

22.6.2018

BUMM- Dokumentation

Gruppe 3 - Bugelnig, Maljurić, Mikula,
Unterkofler





Inhalt

1. Beschreibung	3
2. Technische Umsetzung	3
3. Domain Model	3
4. User Stories Status	3
4.1 Benutzer-App	3
4.2 Admin-App	4
5. Story Map	5
6. Akzeptanzkriterien	6
6.1 Rolle: User	6
Userstory: Anmelden	6
Userstory: Abmelden	7
Userstory: Registrieren	7
Userstory: Daten ändern	7
Userstory: Angebote ansehen	8
Userstory: Artikel Details ansehen	8
Userstory: Artikel bewerten	9
Userstory: Warenkorb ansehen	9
Userstory: Artikel in den Warenkorb legen	9
Userstory: Artikel aus dem Warenkorb entfernen	10
Userstory: Warenkorb bestellen	10
6.2 Rolle: Admin	10
Userstory: Anmelden	10
Userstory: Abmelden	11
Userstory: Bestellungen ansehen	11
Userstory: Artikel anlegen	11
Userstory: Artikel ändern	12
Userstory: Artikel löschen	12
Userstory: Artikel Vorrat nachfüllen	13
Userstory: Meldungen löschen	13
Userstory: User deaktivieren	13
Userstory: Benutzerkonto löschen	13
7. Arbeitsteilung	14
8. Daily Scrum	15





1. Beschreibung

BUMM ist ein Webshop, die aus zwei Apps besteht. Die eine App, ermöglicht Benutzern in einer Rolle eines Kunden einen Online-Shop zu bedienen. Es ist möglich ein eigenes Benutzerkonto anzulegen, sich in der App anzumelden und unter seinem Account Artikel auszusuchen um sie dann anschließend zu bestellen. Der andere Teil der Anwendung ist eine eigenständige App, die es ermöglicht diesen Online-Shop als Administrator zu führen. Es ist möglich Artikel anzulegen, zu verändern, zu löschen und zudem kann er eingegangene Bestellung einsehen. Zudem kann er auch dem Webshop moderieren, indem er unangemessene Bewertung von Benutzern löschen kann, Benutzerkonten deaktivieren oder gar endgültig zu löschen.

2. Technische Umsetzung

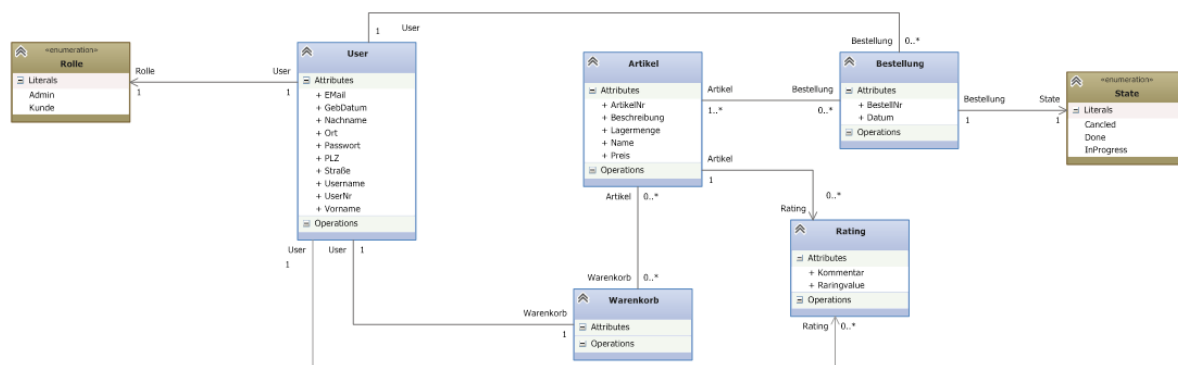
Datenbank: Oracle Datenbank

Programmiersprache: Java

Programmierungsumgebung: Android Studio, NetBeans, SQLDeveloper

Eingesetzte Technologien: GlassFish Server

3. Domain Model



4. User Stories Status

4.1 Benutzer-App

User-Story	Status	Bemerkung
Anmelden	OK	-
Abmelden	OK	-
Registrieren	OK	-
Kontodaten ändern	OK	-
Angebote ansehen	OK	-
Artikel ansehen	OK	-
Artikel bewerten	OK	-



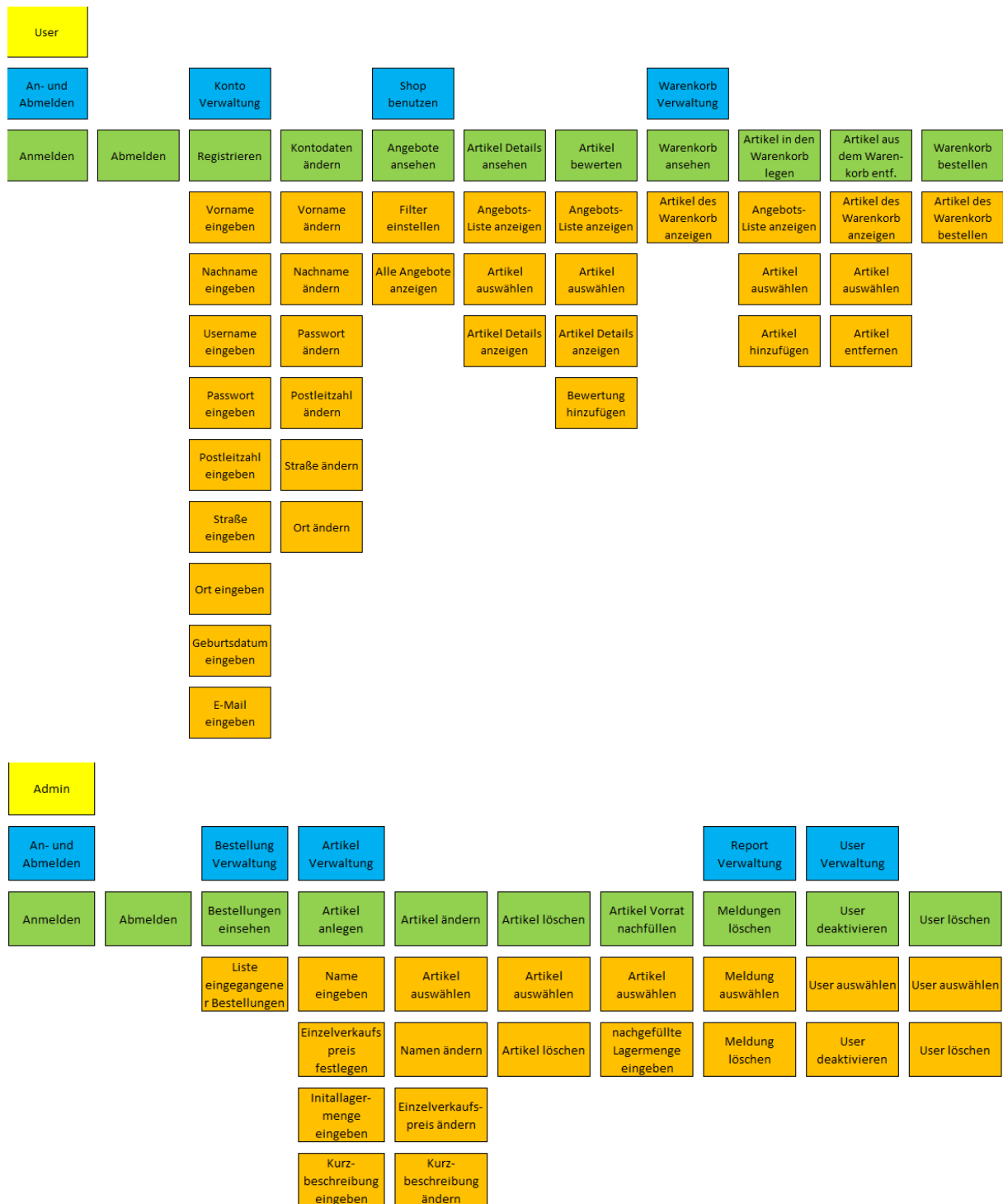
Warenkorb ansehen	OK	-
Artikel dem Warenkorb hinzufügen	OK	-
Artikel aus dem Warenkorb entfernen	OK	-
Warenkorb bestellen	OK	-
Bestellung stornieren	OK	-
Account löschen	OK	-

4.2 Admin-App

User-Story	Status	Bemerkung
Anmelden	OK	-
Abmelden	OK	-
Bestellung einsehen	OK	-
Artikel anlegen	OK	-
Artikel ändern	OK	-
Artikel löschen	OK	-
Artikel-Vorrat nachfüllen	OK	-
Meldung löschen	OK	-
User deaktivieren	OK	-



5. Story Map





6. Akzeptanzkriterien

6.1 Rolle: User

Userstory: Anmelden

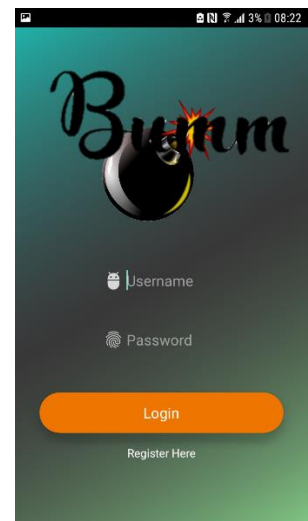
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer sich mit seinen Zugriffsdaten anmelden kann um die ihm zur Verfügung stehenden Funktionen nutzen zu können.

Akzeptanzkriterium

Durch Eingabe der richtigen Benutzername-Passwort Kombination erhält der Benutzer Zugriff auf die weiteren Funktionen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert
Aktion: User gibt „un9900“ als Benutzername ein und „pw“ als Passwort
Ergebnis: User erhält Zugriff
- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert
Aktion: User gibt „UN9900“ als Benutzername ein „pw“ als Passwort
Ergebnis: User erhält kein Zugriff
- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert
Aktion: User gibt „UN9900“ als Benutzername ein „asdf“ als Passwort
Ergebnis: User erhält kein Zugriff
- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert
Aktion: User gibt nichts ein
Ergebnis: User erhält kein Zugriff





Userstory: Abmelden

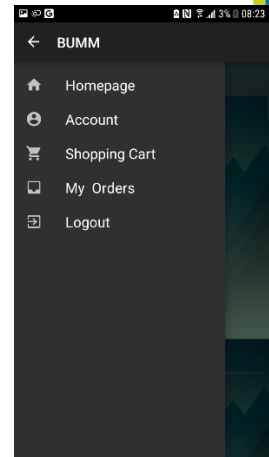
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer sein Konto von der Anwendung abmelden kann.

Akzeptanzkriterium

Benutzer kann sein Konto von der Anwendung abmelden.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User drückt das Menü „Abmelden“
Ergebnis: Konto abgemeldet



Userstory: Registrieren

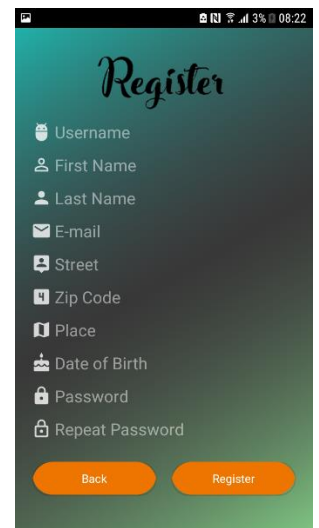
Ziel dieser Userstory ist es, dass sich der Benutzer mit seinen Daten registriert, damit er wenn er die Anwendung nutzen möchte nur mit seinen Benutzernamen und Passwort anmelden kann.

Akzeptanzkriterium

Durch Eingabe aller zu auszufüllenden Felder und falls sich die Daten, die den Benutzer eindeutig von anderen Benutzer unterscheidet (der Username muss eindeutig sein), schon von anderen Anwendern verwendet wurde.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User füllt alle Felder ordnungsgemäß aus
Ergebnis: erfolgreich registriert
- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User füllt NICHT ordnungsgemäß oder gar nicht aus
Ergebnis: FEHLER
- ✓ Vorbedingung: Es ist bereits ein anderer User mit dem eingegebenen Username vorhanden
Aktion: User füllt alle Felder ordnungsgemäß aus
Ergebnis: User wird darauf hingewiesen, dass der gewählte Username bereits vergeben ist und die Registrierung schlägt fehl



Userstory: Daten ändern

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer die Daten seines Kontos aktuell halten kann.

Akzeptanzkriterium

- User kann Vornamen ändern
- User kann Nachnamen ändern
- User kann Passwort ändern
- User kann PLZ ändern
- User kann Straße ändern
- User kann Ort ändern

Testfälle:



- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User ändert die Daten ordnungsgemäß und bestätigt, dass die Daten aktualisiert wurden mit Knopfdruck auf „Ändern“
Ergebnis: Daten erfolgreich geändert
- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User ändert die Daten NICHT ordnungsgemäß und bestätigt, dass die Daten aktualisiert wurden mit Knopfdruck auf „Ändern“
Ergebnis: FEHLER

Userstory: Angebote ansehen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer alle Angebote sehen kann.

Akzeptanzkriterium

Benutzer sieht eine Liste aller Angebote oder jene die von ihm gefiltert wurden.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User stellt Filter nach Kategorie „Kleidung“ ein
Ergebnis: User erhält eine Liste aller Artikel, die sich in der Kategorie „Kleidung“ befindet
- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User stellt keinen Filter ein
Ergebnis: User sieht eine Liste aller Artikel



Userstory: Artikel Details ansehen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer die einzelnen Details eines Artikels ansehen kann.

Akzeptanzkriterium

Benutzer kann folgende Informationen eines Artikels einsehen:

- Name
- Preis
- Beschreibung
- Bewertungen
- Lagermenge

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User wählt ein Artikel in der Liste der Angebote aus
Ergebnis: Benutzer kann die Informationen sehen





Userstory: Artikel bewerten

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer die Artikel bewerten kann.

Akzeptanzkriterium

Benutzer kann eine Bewertung schreiben.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User füllt ordnungsgemäß die Felder (Anzahl der Sterne, Kommentar) aus
Ergebnis: Bewertung ist nun sichtbar in der Liste der Bewertungen

Userstory: Warenkorb ansehen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer die Produkte einsehen kann, die er bereits in den Warenkorb gelegt hat.

Akzeptanzkriterium

Benutzer kann die von ihm hinzugefügten Artikel in der Warenkorb-Liste sehen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: Der User hat Artikel zum Warenkorb hinzugefügt
Aktion: -
Ergebnis: User kann die Artikel im Warenkorb sehen
- ✓ Vorbedingung: Der User hat keine Artikel dem Warenkorb hinzugefügt
Aktion: -
Ergebnis: User sieht einen leeren Warenkorb

Userstory: Artikel in den Warenkorb legen

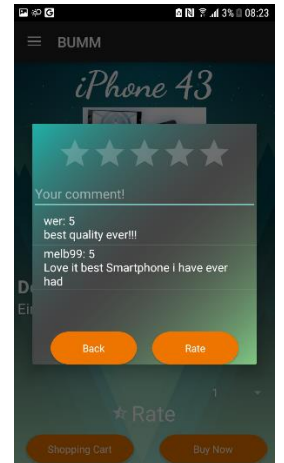
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer Artikel dem Warenkorb hinzufügen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Benutzer kann Artikel zum Warenkorb hinzufügen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: Im Lager sind genügend Exemplare vorhanden
Aktion: User wählt ein Artikel in der Liste der Angebote aus und klickt auf „Zum Warenkorb hinzufügen“
Ergebnis: Der Artikel wurde einmal zum Warenkorb hinzugefügt
- ✓ Vorbedingung: Im Lager sind keine Exemplare übrig
Aktion: User wählt ein Artikel in der Liste der Angebote aus und klickt auf „Zum Warenkorb hinzufügen“
Ergebnis: FEHLER





Userstory: Artikel aus dem Warenkorb entfernen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer die von ihm gewünschten Artikel in dem gesamten Sortiment suchen und ansehen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Benutzer kann Artikel aus dem Warenkorb entfernen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: User wählt ein Artikel in der Warenkorb-Liste aus und klickt auf „Löschen“
Ergebnis: Artikel wurde entfernt

Userstory: Warenkorb bestellen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer alle Artikel, die er in seinen Warenkorb gelegt hat, bestellt.

Akzeptanzkriterium

Der Benutzer kann eine Bestellung abgeben, die alle seine gewünschten Artikel beinhaltet.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: Es sind Artikel im Warenkorb vorhanden
Aktion: User klickt auf „Bestellen“
Ergebnis: Bestellung wurde abgesendet
- ✓ Vorbedingung: Es sind KEINE Artikel im Warenkorb vorhanden
Aktion: User klickt auf „Bestellen“
Ergebnis: FEHLER-

6.2 Rolle: Admin

Userstory: Anmelden

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer sich mit seinen Zugriffsdaten anmelden kann um die ihm zur Verfügung stehenden Funktionen nutzen zu können.

Akzeptanzkriterium

Durch Eingabe der richtigen Benutzername-Passwort Kombination erhält der Benutzer Zugriff auf die weiteren Funktionen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert
Aktion: User gibt „un9900“ als Benutzername ein und „pw“ als Passwort
Ergebnis: User erhält Zugriff
- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert
Aktion: User gibt „UN9900“ als Benutzername ein „pw“ als Passwort
Ergebnis: User erhält kein Zugriff
- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert



Aktion: User gibt „UN9900“ als Benutzername ein „asdf“ als Passwort

Ergebnis: User erhält kein Zugriff

- ✓ Vorbedingung: Benutzername „un9900“ mit „pw“ als Passwort existiert

Aktion: User gibt nichts ein

Ergebnis: User erhält kein Zugriff

Userstory: Abmelden

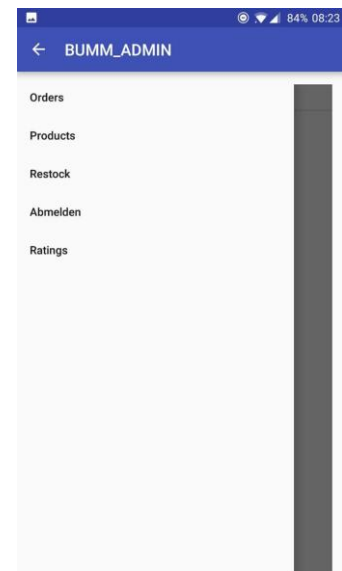
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer sein Konto von der Anwendung abmelden kann.

Akzeptanzkriterium

Benutzer kann sein Konto von der Anwendung abmelden.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
- Aktion: User drückt das Menü „Abmelden“
- Ergebnis: Konto abgemeldet



Userstory: Bestellungen ansehen

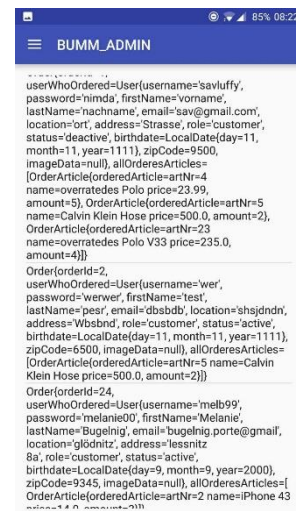
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin die eingegangenen Bestellungen einsehen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann eine Liste eingegangener Bestellungen sehen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: Es sind Bestellung eingegangen
- Aktion: User drückt das Menü „Bestellungen“
- Ergebnis: Admin sieht eine Liste aller Bestellungen



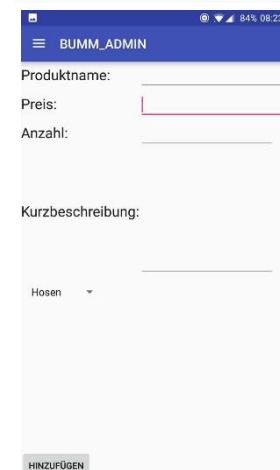
Userstory: Artikel anlegen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Benutzer einen neuen Artikel hinzufügen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann einen Artikel mit folgenden Daten anlegen:

- Name
- Preis
- Beschreibung
- Initial-Lagermenge



Testfälle:



- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin füllt alle Felder ordnungsgemäß aus
Ergebnis: Artikel mit eingegeben Daten wurde der Angebotsliste hinzugefügt
- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin füllt alle Felder NICHT ordnungsgemäß aus
Ergebnis: FEHLER

Userstory: Artikel ändern

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin die Informationen eines Artikels ändern kann

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann folgende Daten eines Artikels ändern:

- Namen
- Preis
- Beschreibung

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin füllt alle Felder ordnungsgemäß aus
Ergebnis: Artikel wurde mit den neuen Daten aktualisiert
- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin füllt alle Felder NICHT ordnungsgemäß aus
Ergebnis: FEHLER

Userstory: Artikel löschen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin die Artikel entfernen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann einen Artikel aus der Liste löschen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin wählt den entsprechenden Artikel aus und klickt auf „Löschen“
Ergebnis: Artikel wurde gelöscht



Userstory: Artikel Vorrat nachfüllen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin Exemplare eines Artikels hinzufügen kann um die Lagermenge zu erhöhen.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann die Lagermenge eines Artikels erhöhen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin wählt einen Artikel aus und erhöht die Lagermenge
Ergebnis: Die Lagermenge eines Artikels wurde erhöht



Userstory: Meldungen löschen

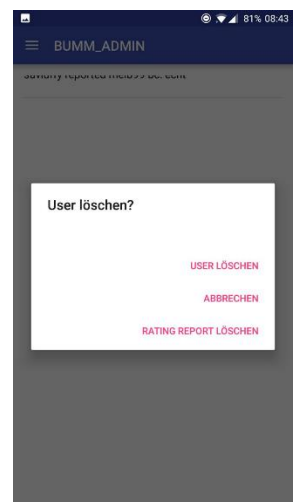
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin Meldungen über unangemessene Bewertungen löschen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann die Meldung löschen.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin wählt die entsprechende Meldung aus und klickt auf „Löschen“
Ergebnis: Meldung wurde gelöscht



Userstory: User deaktivieren

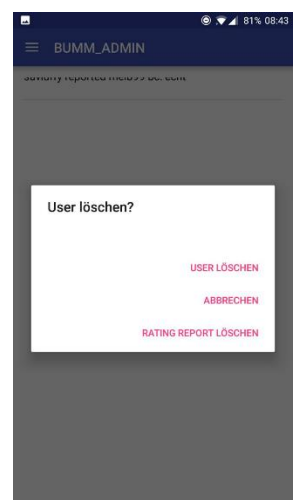
Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin ein Benutzerkonto deaktivieren kann.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann ein Benutzerkonto deaktivieren.

Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin wählt das Benutzerkonto aus und klickt auf „Deaktivieren“
Ergebnis: Benutzerkonto ist nun deaktiviert



Userstory: Benutzerkonto löschen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der Admin ein Benutzerkonto endgültig löschen kann.

Akzeptanzkriterium

Der Admin kann ein Benutzerkonto löschen.



Testfälle:

- ✓ Vorbedingung: -
Aktion: Admin wählt das Benutzerkonto aus und klickt auf „Löschen“
Ergebnis: Benutzerkonto ist nun endgültig gelöscht

7. Arbeitsteilung

Melanie Bugelnig: Benutzer-App, Mockups

Savan Maljurić: Web-Services, Domain Model, Technische Umsetzung

Florian Mikula: Gesamt-Dokument (ausgenommen Domain Model, Technische Umsetzung)

Sandro Unterkofler: Admin-App, Domain Model



8. Daily Scrum

Tag	Datum	Abwesenheit	erledigte Tasks	Probleme	DailyScrum
Freitag	02.03.2018	Mikula	Funktionsbeschreibung	-	GUI Besprechung
Samstag					
Sonntag					
Montag	-				
Dienstag	-				
Mittwoch	07.03.2018	-	User Mockups/händisch	-	Datenmodell skizzieren
Donnerstag	08.03.2018	-	ERD Datenmodell	-	
Freitag	09.03.2018	Unterkofler	User Mockups/mit Tool		Admin Mockup erstellen
Samstag					
Sonntag					
Montag	12.03.2018	Mikula	-		-
Dienstag	13.03.2018	-	Admin Mockup/händisch	-	mockup mit Tool verarbeiten
Mittwoch	14.03.2018	Mikula	GUI User	-	physisches Modell anlegen
Donnerstag	15.03.2018	Mikula	-	-	-
Freitag	16.03.2018	-	UserStories	-	GitHub einrichten, GUI Admin erstellen
Samstag					
Sonntag					
Montag	19.03.2018	-	-	Schulfrei	-
Dienstag	20.03.2018	-	-	-	Webservicebesprechung
Mittwoch	21.03.2018	-	StoryMap, GUI Admin	-	-
Donnerstag	22.03.2018	Mikula	-	DBI Test	-
Freitag	23.03.2018	Mikula	Technische Umsetzung	-	Webservicebesprechung
Samstag	O				
Sonntag	S				
Montag	T				
Dienstag	E				
Mittwoch	R				
Donnerstag	F				
Freitag	E				
Samstag	R				
Sonntag	I				
Montag	E				
Dienstag	N				
Mittwoch	04.04.2018	Mikula, Unterkofler	allg. Beschreibung	halbes Team fehlt	Akzeptanzkriterien/User-Stories
Donnerstag	05.04.2018	Mikula	-	-	-
Freitag	06.04.2018	Mikula	-	-	Aufgaben zuordnung
Samstag					
Sonntag					



Montag	09.04.2018	Mikula	-	-	-
Dienstag	10.04.2018	Mikula	-	halbes Team fehlt	-
Mittwoch	11.04.2018	Mikula	-	-	-
Donnerstag	12.04.2018		-	-	-
Freitag	13.04.2018		-	Mathe-SA	-
Samstag					
Sonntag					
Montag	16.04.2018	Mikula	-		-
Dienstag	17.04.2018	Melanie	-		-
Mittwoch	18.04.2018	Melanie	-		-
Donnerstag	19.04.2018	Melanie, Bugelnig, Unterkofler	-	Physik-Test	-
Freitag	20.04.2018	Mikula	-	Deutsch-SA	-
Samstag					
Sonntag					
Montag	23.04.2018	Unterkofler, Mikula	Android-Database, Webservices/Android&Netbeans	-	Webservice fix bugs
Dienstag	24.04.2018	-	Login/Logout, Register, show Products, show Product	Webservice funktioniert nicht	Datenbank umschreiben/temporäre Objekte(temporäre Lösung für Präsentation)
Mittwoch	25.04.2018	-	Error handling		
Donnerstag	26.04.2018	Mikula			
Freitag	27.04.2018	Bugelnig	WebService funktionsfähig	-	Aufgaben zuordnung
Samstag					
Sonntag					
Montag	-				
Dienstag	-				
Mittwoch	02.05.2018	Bugelnig	WebService User Fertiggestellt		
Donnerstag	03.05.2018	Bugelnig			
Freitag	04.05.2018	-	Webservice Category und Article fertiggestellt		
Samstag					
Sonntag					
Montag	07.05.2018	Unterkofler, Mikula			
Dienstag	08.05.2018				
Mittwoch	09.05.2018		Anbindung Android zu Webservice		
Donnerstag	-				
Freitag	-				
Samstag					
Sonntag					
Montag	14.05.2018	Mikula, Unterkofler	Webservice Kommentar fertiggestellt		
Dienstag	15.05.2018				



Mittwoch	16.05.2018		Fehlerbehebung Android		
Donnerstag	17.05.2018		Ratings Service fertig		
Freitag	18.05.2018	Bugelnig	User GUI 70% mit Webservice anbindung		
Samstag					
Sonntag					
Montag	-				
Dienstag	-				
Mittwoch	23.05.2018	Mikula	Android Project fertig mit den Userstories: Login, Register, Produktansicht (einzeln und alle), Artikel filtern, Kommentare(adden, löschen, bearbeiten), Artikel in die Liste einfügen und wieder Löschen		
Donnerstag	24.05.2018				
Freitag	25.05.2018	Mikula	Webservice für Userapp fertig		Deutsch Test
Samstag					
Sonntag					
Montag	28.05.2018	Mikula	Verbindung der App mit dem Webservice		BWM Test
Dienstag	29.05.2018	Mikula			E Schularbeit
Mittwoch	30.05.2018	Mikula	Fertigstellung der Userapp / Adminapp		Adminapp
Donnerstag	-				
Freitag	-				
Samstag					
Sonntag					
Montag	04.06.2018				
Dienstag	05.06.2018				
Mittwoch	06.06.2018				
Donnerstag	07.06.2018		Gui User Order fertig		
Freitag	08.06.2018		GUI admin restock article fertig		
Samstag					
Sonntag					
Montag	11.06.2018	Mikula	Gui Admin Add Product fertig		
Dienstag	12.06.2018				
Mittwoch	13.06.2018	Mikula	Apps grundsätzlich fertig		Feinheiten sind noch zu erledigen
Donnerstag	14.06.2018				
Freitag	15.06.2018				
Samstag	16.06.2018				
Sonntag	17.06.2018				User App wird noch überarbeitet
Montag	18.06.2018		Admin app fertig		
Dienstag	19.06.2018		User app fertig		
Mittwoch	20.06.2018	Mikula	Präsentation der Apps		



Donnerstag	21.06.2018				zusammenfassung aller Dokumente und Beschreibung der Apps
Freitag	22.06.2018		Abgabe der Dokumentation		

10. Bewertung

- Unterkofler: Planung 25%, komplette Admin-App
- Maljuric: Planung 25%, kompletter Webservice
- Bugelnig: Planung 25%, komplette User-App
- Mikula: Planung 25%

Gegenseite Benotung: Erwartete Noten für alle außer Mikula → 1-2

Erwartete Noten für Mikula → 4

Gründe: jeder hat ein komplettes Arbeitspaket selbstständig erfüllt
haben den Austritt eines Mitschülers gut gemeistert und
trotzdem alles geschafft bis auf Layout vom Admin
GUI: fast alles was verwendet wurde hat Bugelnig durch
Recherche erreicht.
Das Team hatte fast keine Probleme, es wurde immer gut
kommuniziert. Change Management musste nicht geführt
werden, weil das Projekt sehr gut durchgedacht wurde und
deshalb kam es zu keine Änderungen. ss