8.3.2018

Patrick & Fabian

F&P

F&P KKS

Kartei Kärtchen System

Inhalt

[Programm Schrittzähler 1](#_Toc508183532)

[Github 1](#_Toc508183533)

[Nicht funktionale Anforderungen 1](#_Toc508183534)

[Use Case Diagramm 2](#_Toc508183535)

[Architektur 2](#_Toc508183536)

[Package 3](#_Toc508183537)

[Klassen Diagramm 4](#_Toc508183538)

[Objekt Diagramm 4](#_Toc508183539)

[Sequenz 5](#_Toc508183540)

[Activity 6](#_Toc508183541)

[ERM ERD 6](#_Toc508183542)

[Test Case 7](#_Toc508183543)

[White-Box 7](#_Toc508183544)

[Black-Box 8](#_Toc508183545)

[Fazit / Retrospektive 8](#_Toc508183546)

[Kurt 8](#_Toc508183547)

[Patrick 8](#_Toc508183548)

# Programm Kartei Kärtchen System

Im Kartei Kärtchen System ist es möglich eine Kategorie mit Karteien zu erstellen, diese Zu bearbeiten mit Löschen, Editieren und Hinzufügen. Auf Play Geht man die Karteien durch und Löst diese, Am Schluss wird es ausgewertet und die Resultate werden Angezeigt.

# Github

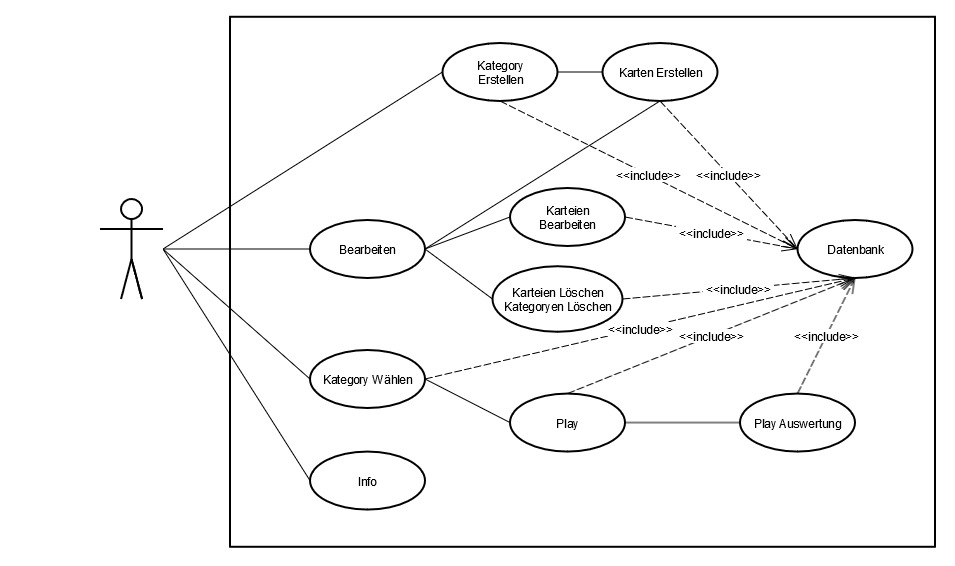
<https://github.com/PatrickG07/F-P-KKS>

# Nicht funktionale Anforderungen

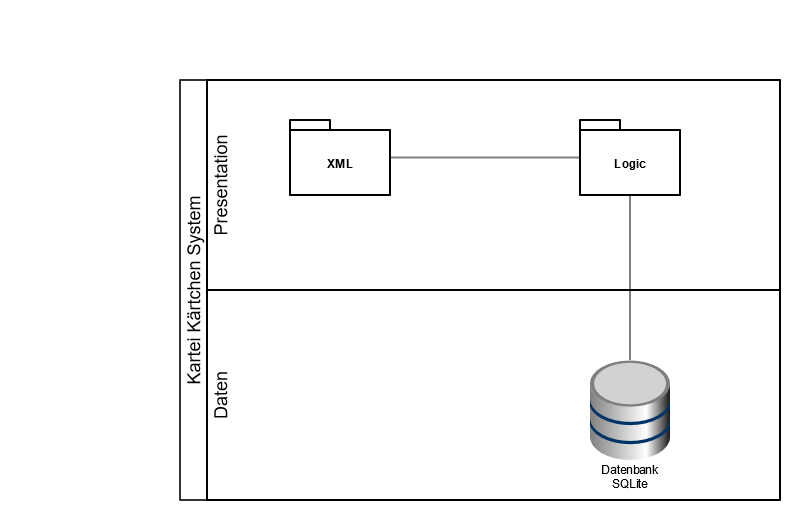
|  |  |
| --- | --- |
| Anforderung | Wichtigkeit |
| Mit Java gecodet |  |
| Benutzerfreundliches Design |  |
| Copyright Beachtung |  |
| Kommentare |  |
| Saubere Gliederung |  |
| Sinnvolle Namensgebung |  |
| Alles in einer Sprache |  |
| Abgabetermin wurde eingehalten |  |

Legende: Sehr wichtig , wichtig, nice to have

# Use Case Diagramm



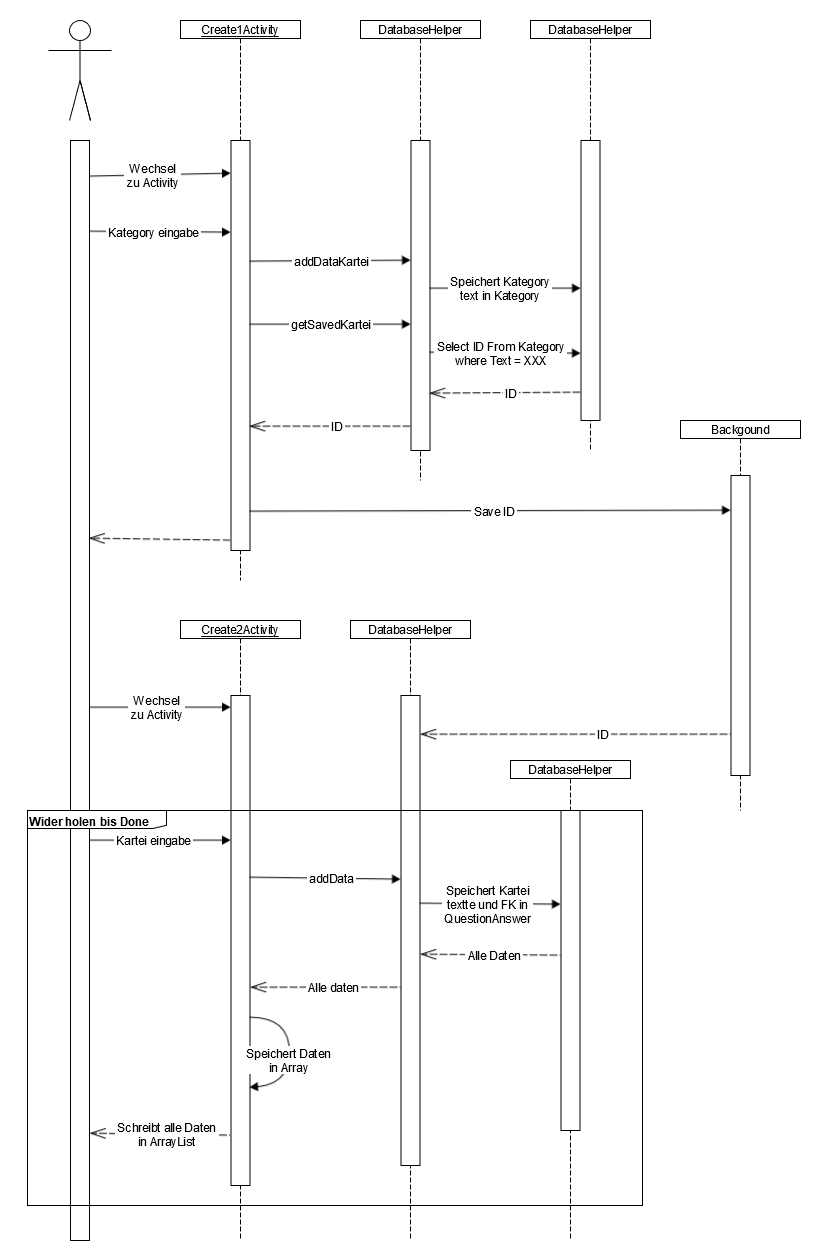
# Architektur



# Klassen Diagramm

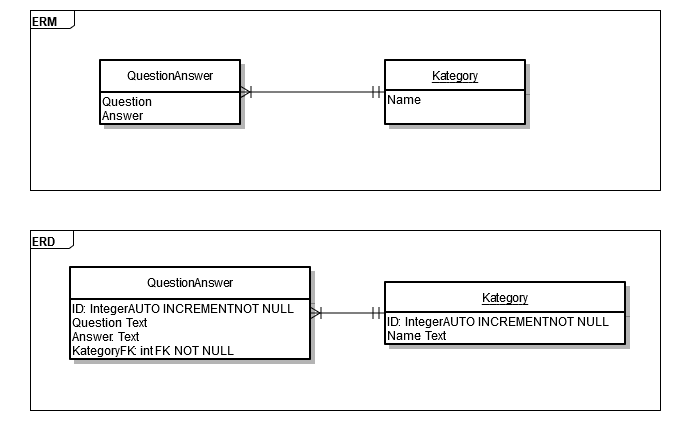


# Sequenz



# Activity

# ERM ERD



# Test Case

## White-Box

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 1 |
| Testfall | Kategorie Erstellen |
| Testziel | Eine Kategorie wird erfolgreich erstellt und kann im Play und im Edit angewählt werden |
| Vorbedingungen | Programm gestartet |
| Aktion | Nach rechts streichen  Create Wählen  Namen Angeben  NEXT Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Es wird im Play und Edit angezeigt und kann ausgewählt werden |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 2 |
| Testfall | Karteien Erstellen |
| Testziel | Karteien werden erfolgreich erstellt und angezeigt |
| Vorbedingungen | Kategorie erstellt und im Create2Activity |
| Aktion | Question und Answer Erstellen  ADD Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Daten werden oben Angezeigt |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 2 |
| Testfall | Karteien Erstellen |
| Testziel | Karteien werden erfolgreich erstellt und angezeigt |
| Vorbedingungen | Kategorie erstellt und im Create2Activity |
| Aktion | Question und Answer Erstellen  ADD Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Daten werden oben Angezeigt |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 3 |
| Testfall | Show Edit |
| Testziel | Daten Anzeigen |
| Vorbedingungen | Programm gestartet |
| Aktion | Auf Edit Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Daten Werden Angezeigt |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 4 |
| Testfall | Edit |
| Testziel | Daten ändern |
| Vorbedingungen | Programm gestartet  Edit Activity |
| Aktion | Auf Stift Klicken  Daten ändern  Done Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Daten Werden geändert |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 5 |
| Testfall | Add Data |
| Testziel | Daten Hinzufügen |
| Vorbedingungen | Programm gestartet  Edit Activity |
| Aktion | Auf + Klicken  Daten Einfügen  Add Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Daten Werden oben Angezeigt |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 6 |
| Testfall | Delete Kartei |
| Testziel | Kartei Löschen |
| Vorbedingungen | Programm gestartet  Edit Activity |
| Aktion | Auf item in ListView Klicken  Auf Mülleimer Symbol Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Die Ausgewählten Item wird Gelöscht |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 7 |
| Testfall | Delete Kategorie |
| Testziel | Kategorie Löschen |
| Vorbedingungen | Programm gestartet  Edit Activity |
| Aktion | Ktegorie Auswählen  Auf Mülleimer Symbol Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Kategorie wird Gelöscht |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 8 |
| Testfall | Play Chose |
| Testziel | Chose Kategorie |
| Vorbedingungen | Programm gestartet |
| Aktion | Auf Play Klicken  Kategorie Wählen  Auf Done Klicken |
| Erwartetes Ergebnis | Activity wird gewechselt |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 9 |
| Testfall | Play Game |
| Testziel | Spielen |
| Vorbedingungen | Testfall 8 erfolgreich abgeschlossen |
| Aktion | Text eingeben  Auf Pfeil nach rechts Drücken  Bis auf Hacken Geklickt |
| Erwartetes Ergebnis | Activity wird gewechselt |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 10 |
| Testfall | Play Score |
| Testziel | Score anzeigen |
| Vorbedingungen | Testfall 9 erfolgreich abgeschlossen |
| Aktion | Nichts |
| Erwartetes Ergebnis | PieChart und ListView werden angezeigt mit korrekten Daten |
| Priorität | Hoch |
| Testmethode | White-Box |
| Bemerkungen | Keine |

## Black-Box

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 1 |
| Testfall | Kategorie Erstellen |
|  | Name angegeben  Es wechselt zur Nächsten Activity |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 2 |
| Testfall | Karteien Erstellen |
|  | Text 1 und Text 2 angeben  Auf Add Klicken  Text 1 und Text 2 wird oben angezeigt |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 3 |
| Testfall | Show Edit |
|  | Auf Edit Klicken  Activity wird gewechselt |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 4 |
| Testfall | Edit |
|  | Auswahl des item  Auf Stift Klicken  Text ändern  Done Klick |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 5 |
| Testfall | Add Data |
|  | Auf + Klicken  Text 1 und Text 2 Einfügen  Add Klicken  Done Klicken |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 6 |
| Testfall | Delete Kartei |
|  | Kartei im ListView wählen  Auf Mülleimer Klicken  Kartei wird gelöscht |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | 7 |
| Testfall | Delete Kategorie |
|  | Kategorie im Spinner wählen  Auf Mülleimer Klicken  Kartei wird gelöscht |
| Test Resultat | Erfolg |
| Testmethode | Black-Box |

# Fazit / Retrospektive

## Fabian

Im ük335 kam ich wieder mal in den Genuss mit Java zu programmieren. Was auch super wahr ist mein Team. Wir haben uns auf den anderen verlassen können das wir die eingeteilte Arbeit machen und alles einhalten wie abgemacht.

Was super war das wir am Anfang ein Git-Responsetori einrichteten das wir 1. Alle wichtigen Projekt Daten immer gesichert haben 2. Dass wir beide gleichzeitig am Projekt arbeiten konnten dank Git-Hub-Desktop. An sich ist eigentlich nichts schlecht gelaufen. Das einzige was schade war, war das wir nicht alle Schnittstellen einbauen konnten wie geplant, dafür reichte die Zeit nicht ganz aus.

## Patrick

Das Projekt Hat mir Spaß gemacht. Es ist etwas Schade, dass wir die Schnittstellen Bluetooth und Bild Galerie nicht eingebunden haben jedoch auch ohne diese Schnittstellen ist das Projekt Gut genug.

Schwierigkeiten kamen bei mir Beim Fingerabdruck Scanner und teilweise die Datenbank.