

Contents

1	Projektablauf	1
1.1	Aufgabenverteilung	1
1.2	Gruppentreffen	1
1.3	Mittel	2
1.4	Herausforderungen	2
2	Zeitplan	2
2.1	SOLL	2
2.2	IST	3
3	Entwurfsunterlagen	3
3.1	Andere Ideen	3
3.2	Mockups	4
3.3	Pflichtenheft	5
3.3.1	Soll	5
3.3.2	Ist	5
3.3.3	Verbesserungen	5

1 Projektablauf

1.1 Aufgabenverteilung

Die Aufgaben wurden in unserer Gruppe folgendermaßen verteilt:

Dokumentation, Entwürfe, Organisation (Termine koordinieren): Melanie Forker

Fehlersuche, Interface design: Maximilian Pohl

Programmierung, Endpräsentation einrichten: Tendsin Mende

1.2 Gruppentreffen

Unsere Gruppentreffen fanden, wenn geplant meist Mittwoch in der 5ten Doppelstunde im APB statt. Abgesehen davon verbringen wir viel Zeit zusammen an der Universität, weshalb wir uns darüber hinaus auch zwischendurch oder per “What’s App” und Co. verständigt haben.

So konnten wir uns über den aktuellen Stand der App austauschen, und anstehende Aufgaben wie z.B. die Zwischenpräsentation besprechen und vorbereiten. Anfangs drehte sich alles um die Ideenfindung. Beim zweiten Treffen hatten wir schon die Idee der Kochapp favorisiert und konnten uns auf die Entwicklung dieser konkreten App fokussieren. Erste Skizzen entstanden und die Aufgaben für das weitere Semester wurden verteilt (s. Punkt 1.1). Durch den regelmäßigen Austausch gab es keine Überraschungen oder ungeklärte Punkte.

1.3 Mittel

- Android studio
- Java
- Hardware
- FileUtils Bibliothek von Apache

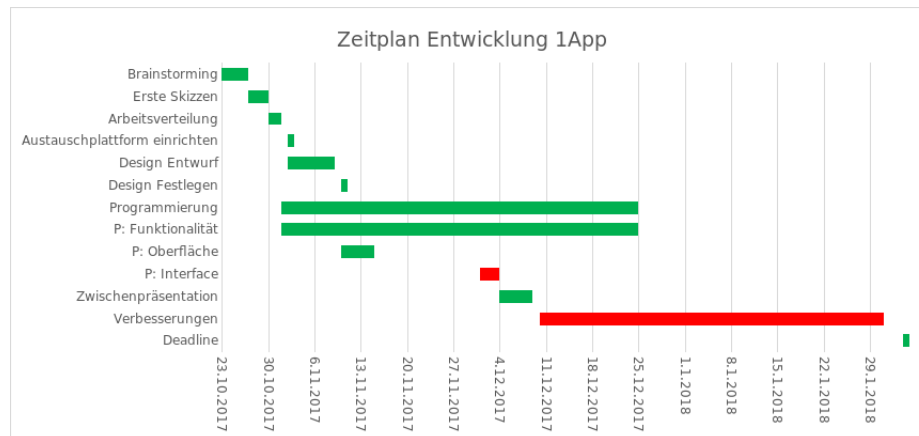
1.4 Herausforderungen

Die Herausforderung bestand in unserem Team zu Beginn in der Größe der Gruppe, da wir nur zu dritt waren. Zudem hatte Max leider wenig Zeit, entsprechend wurden seine Aufgaben angepasst, so dass er sie auch von zu Hause erledigen konnte. Weiterhin waren Max und Melanie Anfänger, was die Programmierung betrifft. Ihr Beitrag konnte also bei der Implementierung nicht genauso umfangreich ausfallen, wie der von Tendsin. Dennoch konnten wir uns als Team auf eine gemeinsame App einigen und zumindest im Entwurf alle unsere Ideen einbringen.

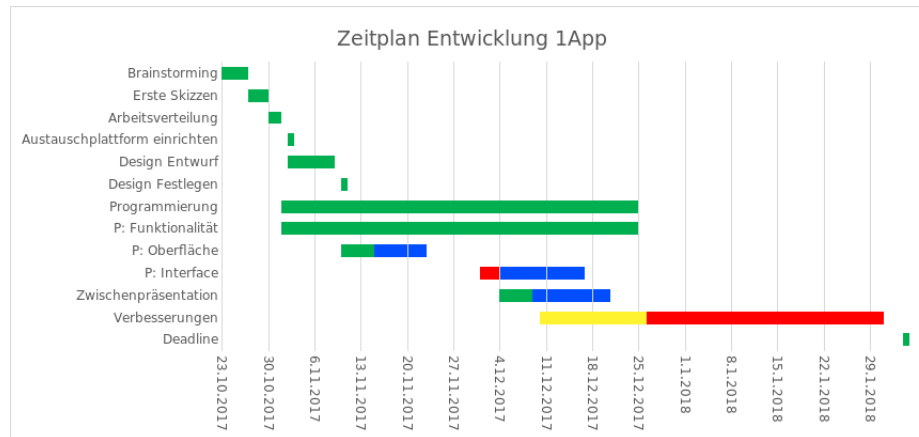
- VMs funktionieren nicht immer

2 Zeitplan

2.1 SOLL



2.2 IST



3 Entwurfsunterlagen

3.1 Andere Ideen

Unter den ersten Ideen waren auch folgende vielversprechende Ansätze, die leider nicht ausgewählt wurden. Teilweise, weil uns die Umsetzung technisch zu anspruchsvoll erschien, teilweise weil ähnliche Apps schon existieren. Manche hätten für die Umsetzung auch den zur Verfügung stehenden Zeitrahmen gesprengt. Die Ideen werden hier gesammelt dokumentiert, um vielleicht irgendwann später realisiert zu werden:

- **Wegebuch für das Klettern im Sächsischen Fels:** Passionierte Kletterer dokumentieren ihre Wege, ob im Vorstieg oder Nachstieg. Im Elbsandsteingebirge laden über 1000 Gipfel zum Klettern ein. Für das Wegebuch auf dem Smartphone stehen digitalisierte Gipfelbücher zur Verfügung, die man beim Rölke-Verlag anfragen könnte. Dann wäre es möglich, dass die Kletterin/der Kletterer über Menüs das Klettergebiet, dann die Gipfelgruppe, den Gipfel und schließlich den Weg mit eingetragener Schwierigkeit der Route wählt. Sie/er muss dann nur noch das Datum eingetragen, und hat den Weg so dem persönlichen Wegebuch hinzugefügt. Als Zusatzinformationen könnte man die Seilschaft und das Wetter an dem Tag abspeichern. Eine Statistik über die gekletterte Schwierigkeit wäre eine nachgefragte Zusatzfunktion einer solchen App.
- **Mächtige To-Do-Liste:** Einfache To-Do-Listen lassen sich mit vielen verschiedenen Notiz-Apps anfertigen. Auch Kalender, in denen man Aufgaben vermerken kann, werden häufig genutzt. Eine neue To-Do-Listen-App sollte also besser sein. Sie sollte zwischen Aufgaben mit und ohne Deadline unterscheiden können, Nicht-Erledigtes immer wieder auf die

Agenda setzen und regelmäßig wiederkehrende Aufgaben selbstständig generieren. Ein Belohnungssystem könnte integriert werden, dass pro erledigter Aufgabe einen angemessenen Betrag "gutschreibt", oder bei Erreichen eines Meilensteins an die vereinbarte Belohnung erinnert.

- Schach-Partien mitschreiben: Zum Lernen des Spiels der Könige gibt es mittlerweile auch genügend Apps. Wer allerdings noch mit echten Menschen spielt und sich dabei weiter entwickeln will, der sollte seine Partien notieren. Dabei könnte er von einer App unterstützt werden, die die Notationen (1. e2–e4 e7–e5 2. Lf1–c4 Lf8–c5 ...) durch ein paar Grafiken auflockert, oder Standard-Eröffnungen im Repertoire hat. Die App könnte auch berühmte Schachpartien wiedergeben oder Schachaufgaben bereit halten. Sie soll jedoch nicht das Brett und die Figuren ersetzen, sondern nur ergänzen. Gespeicherte eigene Partien können später mit besseren Spieler/innen besprochen werden und so lernt man durch seine Fehler.
- Zitate speichern: Beim Lesen von Büchern oder Tageszeitung findet man oft erhellende, lustige oder sonstwie bemerkenswerte Sätze, die man gerne in den eigenen Sprach- und Denkschatz übernimmt. Eine Zitate-App könnte diese Sätze sammeln, mit Quelle und Datum, so dass man später immer sagen kann "Ich habe keine eigenen Gedanken. Von jedem meiner Gedanken weiß ich, woher ich ihn habe" (Quelle leider vergessen - Zitate-App muss her).
- Lern-App wie Vokabel-Trainer: Lernen mit Karteikarten in Karteikartenboxen ist eine Wissenschaft für sich. Die Vokabel soll erst von der Muttersprache in die Fremdsprache gelernt werden, anfangs oft wiederholt werden, nach mehrmaligem Richtig-Wissen nur noch seltener. Danach wird sie andersherum abgefragt - vorrausgesetzt, man hat sie richtigerherum ins richtige Fach der Box gesteckt. Diese Routine könnte eine App übernehmen, die man auch gleichzeitig zum Lernen in der Prüfungszeit mit Erklärtexten, Bildern und Formeln zu relevanten Fachbegriffen aus Mathe, EMI und AUD füttern kann. Gelernte Begriffe werden nach und nach ausgemustert bzw. archiviert, schwierige Begriffe häufiger wiederholt, bis sie sitzen.
- Das Spiel "Set": Set (früher auch Set!) ist ein Kartenspiel, das 1974 von Marsha Jean Falco erfunden und 1991 von Set Enterprises veröffentlicht wurde. 1995 wurde das Spiel in Deutschland von F.X. Schmid verlegt, seit 2001 von Ravensburger und inzwischen von Amigo (Wikipedia). Wenn die rechtlichen Feinheiten geklärt wären, könnte diese App ein durchschlagender Erfolg im Playstore werden.

3.2 Mockups

Siehe:

KochApp/resources/MockUps

Wir hatten auch mal geplant Bilder der Gerichte in ein Rezept aufzunehmen, zwei haben wir auch schon produziert, allerdings haben sie es nicht in die App geschafft. Sie liegen trotzdem mit in dem Ordner.

3.3 Pflichtenheft

3.3.1 Soll

- Alles aus Ist

Nicht geschafft und andere Ideen:

- Bilder zum teilen und als Vorschau des Rezepts
- Sprachausgabe hatten wir auch mal angedacht
- Schnittstelle zur Einkaufsapp aus Ivans Gruppe
- Piktogramme für Zutaten/Geräte

3.3.2 Ist

1. Rezept anlegen und speichern
2. Update der Liste bei öffnen
3. Rezept “benutzen”
 - (a) Eigener Array adapter für inhalt und Fortschritt jeder “Step”
 - (b) Multithreaded timing der einzelnen Stufen
 - (c) Wecker nach Ablauf (Verbesserung: Handy vibriert nicht -> Wenn lautlos eingestellt kann man den Wecker verpassen Verbesserung: Vibrieren, Warnung bei lautlos)
4. Teilen eines Rezeptes per long-click in der Rezeptliste
5. Import eines erhaltenen Rezeptes per “implicit-intent”. Kopiert die erhaltene Datei in den lokalen “Recipes” Ordner auf dem Telefon unter Hauptspeicher/Dokumente/Recepies”

3.3.3 Verbesserungen

- Vibrieren, da man den Wecker im “silent” modus nicht hört
- Whatsapp bug (implicit intent funktioniert nicht)
- Update der Rezeptliste nach anlegen eines neuen Rezeptes