**Ein Bild, das Text, Schrift, Screenshot, Logo enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.**

**Projekt**

**„MasMessenger“**

Eine benutzerfreundliche Kommunikationsplattform für effizienten Austausch und Vernetzung

**Ausgeführt im Schuljahr 2024/25 von:** **Auftraggeber:**

Maximilian Gmeinder Michael Leeb

Ali Dadak

Matej Grkovic

Dornbirn, am 22.02.2025

**Abstrakt Deutsch**

Dieses Projekt „MasMessenger“ handelt sich um die Entwicklung einer modernen Webanwendung zu Verbesserung der digitalen Kommunikation. Die Anwendung ermöglicht es Nutzern weltweit miteinander zu kommunizieren, sowie eine Registrierung und die Erstellung eines persönlichen Kontos. Nach erfolgreicher Anmeldung können Benutzer sowohl in Einzel- als auch in Gruppenchats miteinander interagieren.

Die Umsetzung dieser Arbeit erfolgt größtenteils in Visual Studio unter Verwendung von Vue.js mit dem Framework Vuetify, wodurch eine ansprechende und benutzerfreundliche Oberfläche geschaffen wird. Dabei liegt der Fokus darauf, die Anwendung einfach und verständlich zu gestalten, sodass sich Nutzer schnell zurecht finden - unabhängig von ihrem Alter oder ihren technischen Vorkenntnissen und Erfahrungen. Zudem wird darauf geachtet, dass Nachrichten und Daten zuverlässig und ohne Verzögerung verarbeitet werden.

Durch diese neue Webanwendung wird eine moderne, flexible und benutzerfreundliche Kommunikationsplattform bereitgestellt, die den Austausch zwischen Nutzern vereinfacht und optimiert – ohne Einschränkung von deren Entfernung, solange eine Internetverbindung vorhanden ist.

**Abstract English**

This project “MasMessenger” is about the development of a modern web application to improve digital communication. The application allows users worldwide to communicate with each other, as well as register and create a personal account. After successful registration, users can interact with each other in both individual and group chats.

The implementation of this work is largely carried out in Visual Studio using Vue.js with the Vuetify framework, creating an appealing and user-friendly interface. The focus is on making the application simple and easy to understand so that users can quickly find their way around - regardless of their age or previous technical knowledge and experience. Care is also taken to ensure that messages and data are processed reliably and without delay.

This new web application provides a modern, flexible and user-friendly communication platform that simplifies and optimizes the exchange between users - regardless of their distance, as long as an Internet connection is available.

**Vorwort**

Das vor Ihnen liegende Projekt „MasMessenger“ wurde von Maximilian Gmeinder, Ali Dadak und Matej Grkovic verfasst. Die Arbeit wurde im Rahmen des Schulunterrichts Softwareentwicklung und Produktmanagement an der HTL Dornbirn ausgearbeitet. Die Umsetzung dieses Projekts sowie das Schreiben der Arbeit erfolgte vom November 2024 bis Februar 2025.

Da wir als Team häufig „Social Media“ nutzen und regelmäßig über Plattformen miteinander sowie mit anderen Personen kommunizieren, sind uns einige Aspekte aufgefallen, die uns bei den bereits vorhandenen Kommunikationsplattformen stören. Sei es einerseits die unübersichtliche Struktur, eingeschränkte Anpassungsmöglichkeit oder die fehlende Privatsphäre und Sicherheit – diese Erfahrungen haben uns dazu inspiriert, eine eigene Kommunikationswebseite zu entwickeln.

Das Ziel unseres Projektes war von Anfang an klar, wir wollten, wie im Abstract schon erklärt eine benutzerfreundliche Plattform erschaffen, die eine einfache und flexible Kommunikation mit seinen Mitmenschen ermöglicht. Dabei haben wir uns bewusst für Technologien entschieden, die eine einfache Nutzung für alle Altersgruppen gewährleistet.

**Inhalt**

[**1.** **Einleitung** 6](#_Toc191218221)

[**2.** **Projektmanagement** 7](#_Toc191218222)

[**2.1** **Projektauftrag** 7](#_Toc191218223)

[**2.2** **Projektzieleplan** 8](#_Toc191218224)

[**2.3** **Projektumweltanalyse** 9](#_Toc191218225)

[**2.4** **Objektstrukturplan** 11](#_Toc191218226)

[**2.5** **Projektstrukturplan** 12](#_Toc191218227)

[**2.6** **Projektorganigramm-Grafik** 13](#_Toc191218228)

[**2.7** **Meilensteinplan** 14](#_Toc191218229)

[**3.** **Tools & Technologien** 15](#_Toc191218230)

[**3.1** **Vue** 15](#_Toc191218231)

[**3.1.1** **Vuetify** 16](#_Toc191218232)

[**3.2** **C#** 17](#_Toc191218233)

[**3.3** **Swagger** 17](#_Toc191218234)

[**3.4** **SQL-Datenbanken** 18](#_Toc191218235)

[**3.5** **DevExpress XPO** 19](#_Toc191218236)

[**3.6** **Firebase** 20](#_Toc191218237)

[**4.** **Konzept** 21](#_Toc191218238)

# **Einleitung**

Die Webanwendung wird im Frontend mit Vue.js und dem dazu passenden Framework Vuetify in Visual Studio Code entwickelt, um eine moderne und benutzerfreundliche Oberfläche zu schaffen. Das Backend basiert auf .NET8 und wird mit C# in Visual Studio programmiert. Um die Arbeit mit den CRUD-Operationen (Create, Read, Update und Delet) zu erleichtern und eine strukturierte API-Dokumentation bereitzustellen, kommt Swagger zum Einsatz.

Die Daten werden innerhalb einer Microsoft SQL-Datenbank gespeichert. Dabei sorgt devExpress XPO für eine effiziente Verwaltung der Benutzer, sowie der Nachrichten, indem jedem Nutzer automatisch eine eindeutige ID zugewiesen wird. Während der Entwicklungsphase läuft die Anwendung lokal, bevor sie nach erfolgreichem Testen über, dass Azure Portal in eine Cloud hochgeladen wird. Dies gilt ebenfalls auch für die Webanwendung. Diese wird durch den Einsatz von Docker über das Azure Portal gehostet, dadurch ermöglichen wir eine freizugängliche Kommunikationsplattform.

# **Projektmanagement**

## **Projektauftrag**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektauftrag** | |
| **Projektstartereignis:**  Unterrichtsaufgabe | **Projektstarttermin:**  04.11.2024 |
| **Inhaltliches Projektendereignis:**  Erreichen der Projektziele  **Formales Projektendereignis:**  Abgabe der Teamsaufgabe mit Präsentation | **Projektendtermine:**   * 21.01.2025 * 04.02.2025 |
| **Projektziele:**  Ziel dieses Projekts ist die Entwicklung einer modernen Webanwendung, die Nutzern eine Anmeldung und Kontoerstellung ermöglicht. Nach Registrierung können Benutzer in Einzel- und Gruppenchats kommunizieren. Die Anwendung wird in Visual Studio mit Vue.js und Vuetify für ein ansprechendes, benutzerfreundliches Interface umgesetzt. | **Nicht-Projektziele:**   * App * Kosten * Kein Chat-To-Stranger * Keine Werbeanzeigen * Keine Öffentliche Profile |
| **Hauptaufgaben (Projektphasen):**  **PM**  Das Projektmanagement umfasst die Planung und Organisation aller Ressourcen sowie die Definition der Projektziele und des Zeitplans.  **Analyse**  Die Analysephase ermittelt und dokumentiert alle funktionalen und technischen Anforderungen für die Benutzer- und Admin-Funktionen. Dazu gehört ebenfalls einen Designvorschlag der Nutzeroberfläche.  **Coding**  In der Coding-Phase wird die Benutzeroberfläche in Vue.js/Vuetify entwickelt und mit der SQL-Datenbank verbunden. Die Daten werden ebenfalls mit Hilfe von devExpress XPO abgespeichert. Das Backend wird in Visual Studio mit C# erarbeitet (CRUD-Operationen der User).  **Testen & Dokumentation**  Es werden umfassende Tests durchgeführt, um die Funktionalität und Sicherheit der Anwendung zu gewährleisten. | |
| **ProjektauftraggeberIn:**  Leeb Michael | **ProjektleiterIn:**  Gmeinder Maximilian |
| **Projektteam:**  Ali Dadak & Matej Grkovic | |
| *Michael Leeb,* (ProjektauftraggeberIn) *Maximilian Gmeinder*, (ProjektleiterIn) | |

## **Projektzieleplan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektzieleplan** | |
| Zielart | Projektziele |
| Hauptziele | * Entwicklung einer modernen Webanwendung * Kontoerstellung: Login & Registrierung soll für den Nutzer möglich sein * Nutzer sollen in Einzel & Gruppenchats kommunizieren können * Benutzerfreundliche Weboberfläche |
| Nebenziele | * Kein Chat-To-Stranger * Keine Öffentliche Profile |
| Nicht-Ziele | * App * Kosten * Werbeanzeigen |

## **Projektumweltanalyse**

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Rechteck enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

**Legende:**

**++ -🡪 sehr positiv**

**+ 🡪 positiv**

**0 🡪 neutral**

**- 🡪 negativ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Projektumweltanalyse – Beziehungen** | | |
| Umwelten | Beziehung | Maßnahmen |
| Projektteam | Wir als Projektteam werden viel Zeit miteinander verbringen, was auf Dauer zu Konflikten führen könnte, besonders in Situationen bei denen Meinungsverschiedenheiten auftreten können. | Wir als Team werden ständig auf einen respektvollen Umgang untereinander achten. Probleme bzw. Meinungsverschiedenheiten werden an- und ausgesprochen, damit diese den weiteren Verlauf des Projektes nicht beeinflussen. Abgesehen davon werden Vorschläge von den einzelnen Teammitglieder berücksichtigt und je nach Gebrauch angewendet. |
| Projektauftraggeber | Der Auftraggeber in unserem Fall Herr Professor Leeb kann bei Problemen helfen, wenn unklare Situationen vorliegen. | Bei Problemen wird der Auftraggeber informiert. Das Auftreten von Problemen wird von Beginn an in der Zeitplanung berücksichtigt, ebenfalls wird darauf geachtet Projektzwischenstände vorzuweisen. |
| Nutzer | Die Nutzer haben eine positive Einstellung gegenüber unserem Projekt und sind an einer guten Erfahrung interessiert. | **Im Falle einer Veröffentlichung** Wir werden regelmäßig Feedback von Nutzern einholen, um sicherzustellen, dass ihre Bedürfnisse und Erwartungen erfüllt werden. |
| Unternehmen der verwendeten Tools | Die Unternehmen der verwendeten Tools spielen eine unterstützende Rolle in unserem Projekt, indem sie Ressourcen bereitstellen, die unsere Entwicklung erleichtern. | Es wird sichergestellt, dass die verwendenden Tools den Projektanforderungen entsprechen und keine negativen Auswirkungen auf den Projektverlauf haben, ebenfalls werden Überprüfungen durchgeführt, um ihre Effizient zu gewährleisten. |

## **Objektstrukturplan**

Ein Bild, das Screenshot, Diagramm, Electric Blue (Farbe), Kreis enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

## **Projektstrukturplan**

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Design enthält.

KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.

## Ein Bild, das Text, Diagramm, Kreis, Screenshot enthält. KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.**Projektorganigramm-Grafik**

**PL…Projektleiter**

**PT…Projektmitglied**

**PA…Projektauftraggeber**

## **Meilensteinplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Projektmeilensteinplan** | | | |
| PSP-Code | Meilenstein | Aktuelle Plantermine | Ist-Termine |
| 1.1 | Projekt gestartet | 4.11.2024 | 4.11.2024 |
| 2.4 | Mockup erstellt | 6.11.2024 | 11.11.2024 |
| 2.6 | Analyse abgeschlossen | 13.11.2024 | 13.11.2024 |
| 3.3 | Design abgeschlossen | 18.11.2024 | 18.11.2024 |
| 4.3 | Programmierung starten | 20.11.2024 | 20.11.2024 |
| 4.5 | Coding abgeschlossen | 20.01.2025 | 17.02.2025 |
| 5.3 | Testen & Dokumentation abgeschlossen | 27.01.2025 | 19.02.2025 |
| 1.6 | Projekt abgeschlossen | 4.02.2025 | 23.02.2025 |

# **Tools & Technologien**

## **Vue**

Vue.js ist ein modernes und benutzerfreundliches JavaScript-Framework, das für die Entwicklung von interaktiven und dynamischen Webseiten erleichtert. Vue sorgt für eine effizientere Erstellung von Benutzeroberflächen und Single-Page-Webanwendungen. Dabei bietet das Framework eine klare Struktur und vereinfacht das Arbeiten mit Daten und Benutzerinteraktionen.

Das JavaScript-Framework wird häufig für interaktive Webanwendungen eingesetzt, darunter Dashboards, Echtzeit-Chats oder komplexere Benutzeroberflächen. Der größte Vorteil den Vue.js mit sich bringt ist die praktische komponentenbasierte Architektur: die Möglichkeit flexible wiederwendbare Bausteine zu erstellen, sorgt einerseits für eine höhere Effizient, andererseits lässt sich das ständige Schreiben des gleichen Codes vermeiden.

Weitere Vorteile von dem JavaScript-Framework Vue, ist die besondere Benutzerfreundlichkeit, dabei spielt die Erfahrung der Nutzer kaum eine Rolle. Vue lässt sich problemlos in bereits bestehende Projekte integrieren und bietet zahlreiche Erweiterungsmöglichkeiten. Beispiele dafür wären „Vuex“ für das State-Management oder auch „Vuetify“ für vorgefertigte Design-Elemente.

### **3.1.1 Vuetify**

**Vuetify** ist eine Erweiterung für das Framework Vue.js, diese stellt viele bereits vorgefertigte Design-Elemente bereit. Darunter sind Navigationsleisten, Karten, Formulare aber auch einfachere Elemente wie Buttons oder Textfelder mit weiteren Features. Die Erweiterung Vuetify hilft Entwicklern effizient zu arbeiten und schnell moderne und benutzerfreundliche Oberflächen zu erstellen, dabei Design-Elemente selbst gestalten zu müssen. Außerdem hilft Vuetify dabei, responsive und optisch ansprechende Webanwendungen zu entwickeln, was für ein einheitliches Erscheinungsbild sorgt.

## **C#**

**C#** ist eine moderne, objektorientierte Programmiersprache von Microsoft, die sich besonders für die Entwicklung von Anwendungen auf der .NET-Plattform eignet. Sie wird häufig für Desktop-Programme, Webanwendungen, Spiele (mit Unity) und sogar mobile Apps verwendet.

Durch ihre klare Syntax und die enge Integration mit .NET ermöglicht C# eine effiziente und strukturierte Programmierung. Die Sprache unterstützt viele moderne Konzepte wie asynchrone Verarbeitung, objektorientierte Programmierung und starke Typisierung, was zu stabiler und gut wartbarer Software führt.

Dank der großen Community und zahlreicher Bibliotheken kann C# flexibel in verschiedenen Bereichen eingesetzt werden – von Unternehmenssoftware bis hin zu modernen Web-APIs mit .NET.

## **Swagger**

Swagger ist ein leistungsstarkes Tool zur Dokumentation und Entwicklung von APIs. Es ermöglicht Entwicklern, REST-APIs übersichtlich zu beschreiben, zu testen und zu validieren.

Mit Swagger können Schnittstellen in einem standardisierten Format definiert werden, was die Zusammenarbeit zwischen Backend- und Frontend-Teams erleichtert. Zudem bietet es eine interaktive Oberfläche, mit der API-Endpunkte direkt im Browser getestet werden können. Besonders praktisch ist, dass CRUD-Operationen (Create, Read, Update, Delete) mit Swagger einfach umgesetzt werden können, was die Entwicklung und Verwaltung von APIs erheblich vereinfacht.

## **SQL-Datenbanken**

**SQL-Datenbanken** sind relationale Datenbanksysteme, die Structured Query Language (SQL) verwenden, um Daten zu verwalten und abzufragen. Sie ermöglichen die Speicherung von Informationen in Tabellen, die durch Beziehungen miteinander verbunden sind.

Ein großer Vorteil von SQL-Datenbanken ist die Fähigkeit, komplexe Abfragen durchzuführen und große Datenmengen effizient zu verarbeiten. Mit SQL können Entwickler Daten einfügen, abrufen, aktualisieren und löschen, wodurch sie eine flexible Verwaltung der Daten ermöglichen.

Bekannte SQL-Datenbanken sind **MySQL**, **PostgreSQL**, **Microsoft SQL Server** und **SQLite**. Diese Systeme bieten robuste Funktionen zur Sicherstellung der Datenintegrität, Transaktionsverarbeitung und Sicherheitsmechanismen. SQL-Datenbanken sind ideal für Anwendungen, die konsistente Daten und komplexe Abfragen erfordern, wie z. B. Unternehmenssoftware, Webanwendungen und E-Commerce-Plattformen.

In unserem Fall wurde SQL als Datenbank für die Nutzerkonten sowie die verschickten Nachrichten verwendet, um eine effiziente Speicherung und Verwaltung dieser wichtigen Daten zu gewährleisten.

## **DevExpress XPO**

DevExpress XPO (eXpress Persistent Objects) ist ein leistungsstarkes ORM (Object-Relational Mapping) Tool, das die Interaktion zwischen C#-Anwendungen und relationalen Datenbanken erleichtert. Es ermöglicht Entwicklern, Datenbankoperationen mithilfe von Objektmodellen durchzuführen, ohne sich um die zugrunde liegenden SQL-Abfragen kümmern zu müssen.

In unserem Projekt haben wir DevExpress XPO verwendet, um automatisch eine eindeutige Objekt-ID (OID) für jeden Nutzer zu generieren. Diese OID erleichtert es uns, Nutzer in der Datenbank zu identifizieren und effizient zu bearbeiten, zu löschen und zu aktualisieren. Durch die Nutzung von XPO können wir die Datenmanipulation einfach und schnell durchführen, was die Entwicklung unserer Anwendung erheblich vereinfacht.

## **Firebase**

Firebase ist eine Entwicklungsplattform von Google, die eine Vielzahl von Tools und Diensten für die Erstellung von Web- und Mobilanwendungen bereitstellt. Sie bietet Funktionen wie Echtzeit-Datenbanken, Authentifizierung, Hosting und Cloud-Funktionen, die Entwicklern helfen, ihre Anwendungen schnell und effizient zu entwickeln.

Ein herausragendes Merkmal von Firebase ist die Echtzeit-Datenbank, die es ermöglicht, Daten sofort zu synchronisieren, sodass Nutzer in Echtzeit auf Änderungen zugreifen können. Diese Funktion ist besonders nützlich für Anwendungen, die eine hohe Interaktivität erfordern, wie Chat-Apps oder kollaborative Plattformen.

Firebase bietet auch eine einfache Möglichkeit zur Benutzerregistrierung und -authentifizierung über verschiedene Anmeldemethoden wie E-Mail, Google und Facebook. Dadurch wird die Implementierung von Sicherheits- und Benutzerverwaltungsfunktionen deutlich vereinfacht.

Im Laufe des Projektes haben wir entschieden, von der SQL-Datenbank und dem C#-Backend zu Firebase zu wechseln. Diese Entscheidung fiel, weil Firebase in Bezug auf die Implementierung eines Echtzeit-Chats einfacher und kompatibler ist. Durch die Nutzung von Firebase benötigen wir keine zusätzliche API, um die Daten zu verwalten und die Echtzeit-Funktionalität bereitzustellen. Dieser Wechsel erleichtert nicht nur die Entwicklung, sondern sorgt auch für eine nahtlose Benutzererfahrung, da die Daten in Echtzeit synchronisiert werden. Im weiteren Verlauf der Dokumentation werden wir genauer auf die Herausforderungen eingehen, die uns zu diesem Wechsel veranlasst haben, sowie auf die Vorteile, die sich aus der Integration von Firebase in unser Projekt ergeben haben.

# **Konzept**