durch den Supermarkt verschwenden. Außerdem ermöglicht es unsere Applikation dem User einen guten Überblick über seine Einkaufsliste zu behalten. Schließlich ist es für dem User noch möglich mit der Applikation einen Überblick über alle Produkte zu erhalten, die in einem Supermarkt verfügbar sind. Das Projekt soll in Form einer Android App mit Xamarin und C# realisiert werden. Der User soll über verschiedene Interfaces Einkaufslisten erstellen können und dann für diese einen Weg durch den von ihm gewählten Supermarkt angezeigt bekommen.

# Anforderungsanalyse

## User Stories

Textuelle Beschreibung(en) wie der User die App bzw. das Produkt erlebt.

1. Das System muss dem Nutzer ermöglichen, den Supermarkt einstellen zu können, in dem er einkaufen will.
2. Das System muss dem Nutzer ermöglichen, Einkaufsgegenstände mit der gewünschten Anzahl in eine Liste einzufügen, zu entfernen und die Liste zu speichern.
3. Das System muss anhand der Einkaufsliste den kürzesten Weg durch den Supermarkt für den ausgewählten Supermarkt erstellen können.
4. Das System muss alle im Supermarkt vorhandenen Produktkategorien kennen.
5. Das System soll Einkaufsgegenstände bei der Eingabe realen Objekten zuordnen können und erkennen, wenn eine falsche Eingabe getätigt wurde.
6. Das System soll dem Nutzer nach dem Einkauf ermöglichen, die Liste löschen und speichern zu können.
7. Das System soll alle Marken der Produktkategorieren kennen, um dem Nutzer eine Auswahl der Marke zu ermöglichen.
8. Das System soll dem Nutzer ermöglichen, gespeicherte Listen als Vorlage für einen neuen Einkauf auszuwählen.

## Anforderungen

Mind. 5 nummerierte Anforderungen formuliert mit Satzschablone. Etwaige Auflistungen (z.B. Betriebssysteme, Plattformen, Browser, …) am Ende dieses Abschnitts einfügen. Sofern zutreffend oder möglich, erstellen Sie eine Priorisierung.

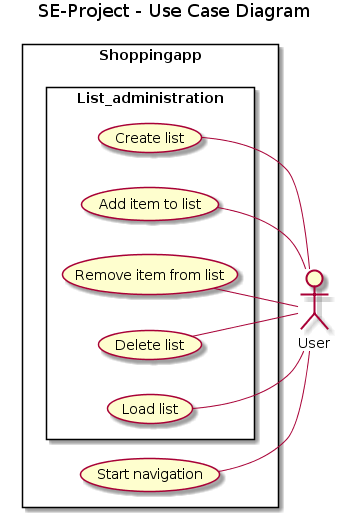
1. Das System muss dem Nutzer ermöglichen, den Supermarkt einstellen zu können, in dem er einkaufen will.
2. Das System muss dem Nutzer ermöglichen, Einkaufsgegenstände mit der gewünschten Anzahl in eine Liste einzufügen, zu entfernen und die Liste zu speichern.
3. Das System muss anhand der Einkaufsliste den kürzesten Weg durch den Supermarkt für den ausgewählten Supermarkt erstellen können.
4. Das System muss alle im Supermarkt vorhandenen Produktkategorien kennen.
5. Das System soll Einkaufsgegenstände bei der Eingabe realen Objekten zuordnen können und erkennen, wenn eine falsche Eingabe getätigt wurde.
6. Das System soll dem Nutzer nach dem Einkauf ermöglichen, die Liste löschen und speichern zu können.
7. Das System soll alle Marken der Produktkategorieren kennen, um dem Nutzer eine Auswahl der Marke zu ermöglichen.
8. Das System soll dem Nutzer ermöglichen, gespeicherte Listen als Vorlage für einen neuen Einkauf auszuwählen.

# Modellierung

## Use Cases (Diagramme und tabellarische Form)

Mind. 1 Use Case Diagramm, mind. 3 tabellarische Beschreibungen von Use Cases. Referenzieren Sie hier entsprechende Anforderungen.

**Use-Case-Diagramm:**



**1. Use Case**

1. Name of use case: Create list

2. Nr.: 1

3. Objective: The User creates a new list with all the items he wants to buy

4. Scope: global

5. Level: main functionality

6. Categorie: primary

7. Involved Classes: Shoppinglist, Product, Supermarket

8. Precondition: User has to have selected the right interface

9. Postcondition (success): List is saved

10. Postcondition (failure): User is returned to main menu. An error message is displayed.

11. Actors: User

12. Trigger: "New List"-Button clicked

13. Actions to exectue:

1. Choose supermarket

2. Enter product categorie

3. Choose product (brand)

4. Add product to list

5. IF not finished: GOTO Step 2

6. Save list

14. Extensions: -

15. Actions in case of exeption:

**2. Use Case**

1. Name of use case: Delete list

2. Nr.: 2

3. Objective: The list the user had selected is deleted.

4. Scope: global

5. Level: secondary functionality

6. Categorie: optional

7. Involved Classes: Shoppinglist

8. Precondition: The user has selected a shoppinglist.

9. Postcondition (success): The selected shoppinglist is deleted

10. Postcondition (failure): The user is informed about an error

11. Actors: user

12. Trigger: "Delet"-Button in list interface is clicked

13. Actions to exectue:

1. The selected list gets deleted

2. The user is returned to the main menu

14. Extensions: A security check can be implemented

15. Actions in case of exeption:

**3. Use Case**

1. Name of use case: Add item to list

2. Nr.: 3

3. Objective: The User can edit add products to the current shoppinglist

4. Scope: global

5. Level: main functionality

6. Categorie: primary

7. Involved Classes: Shoppinglist, Product

8. Precondition: The user has selected a shoppinglist.

9. Postcondition (success): An item is added to the list

10. Postcondition (failure): The list is unchanged

11. Actors: user

12. Trigger: Item "Add"- or "Delet"-Button is pressed

13. Actions to exectue:

1. The User types product category of the product he wants to add

2. A List is shown with all products from that category

3. The user selects one of the Products

4. The Product is added to the current shoppinglist

5. The user is returned to the shoppinglist view

14. Extensions: A suggestion is shown when the user types the product category

15. Actions in case of exeption:

**4. Use Case**

1. Name of use case: Load list

2. Nr.: 4

3. Objective: The User can load one of his former lists

4. Scope: global

5. Level: secondary functionality

6. Categorie: optional

7. Involved Classes: Shoppinglist

8. Precondition: The user has selected the "load list" view in the main menu.

9. Postcondition (success): The selected shoppinglist is loaded and displayed (selected)

10. Postcondition (failure): The user is informed about an error and returned to the main menu

11. Actors: user

12. Trigger: "Load List"-Button clicked

13. Actions to exectue:

1. A list of all saved shoppinglists is displayed

2. The user clicks one of the lists

3. The list is loaded and displayed

14. Extensions: -

15. Actions in case of exeption:

**5. Use Case**

1. Name of use case: Start nagivation

2. Nr.: 5

3. Objective: The user can see the optimal path through the supermarkt he wants to shop in.

4. Scope: global

5. Level: main functionality

6. Categorie: primary

7. Involved Classes: Shoppinglist, NavigatonController, Supermarket

8. Precondition: The user has selected a shoppinglist.

9. Postcondition (success): The Users is shown a map with a highligthed route.

10. Postcondition (failure): The user is informed about an error and returned to the shoppniglist screen

11. Actors: user

12. Trigger: "Start Navigation"-Button in list interface is clicked

13. Actions to exectue:

1. The route is calculated

2. A map is with the route is shown

14. Extensions:

The map show the position of the user.

The map could have a feature to check items that were already bought.

15. Actions in case of exeption:

**6. Use Case**

1. Name of use case: Remove item from list

2. Nr.: 6

3. Objective: The User can remove products from the list

4. Scope: global

5. Level: main functionality

6. Categorie: secondary

7. Involved Classes: Shoppinglist, Product

8. Precondition: The user has selected a shoppinglist.

9. Postcondition (success): The product is removed from the list

10. Postcondition (failure): The list is unchnaged

11. Actors: user

12. Trigger: The "Delete"-Button of an item is pressed

13. Actions to exectue:

1. The selected item is removed from the current list

14. Extensions:

Change trigger to slide item in list

15. Actions in case of exeption:

## Klassendiagramme

Mind. 1 Klassendiagramm; externe Module nach Möglichkeit mit Schnittstellennotation („Lollipop“ bzw. Buchse/Stecker).

## Objektdiagramme

Mind. 1 Objektdiagramm für einen geeigneten Use Case; verzeichnen Sie auch externe Schnittstellen bzw. Module.

## Sequenzdiagramme

Mind. 1 Sequenzdiagramm für einen geeigneten Use Case.

## Zustandsdiagramme

Mind. 1 Zustandsdiagramm für eine Komponente, einen Use Case oder die gesamte Applikation.

# Implementierung

Beschreiben Sie die Rahmenbedingungen und begründen Sie kurz die Wahl der verwendeten Toolkits. Listen Sie die erfüllten sowie nicht erfüllten Anforderungen, und erläutern Sie, welchen individuellen Beitrag jedes Teammitglied geleistet hat.

Zum Entwickeln unsere Applikation haben wir uns für die Programmiersprache C# entschieden. Die Wahl dieser Sprache lag nahe, da wir sie alle im Studium lernen und somit jeder einfach einen Beitrag zur Entwicklung der App leisten konnte.

Als Framework haben wir Xamarin für Visual Studio verwendet.

Zur Versionsverwaltung haben wir GitHub (<https://github.com/Mosman97/SE-Einkaufsplanungs-Application>) genutzt. Es handelt sich hierbei um ein öffentliches Opensourcetool, zu dem jeder einfach Zugang hat und in dem die einzelnen Versionen und Arbeitsstände einfach gespeichert und geteilt werden können.

Zur Dokumentation und Aufteilung von Aufgaben haben wir „Trello“ (<https://trello.com/b/g7SOBiqE/se-einkaufsplanungs-application>) genutzt. Dort haben wir Aufgaben eingestellt und diese verschiedenen Personen zur Bearbeitung zugeordnet. Außerdem haben wir Trello genutzt, um unsere Arbeit zu dokumentieren und die Abarbeitung der Aufgaben festzuhalten.

## Erfüllte Anforderungen

## Nicht erfüllte Anforderungen

## User Interface

Zeigen Sie anhand von Fotos oder Screenshots, wie Ihr Prototyp die Eingangs beschriebenen User Stories nachbildet. Referenzieren Sie entsprechend die (nicht) erfüllten Anforderungen (max. 2 Seiten).

# Reflexion

Vergleichen Sie die frühe Planung in den ersten Wochen mit den dem Ergebnis am Ende.

* Entspricht das Ergebnis Ihrer ursprünglichen Vision?
* Was lief wie geplant, welche (überraschenden?) Änderungen haben sich ergeben?
* An welcher Stelle sind Sie nicht weitergekommen, wo haben Sie am meisten dazugelernt?
* Hat sich die geplante Arbeitsaufteilung bewährt?
* Was würden Sie für das nächste Projekt anders machen?