



UNIVERSITÄT  
LEIPZIG

## Softwaretechnikpraktikum

---

# Releaseplan

---

<b>Gruppe:</b>	nw19a
<b>Mitglieder:</b>	Thomas Pause, Sabine Lorius, Arik Korte, Martin George, Josephine Lange, Esther Prause, Anh Kiet Nguyen, Bärbel Hanle
<b>Verantwortlich:</b>	Anh Kiet Nguyen
<b>Betreuer:</b>	Dr. Nicolas Wieseke
<b>Tutor:</b>	Martin Frühauf
<b>Abgabedatum:</b>	23.03.2020
<b>Version:</b>	1 (Release 5)

**Stand:** 23. März 2020

## 1 Release I

**Abgabedatum:** 06.01.2020

**Fokus:** Flowers

**Beschreibung** Im Vorprojekt sollen Kernfunktionen des Bereichs 'Flowers' implementiert werden. Es sollen eine einfache grafische Darstellung von Flowers sowie die manuelle Eingabe der Parameter mit folgender Neuberechnung der Flower umgesetzt werden. Weitere optionale Features können dabei mit einbezogen werden.

**Anforderungen aus Lastenheft:** /LFMF1/, /LFMF2/, /LFMF3/, /LFMF4/, /LFMF5/, /LFMF6/

**Aufgaben aus Projektplan:** /PM11/, /PM31/, /PM32/, /PM61/, /PM62/

## 2 Release II

**Abgabedatum:** 27.01.2020

**Fokus:** Touchpadeingabe, Bibliothek, Navigation-Drawer

**Beschreibung** In diesem Release stehen die Implementierung der Bibliothek, des Navigation-Drawers und die Touchpadeingabe im Vordergrund. Über das Touchpad kann der Nutzer beliebige Kurven zeichnen, welche später u.a. für den Curve-To-Hand-Modus genutzt werden sollen (siehe Release III). Aus der Touchpadeingabe wird eine parametrisierte Kurve erzeugt, die in der Bibliothek abgespeichert werden kann. In der Bibliothek können Flowers und durch Touchpadeingabe erzeugte Kurven abgespeichert und wieder geladen werden. Der Navigation-Drawer ermöglicht es, zwischen verschiedenen Bereichen der App zu wechseln (Flowers, Touchpadeingabe und Bibliothek).

**Anforderungen aus Lastenheft:** /LFMT1/, /LFMT2/, /LFKA1/, /LFKA2/, /LFKA3/, /LFKA4/, /LFKG1/, /LFKG4/, /LFKF5/, /LFKF6/

**Aufgaben aus Projektplan:** /PM11/, /PM12/, /PK13/, /PM21/, /PM22/, /PK26/, /PK27/, /PK28/, /PK29/, /PM52/, /PK53/, /PM62/

## 3 Release III

**Abgabedatum:** 02.03.2020

**Fokus:** Curve-To-Hand, Live-Modus

**Beschreibung** In Release III werden die wichtigsten Aufgaben der App umgesetzt, Curve-To-Hand und der Live-Modus. Der Curve-To-Hand-Modus bekommt als Input eine parametrisierte Kurve, die als Grundlage für die Berechnung der Handbewegung dient. Diese Berechnung ist zu implementieren. Zudem wird ein Live-Modus umgesetzt, in dem die Kurven als Animation dargestellt werden. Um diese Funktionalitäten zu testen, sollen in der Bibliothek vordefinierte Kurven hinterlegt werden. Mit diesem Release sollen alle Muss-Ziele erreicht sein.

**Anforderungen aus Lastenheft:** /LFMB1/, /LFMF7/, /LFMH1/, /LFMH2/, /LFMT3/, /LFKD1F/, /LFKF3/, /LFKF4/, /LFKH2/

**Aufgaben aus Projektplan:** /PM11/, /PM12/, /PM33/, /PM34/, /PM41/, /PM42/, /PK43/, /PK44/, /PM51/, /PM62/

## 4 Release IV

**Abgabedatum:** 16.03.2020

**Fokus:** Kann-Ziele, Benutzerfreundlichkeit, Startanimation

**Beschreibung** Verbleibende Aufgaben für Muss-Ziele, die in Release III nicht abgearbeitet wurden, können noch in Release IV erledigt werden. Unter anderem werden noch Bugfixes durchgeführt. Zudem dient dieses Release zur Umsetzung von Kann-Zielen. Insbesondere sollte das Augenmerk auf der Benutzerfreundlichkeit liegen, was auch Erklärungen zur Bedienung der App und Informationen zu den einzelnen Bereichen mit einschließt. Dabei wird ein Hilfemenü entwickelt, welches die Grundlagen der einzelnen Bereiche einfach und verständlich erklärt. Dieses Hilfemenü ist im Navigation-Drawer zu finden. Zusätzlich gibt es dort auch einen neuen Eintrag mit dem Namen Poi-Welt. Poi-Welt soll Informationen rund um das Poispiel geben. Außerdem wird ein Splash-Screen implementiert, der beim Starten der App eine kurze Animation des Oktopoi-Logos abspielt. Mit diesem Release soll die Software fertiggestellt sein.

**Anforderungen aus Lastenheft:** /LFKS1/, /LNB2/, /LNB4/, /LND1/

**Aufgaben aus Projektplan:** /PM11/, /PM12/, /PM62/, /PK67/

## 5 Release V

**Abgabedatum:** 23.03.2020

**Fokus:** Letzter Schliff

**Beschreibung** Im finalen Release sollen die letzten Feinheiten angepasst werden, um die Software abgabebereit zu machen. Dazu gehören vor allem Systemtests und Bugfixes. Abschließend werden die letzten Dokumente fertiggestellt.