

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

Florian Schmitt

Design

Florian Graupeter

Moritz Karsten

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 Softwareprojekts '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, in der ein Überblick über Preis und Angebot bestimmter erstellt wird. Sie soll den täglichen Einkauf 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 aufgetretenen 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, dsich öfter fragen, wo ihre Lieblingsprodukte am günstigsten angeboten werden und wie oft sie diese Produkte im Monat kaufen. Zudem bietet die App z. B. WG-Mitgliedern die Möglichkeit die Ausgaben pro Person zu tracken was die manuelle Kalkulation am Ende eines Monats erspart.

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

Wir haben GitHub als allgemeine Ablage genutzt und jedes Teammitglied hatte darauf Zugriff.

4 Abschlussphase

4.1 Resumee

4.2 Fazit

Quellen

Anhang

Glossar