
Requirements and Design

PR Anwendungsentwicklung i.d. Medieninformatik

WS 2015/16 – Gruppe [MZ9]

Document Control

Contributors

Person	Role	Company	Contribution
Mario Meister		UNIVIE	Mockups, Use Case Diagram, Use Cases, Meilensteine, Design Considerations
Tanja Matura		UNIVIE	Application Overview, Objectives, Use Cases, Component Diagram, Klassendiagram, Meilensteine

Revision History

Issue	Author	Date	Description
V0.1	Tanja Matura	02.11.2015	1 st version

Table of Contents

1	Application Overview and Objectives	3
1.1	Application Overview	3
1.2	Objectives	3
2	Use Cases	4
2.1	Roles and Actors	4
2.2	Use Case Diagrams.....	4
2.3	Textual Use Case Descriptions	5
3	Architecture.....	8
3.1	Overview.....	8
3.2	Architecture for Component [XY].....	8
4	Project Management	13
4.1	Milestones and Schedules	13
4.2	Planned Effort per Person	13

1 Application Overview and Objectives

1.1 Application Overview

Der Zweck der Application besteht darin, anhand von Werbevideos eine User-Study durchzuführen, um die Effektivität und Interessantheit der gezeigten Werbungen zu ermitteln. Zu diesem Zweck werden dem User nach Ansehen eines Videos Fragen gestellt, die er so ehrlich wie möglich beantworten soll. Sämtliche Antworten werden gespeichert und sind später als Statistik einsehbar.

An der Study kann jeder Besucher der Seite so oft er möchte teilnehmen, dafür ist keine Anmeldung erforderlich. Die Gesamtstatistik kann jedoch nur von Admins eingesehen werden, um Teilnehmer nicht zu sehr in ihren Entscheidungen zu beeinflussen.

1.2 Objectives

Video wählen: Sobald ein User die Seite besucht, werden ihm drei – aus der Datenbank zufällig gewählte – Werbevideos angezeigt. Er hat schon jetzt die Möglichkeit sich diese Videos anzusehen und darf selbst entscheiden, zu welchem er gerne einen Fragebogen beantworten möchte – dieser Wert (wie oft ein Video durchschnittlich gewählt wird) fließt bereits in die Statistik ein und kann später eingesehen werden. Der Hintergedanke dazu ist, festzustellen, ob es Werbevideos gibt, die das Interesse der Kunden von Anfang an stärker wecken als andere.

Fragebogen ausfüllen: Hat der User sich für ein Video entschieden und das mit einem Klick auf den entsprechenden Button bestätigt, wird er auf die nächste Seite weitergeleitet, auf der ihm die zu beantwortenden Fragen angezeigt werden. Es gibt keine offenen Fragen, es ist allerdings möglich sich dafür zu entscheiden, eine Frage nicht zu beantworten, falls man sich unsicher ist oder die gegebenen Antwortmöglichkeiten nicht als passend empfunden werden. Standardmäßig sind anfangs alle Antworten auf „keine Angabe“ gesetzt. Auch auf dieser Seite wird das gewählte Werbevideo angezeigt und kann noch vom User eingesehen werden. Sobald er alle Fragen beantwortet hat, kann er den Fragebogen absenden.

Statistik einsehen: Danach hat der User zwei Möglichkeiten: Ein weiteres Video zu bewerten oder die Statistik zum eben selbst bewerteten Video einzusehen. Diese beiden Möglichkeiten werden am Bildschirm angezeigt und können durch einen einfachen Klick auf den entsprechenden Button einfach ausgewählt werden. Entscheidet der User sich für ersteres, wird er auf die Startseite weitergeleitet. Entscheidet er sich hingegen dafür, die Statistik des Videos einzusehen, wird er auf eine neue Seite geleitet, auf der alle gestellten Fragen und die Häufigkeit der gegebenen Antworten dargestellt sind.

Admin-Funktionen: Die Gesamtstatistik aller Videos kann nicht von normalen Usern, sondern nur von Admins eingesehen werden. Dazu muss man sich erst mit einem entsprechenden Account anmelden. Sobald man das gemacht wird, hat man die Möglichkeit die Gesamtstatistik abzurufen. In ihr dargestellt sind die gegebenen Antworten zu allen gestellten Fragen, sowie eine Übersicht darüber, welche Videos von den Usern verhältnismäßig am häufigsten ausgewählt wurden.

2 Use Cases

2.1 Roles and Actors

Es gibt zwei Benutzergruppen:

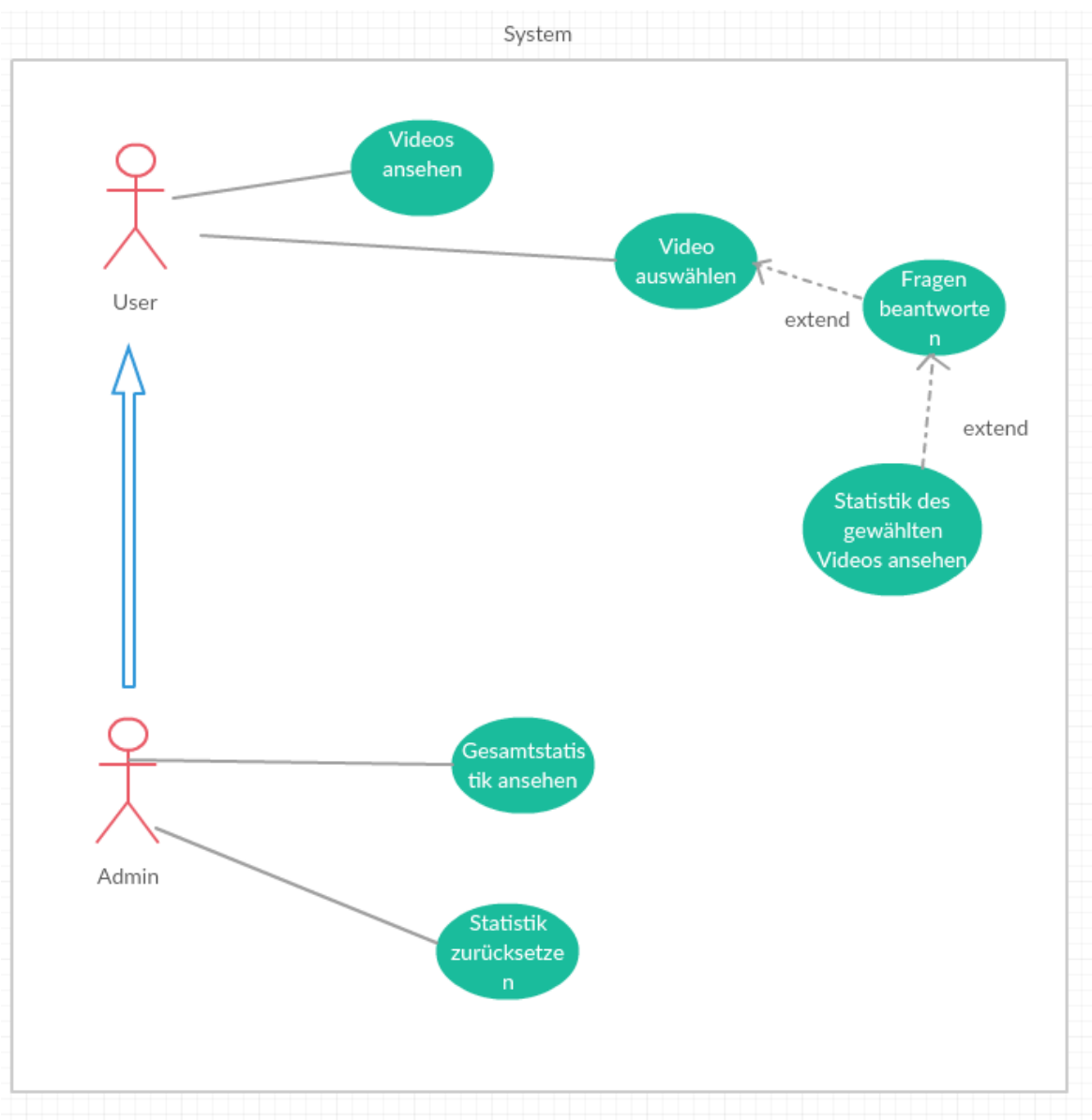
2.1.1 Administrator

Der Administrator kann die Ergebnisse der Fragen und User Study einsehen.

2.1.2 User

Normale User können sich auf der Seite nur die Videos ansehen und an den Befragungen teilnehmen. Das zuverige anlegen eines Accounts ist nicht notwendig.

2.2 Use Case Diagrams



2.3 Textual Use Case Descriptions

Category	Entry	
Use Case ID	1	
Title	Videos ansehen	
Scope		
Actors	User, Administrator	
Preconditions	-	
Success Guarantees	Video wird abgespielt, User hat es angesehen	
Trigger	User klickt auf "Play"	
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. User klickt auf Play2. Video startet	
Exceptions	1	Video ist nicht mehr vorhanden
	2	Video könnte im Land des User gesperrt sein
Version	0.1	
Last updated	29-Oktober-2015	

Category	Entry	
Use Case ID	2	
Title	Video auswählen	
Scope		
Actors	User, Administrator	
Preconditions		
Success Guarantees	User wird auf die Befragungsseite des Videos weitergeleitet	
Trigger	User klickt auf "auswählen"	
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. User klickt auf "auswählen"2. User wird auf die Befragungsseite des Videos weitergeleitet3. User kann Fragen beantworten und das Video ansehen	
Exceptions	1	Button funktioniert nicht
	2	Befragungsseite existiert nicht
Version	0.1	
Last updated	29-Oktober-2015	

Category	Entry	
Use Case ID	3	
Title	Fragen beantworten	
Scope		
Actors	User, Administrator	
Preconditions	User hat ein Video ausgewählt	
Success Guarantees	Daten werden gespeichert und User wird auf „Danke“-Seite weitergeleitet	
Trigger	User klickt auf "submit"	
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. User beantwortet die gestellten Fragen 2. User klickt auf „submit“ 3. Antworten des Users werden gespeichert 4. User wird weitergeleitet und hat die Möglichkeit ein weiteres Video anzusehen/zu bewerten/die Statistik des Videos anzusehen 	
Exceptions	1	Button funktioniert nicht
	2	„Danke“-Seite existiert nicht
Version	0.1	
Last updated	29-Oktober-2015	

Category	Entry	
Use Case ID	4	
Title	Statistik einsehen	
Scope		
Actors	User, Administrator	
Preconditions	User hat ein Video bewertet	
Success Guarantees	Videostatistik wird angezeigt	
Trigger	User klickt auf "Statistik einsehen"	
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. User klickt auf "Statistik einsehen" 2. Videostatistik wird angezeigt 	
Exceptions	1	Button funktioniert nicht
	2	Statistik existiert nicht/ist fehlerhaft
Version	0.1	
Last updated	29-Oktober-2015	

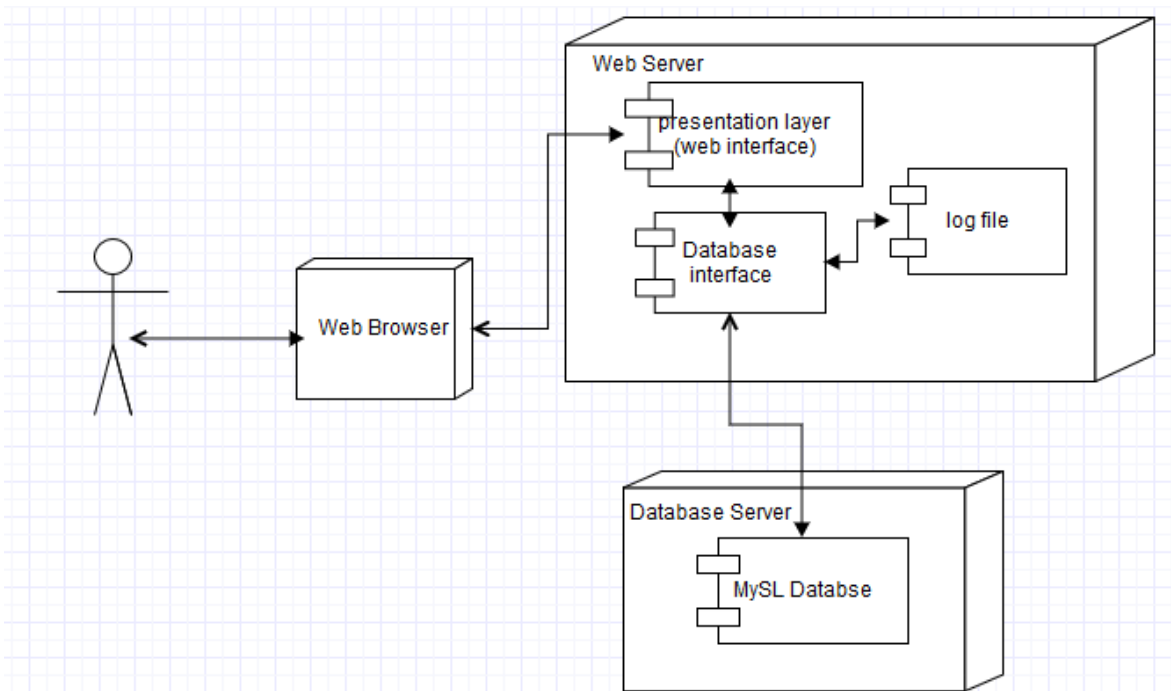
Category	Entry	
Use Case ID	5	
Title	Gesamtstatistik einsehen	
Scope		
Actors	Administrator	
Preconditions	Als Administrator eingeloggt	
Success Guarantees	Gesamte Statistik wird angezeigt	
Trigger	Administrator klickt auf "Ergebnis einsehen"	
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Als Administrator einloggen 2. Administrator klickt auf "Ergebnis einsehen" 3. Gesamte Statistik wird angezeigt 	
Exceptions	1	Button funktioniert nicht
	2	Statistik existiert nicht/ist fehlerhaft
Version	0.1	
Last updated	29-Oktober-2015	

Category	Entry	
Use Case ID	6	
Title	Statistik zurücksetzen	
Scope		
Actors	Administrator	
Preconditions	Als Administrator eingeloggt	
Success Guarantees	Gespeicherte Daten werden gelöscht	
Trigger	Administrator klickt auf "Statistik zurücksetzen"	
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Als Administrator einloggen 2. Administrator klickt auf "Statistik zurücksetzen" 3. Gespeicherte Daten werden gelöscht 	
Exceptions	1	Button funktioniert nicht
	2	Statistik existiert nicht/ist fehlerhaft
	3	Daten werden nicht/nur teilweise gelöscht
Version	0.1	
Last updated	29-Oktober-2015	

3 Architecture

3.1 Overview

Component Diagram:



3.2 Architecture for Component [XY]

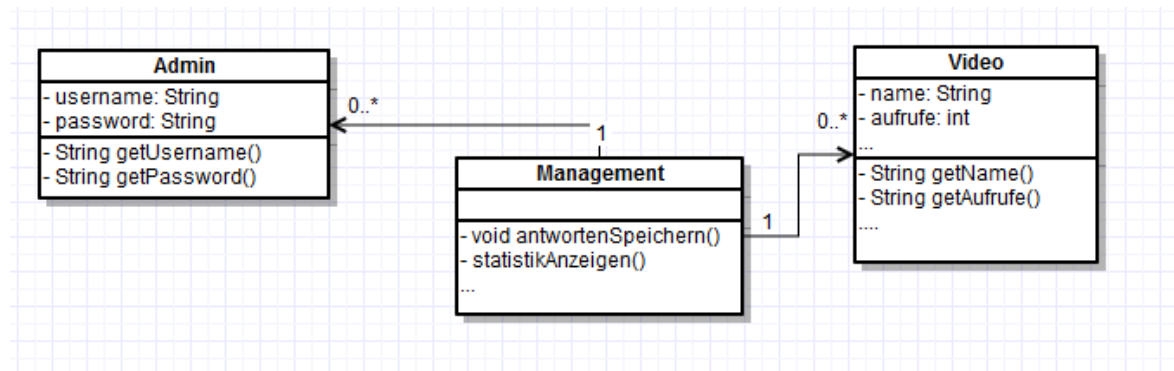
3.2.1.1 Design Considerations

Wir haben uns für eine SQL Datenstruktur entschieden, weil sie leicht benutzbar und bearbeitbar ist. Außerdem haben wir uns entschlossen, die Youtube Videos über die API einzubinden und nicht herunterzuladen, um die Channels mit Aufrufen zu unterstützen.

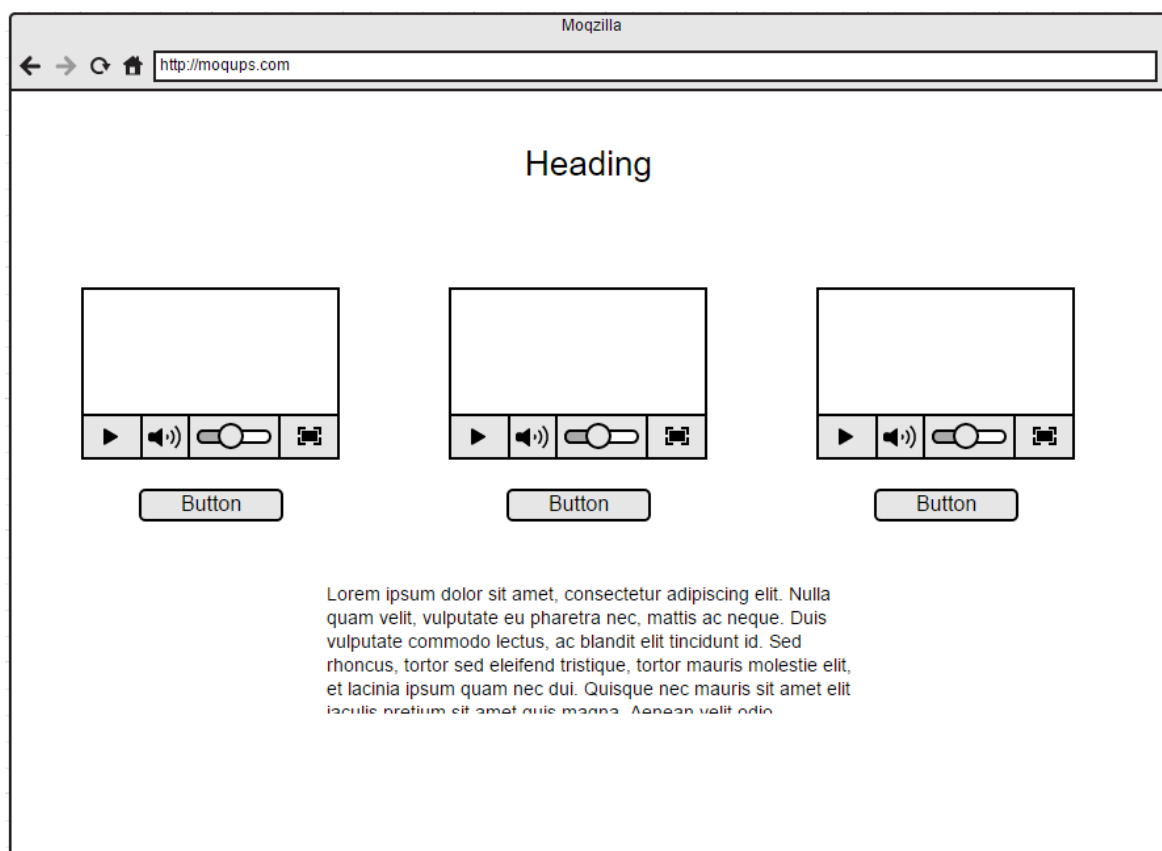
Beim Design der Klassen haben wir uns für "weniger ist mehr" entschieden. Da der User sich nicht einloggen kann und beliebig oft teilnehmen kann, haben wir uns entschieden auf eine User-Klasse zu verzichten. Die Admin-Klasse ist nötig, um sicherzustellen, dass nur Admins die Admin-Funktionen benutzen können. Die Admin Klasse enthält Username und Password.

Die Video-Klasse dient als Schnittstelle zwischen der SQL-Database und den Funktionen. Sie verwaltet die Database und enthält Informationen über das Video. Die Management-Klasse beinhaltet Funktionen zur Verwaltung der Database.

3.2.1.2 [Overview of data design](#)



3.2.1.3 [User Interface \(if applicable\)](#)



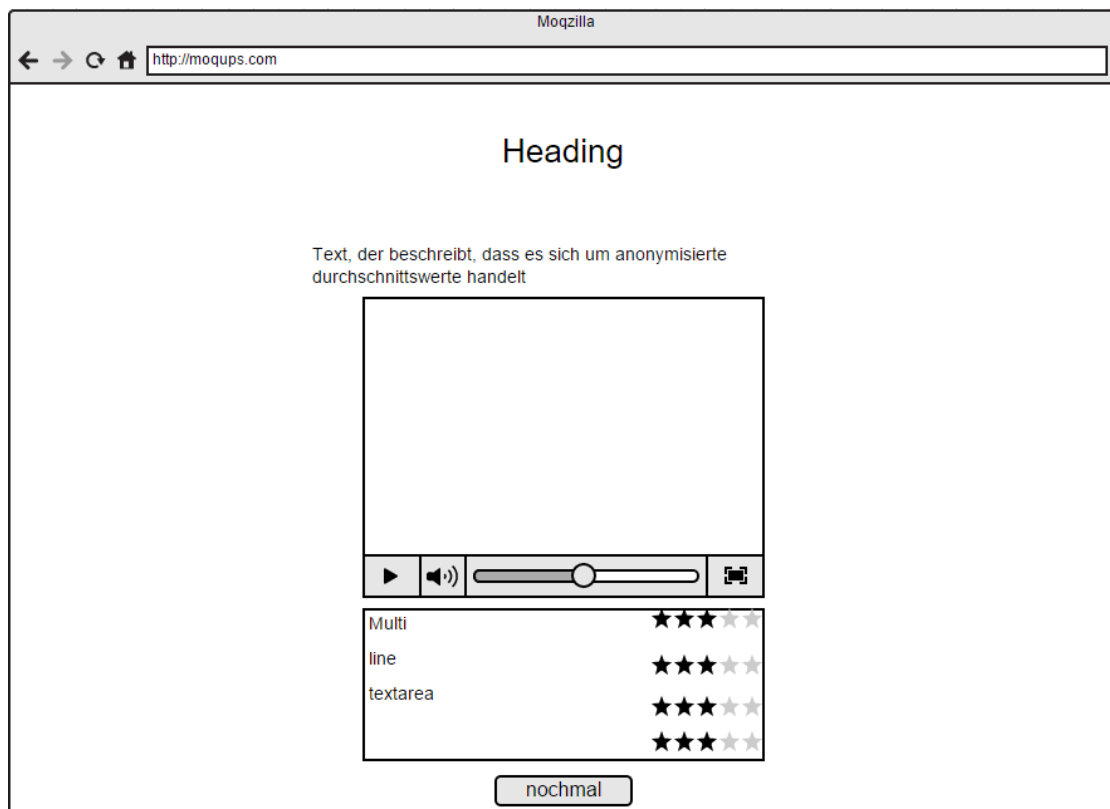
Hauptseite

The screenshot shows a web browser window titled "Mozzila" with the address bar displaying "http://moqups.com". The main content area features a heading "Heading" above a large rectangular video player. Below the video player is a control bar with a play button, a volume icon, a progress slider, and a full-screen button. Underneath the video player is a list of options: "Multi", "line", "textarea", and "with questions". To the right of this list are four rows of five stars each, representing a rating system. At the bottom right of the form is a "Submit" button.

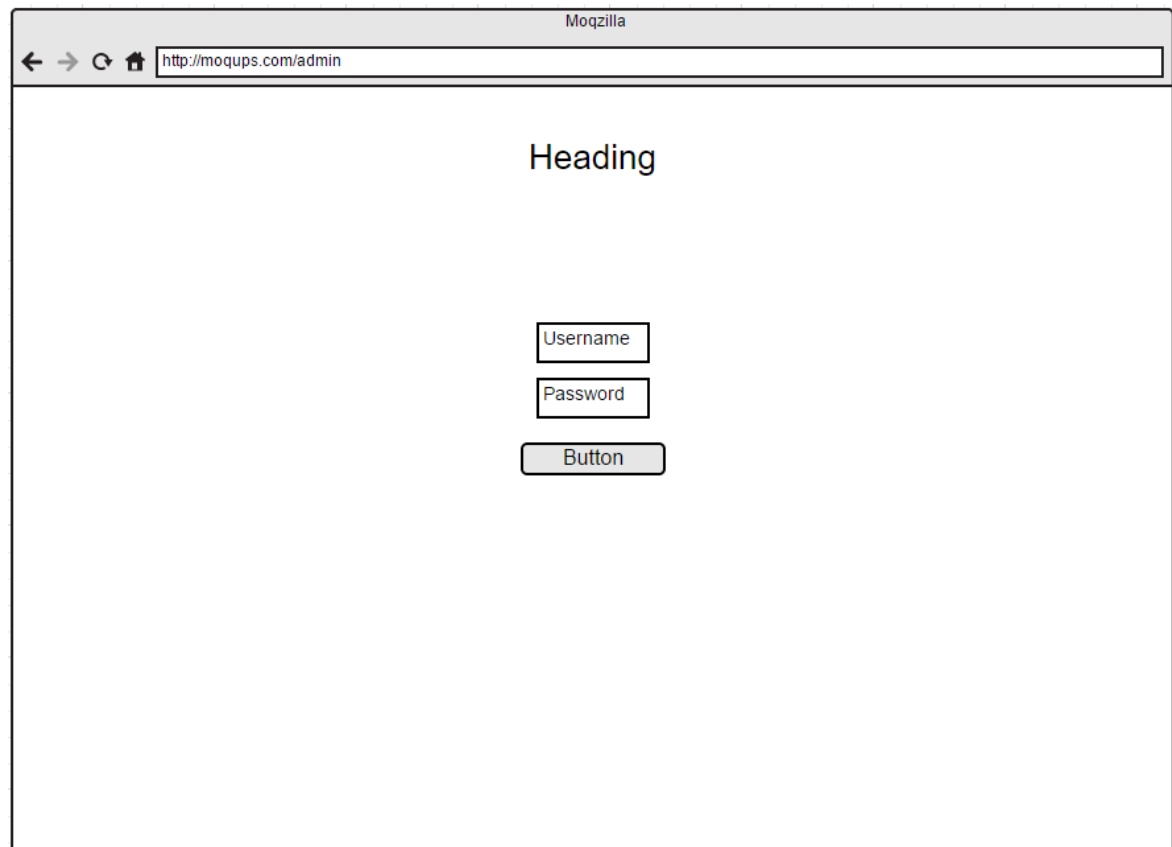
Fragebogen

The screenshot shows a web browser window titled "Mozzila" with the address bar displaying "http://moqups.com". The main content area features the heading "Danke!". Below the heading is a paragraph of text: "Text, der sich bedankt und die beiden Buttons erklärt, nohcma! führt zu index, Ergebnis zu einer Statistik über das gewählte Video". At the bottom of the page are two buttons: "nochmal" and "Ergebnis".

Danke-Seite



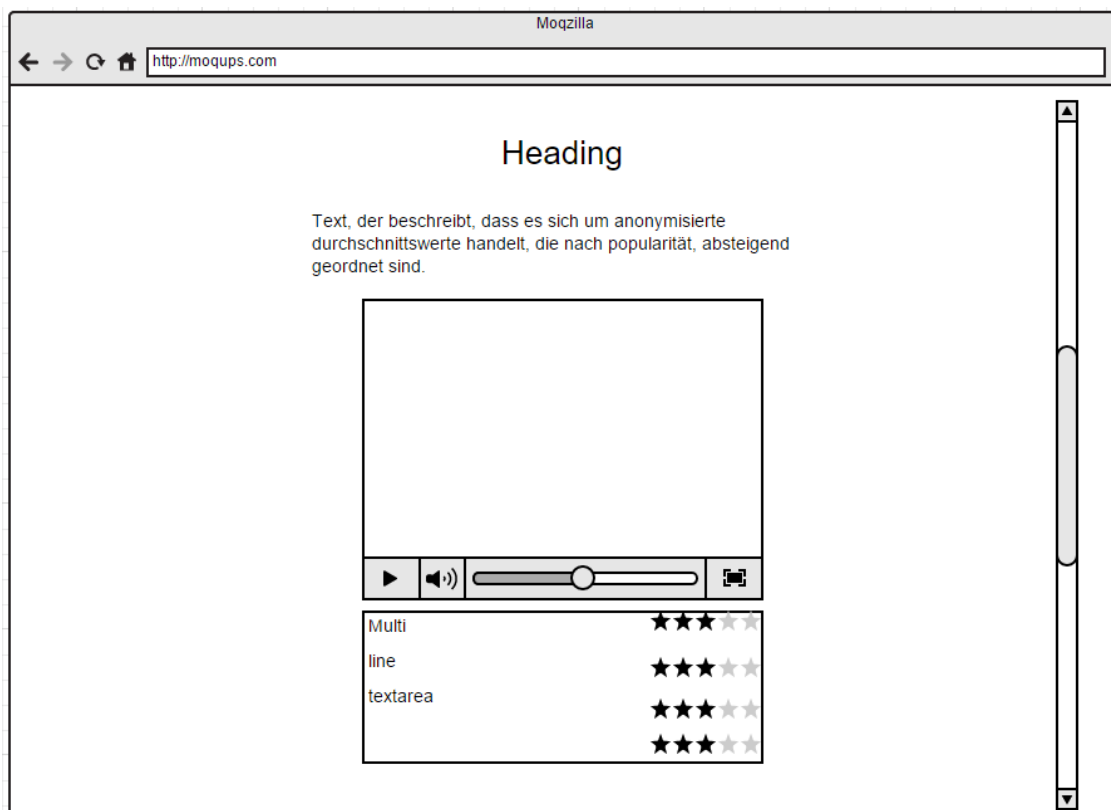
Statistik-Seite eines Videos



Login-Seite für Admins



Auswahl-Seite für Admins



Gesamtstatistik-Ansicht

Project Management

3.3 Milestones and Schedules

1. Meilenstein: Requirements and Design (02.10.2015)
2. Meilenstein: Grundaufbau der Seite (Commercials vorbereiten..) (10.11.2015)
3. Meilenstein: Grundfunktionalität – 1.Prototyp (Youtube API) (14.12.2015)
4. Meilenstein: Erweiterte Grundfunktionalität (Befragung, Ranking) (16.01.2016)
5. Meilenstein: User Study – Auswertung (25.01.2016)

3.4 Planned Effort per Person

Da wir unsere Gruppe nur aus zwei Personen besteht, werden wir uns die Arbeit gerecht durch zwei teilen. Die „Requirements und Design“ haben wir gemeinsam besprochen und erarbeitet, wer für welchen Teil zuständig war, kann in der Tabelle am Anfang des Dokuments eingesehen werden.

Auch beim Programmieren werden wir versuchen die Aufgaben gerecht zu verteilen. Da wir nur sehr wenige Klassen haben, werden wir diese gemeinsam erstellen, danach ist es aber möglich das jedes Teammitglied für sich einzelne Funktionen bearbeitet.