

Software Engineering Projekt

Gruppe Einkaufsapp

18.Oktober 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Definitionsphase	5
1.1	Problembeschreibung	5
1.2	Ursachenanalyse	5
1.3	Entscheidung zur Projektdurchführung	5
1.4	Projektziele	5
1.5	Projektorganisation	5
1.6	Kick-Off-Meeting	5
2	Planungsphase	6
2.1	Aktivitätsliste	6
2.1.1	Designer	6
2.1.2	Entwickler	6
2.2	Qualitätssicherung	6
2.2.1	Logo- und Designentwicklung	6
2.2.2	Websites	6
3	Durchführungsphase	7
3.1	Designer	7
3.2	Entwickler	7
3.3	Organisationstools	7
4	Abschlussphase	8
4.1	Resumee	8
4.2	Fazit	8

Projektdokumentation

Gruppenmitglieder

Projektleiter

Markus Hube

Entwicklung

Sebastian Kiepsch

Michael Hein

Eric Sorgalla

Daniel Sawadenko

Viktor Fuchs

Schmitt Florian

Design

Florian Graupeter

Moritz Karten

Moritz Schaub

Jannis Grohs

Dokumentation

Huong Dang

Thomas Elias

Annika Köstler

Einleitung

Diese Dokumentation soll einen näheren Einblick in den Umfang, den Nutzen, den Ablauf und das Ergebnis unseres Software Projekts 'Einkaufsapp' geben.

Unsere entwickelte App dient dem Nutzer seine alltäglichen Einkaufserlebnisse, hinsichtlich seiner besuchten Läden und seiner gekauften Produkte zu dokumentieren und eine Übersicht über seine Finanzen zu erhalten. Diese App soll gleichzeitig ein kleines Nachschlagewerk für die Nutzer darstellen, wo sie sich einen Überblick über Preise und Angebote bestimmter Produkte ansehen können. Sie soll den Alltag für alle Konsumenten erleichtern und es ermöglichen seine Ausgaben auf einen Blick zu sehen.

Diese Dokumentation dient als Nachschlagewerk für die Projektmitglieder und beschreibt alle während der Projektdurchführung aufgekommenen Ideen und Tasks sowie alle erstellten Dokumente.

Zudem wurde eine Einteilung des Projektes in Definitionsphase, Planungsphase, Durchführungsphase und Abschlussphase als angemessen empfunden und in diesem Dokument angewandt. Diese Dokumentation ist parallel zur Durchführungsphase entstanden.

1 Definitionsphase

1.1 Problembeschreibung

Es gibt viele verschiedene Produkte, welche von unterschiedlichen Anbietern zu unterschiedlichen Preisen und Mengen angeboten werden. Da fällt es jedem Konsumenten schwer den Überblick zu behalten, welches Produkt bei welchen Anbieter am günstigsten ist und wie viel man in der Woche, im Monat oder im Jahr für ein bestimmtes Produkt bei einem bestimmten Anbieter ausgibt. Diese App soll dabei helfen den finanziellen Überblick zu behalten und eine Hilfe für alle Konsumenten sein, die öfter sich fragen wo denn nun ihre Lieblingsschokolade am günstigsten war und wie viel sie eigentlich im Monat dafür ausgeben. Zudem dient diese App auch allen WG - Mitgliedern, die nach dem Einkauf immer ins rechnen geraten, um herauszufinden wer wie viel zu bezahlen hat. Unsere Einkaufsapp soll hier helfen Rechnungen schnell und einfach anderen Nutzern zuzuweisen sodass sie immer wissen wie viel sie genau bezahlen müssen.

1.2 Ursachenanalyse

1.3 Entscheidung zur Projektdurchführung

1.4 Projektziele

1.5 Projektorganisation

1.6 Kick-Off-Meeting

2 Planungsphase

2.1 Aktivitätsliste

2.1.1 Designer

2.1.2 Entwickler

2.2 Qualitätssicherung

2.2.1 Logo- und Designentwicklung

2.2.2 Websites

3 Durchführungsphase

3.1 Designer

3.2 Entwickler

3.3 Organisationstools

4 Abschlussphase

4.1 Resumee

4.2 Fazit

Quellen

Anhang

Glossar