Projekt: SportApp

Projekt-Portfolio

im Modul

DLMCSPSE01\_D

„Projekt: Software Engineering“

Studiengang Informatik (Master 120 ECTS)

IU Internationale Hochschule

Bearbeiter: Jan Sauerland Betreuender Dozent: Prof. Dr. Markus Kleffmann  
Matrikelnummer: 10230630  
Datum: 04.09.2024

Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis I](#_Toc173414536)

[Abbildungsverzeichnis II](#_Toc173414537)

[Tabellenverzeichnis III](#_Toc173414538)

[1. Projektplan 1](#_Toc173414539)

[1.1 Ziele, Umfang und angestrebtes Ergebnis 1](#_Toc173414540)

[1.2 Zielgruppe 1](#_Toc173414541)

[1.3 Projektrisiken und Gegenmaßnahmen 1](#_Toc173414542)

[1.4 Zeitplan und Meilensteine 2](#_Toc173414543)

[2. Anforderungsdokument 4](#_Toc173414544)

[2.1 Management Summary 4](#_Toc173414545)

[2.2 Systemumfang und Kontext 4](#_Toc173414546)

[2.3 Funktionale Anforderungen 4](#_Toc173414547)

[2.4 Nicht-funktionale Anforderungen 5](#_Toc173414548)

[2.5 Glossar 6](#_Toc173414549)

[3. Projektdokumentation 7](#_Toc173414550)

[3.1 Softwareprozess 7](#_Toc173414551)

[3.2 Genutzte Technologien und Tools 8](#_Toc173414552)

[3.3 Anwendungsstruktur 8](#_Toc173414553)

[3.4 Benutzeranleitung 9](#_Toc173414554)

[4. Testprotokoll 10](#_Toc173414555)

[5. Abstract 11](#_Toc173414556)

[Literaturverzeichnis 12](#_Toc173414557)

[Verzeichnis der Anhänge 13](#_Toc173414558)

[Anhang 14](#_Toc173414559)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Use-Case Diagramm "Sporttrainer" 5

Abbildung 2: UML-Diagramm der Klassenstruktur 8

Abbildung 3: ER-Diagramm der Datenbankstruktur 9

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Projektrisiken und Gegenmaßnahmen 1

Tabelle 2: Phase 1 „Konzeption" 2

Tabelle 3: Phase 2 "Erarbeitung & Reflexion" 2

Tabelle 4: Phase 3 "Finalisierung" 3

Tabelle 5: Glossar 6

# Projektplan

## Ziele, Umfang und angestrebtes Ergebnis

Ziel dieses Projektes ist es, eine Verwaltungssoftware für Sporttrainer zu erstellen, mit der Trainingseinheiten vorbereitet und geplant werden können.

Die Verwaltungssoftware enthält eine Datenbank, in der einzelne Übungen gespeichert werden können, um dann zu einer Trainingseinheit bzw. einem ganzen Trainingsplan zusammengestellt werden zu können. Die Trainingseinheiten bzw. -pläne sollen in der Datenbank gespeichert und auch in einer allgemeinen Form, z.B. als PDF, exportiert werden können, um diese mit anderen Personen zu teilen bzw. auch mobil verfügbar zu machen. Die einzelnen Übungen sollen ggf. auch mit Bildern oder Videos angereichert werden können, um diese detaillierter zu beschreiben. Außerdem sollen die Übungen anhand verschiedener Merkmale kategorisiert und klassifiziert werden können, damit einfacher nach ähnlichen Übungen gesucht werden kann.

Die Verwaltungssoftware soll schließlich für den Sporttrainer eine Sammlung von bewährten Übungen und Trainingseinheiten sein, die immer wieder verwendet und neu kombiniert werden können.

## Zielgruppe

Die Haupt-Zielgruppe des Projekts sind Sporttrainer, die mithilfe von Software ihre Trainingseinheiten organisieren möchten und Trainingspläne mit anderen Personen, z.B. Co-Trainern, teilen möchten.

Darüber hinaus könnte die Software auch für (Sport-)Lehrer relevant sein, die ihre Unterrichtsstunden darüber organisieren möchten.

## Projektrisiken und Gegenmaßnahmen

Mögliche Risiken und zu ergreifende Gegenmaßnahmen sind in folgender Tabelle dargestellt.

Tabelle 1: Projektrisiken und Gegenmaßnahmen

|  |  |
| --- | --- |
| Risiko | Gegenmaßnahme |
| Datenbank wird durch Video-Upload zu groß; Performanceverlust | Einbettung von (Youtube-) Links anstatt Upload in Datenbank |
| Anbindung des MySQL Datenbankserver verursacht Probleme | Umstellung auf einfache Anbindung einer SQL-Datenbankdatei über SQLite |
| Frontend mit PyQt verursacht Probleme; Geplante Funktionen sind nicht umsetzbar | Ausweichen auf Bibliothek „Tkinter“ |
| Export des Plans als PDF ist nicht mit vertretbarem Aufwand möglich | Export als TXT- oder JPG-Datei |
| Export aller Inhalte eines Plans zu aufwändig oder technisch nicht möglich | Reduzierung der Inhalte des Exports bzw. Vereinfachung der Darstellung |
| Obligatorische Aufgabenpakete konnten am Ende von Sprint 4 nicht abgearbeitet werden | Durchführung eines weiteren Sprints und Verschiebung des Abgabetermins für Phase 2 / Reduzierung der Aufgabenpakete um nicht zwingend notwendige Features |

## Zeitplan und Meilensteine

Der Zeitplan und die Arbeitspakete des Projekts inkl. geschätztem Aufwand werden je nach Phase unterteilt in den folgenden Tabellen dargestellt.

Tabelle 2: Phase 1 „Konzeption"

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum von | Datum bis | Beschreibung | Aufwand |
| 02.07.2024 | 18.07.2024 | Ausarbeitung Projektidee | 4 h |
| Sammlung von Anforderungen  Erstellung Use-Case-Diagramm | 6 h |
| Aufstellung Projektplan | 4 h |
| Ausarbeitung Anwendungsstruktur  Erstellung UML-Diagramme | 6 h |
| 18.07.2024 |  | **Abgabe Phase 1** |  |

Tabelle 3: Phase 2 "Erarbeitung & Reflexion"

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum von | Datum bis | Beschreibung | Aufwand |
| 29.07.2024 | 03.08.2024 | Einarbeitung des Feedbacks ins Konzept (Projektplan, Anforderungsdokument, Projektdokumentation) | 8 h |
| Aufsetzen des GitHub-Repository  Einrichten der Python-Codebasis | 4 h |
| Sprint Planning - Vorbereitung des 1. Sprint | 2 h |
| 05.08.2024 | 11.08.2024 | **Sprint 1: Datenbankverwaltung**  SQLite-Datenbankschemata aufbauen  Anwendungslogik der Datenbank implementieren  Interfaces & Konnektoren implementieren | 20 h |
| Sprint Planning – Vorbereitung des 2. Sprints | 1 h |
| 12.08.2024 | 18.08.2024 | **Sprint 2: Frontend-Basisentwicklung**  Benutzeroberflächen entwerfen & implementieren | 20 h |
| Sprint Planning – Vorbereitung des 3. Sprints | 1 h |
| 19.08.2024 | 25.08.2024 | **Sprint 3: Erweiterte Funktionen Frontend**  Konsistente Benutzerführung implementieren  Integration Datenbank in Frontend | 20 h |
| Sprint Planning – Vorbereitung des 4. Sprints | 1 h |
| 26.08.2024 | 01.09.2024 | **Sprint 4: Dateiexport und optionale Features**  Export der Trainingspläne implementieren  Aufräumen der bisherigen Codebasis  Optionale Features implementieren | 20 h |
| 02.09.2024 | 08.09.2024 | Überarbeitung Projektplan, Anforderungsdokument & Projektdokumentation nach der Implementierung | 12 h |
| Erstellung Testprotokoll | 8 h |
| 09.09.2024 |  | **Abgabe Phase 2** |  |

Tabelle 4: Phase 3 "Finalisierung"

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum von | Datum bis | Beschreibung | Aufwand |
| 30.09.2024 | 06.10.2024 | Einarbeitung des Feedbacks in Konzept & Implementierung | 12 h |
| 07.10.2024 | 13.10.2024 | Finalisierung der Anwendung | 20 h |
| 14.10.2024 | 20.10.2024 | Erstellung Benutzeranleitung | 12 h |
| Erstellung Abstract | 8 h |
| 21.10.2024 | 27.10.2024 | Finalisierung der Dokumente | 20 h |
| 28.10.2024 |  | **Abgabe Phase 3** |  |

Die Meilensteine des Projekts werden unter folgenden Voraussetzungen erreicht:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Meilenstein | Voraussetzungen | Erwartetes Datum |
| Konzept abgeschlossen | 1. Konzept erarbeitet 2. Feedback für Phase 1 eingeholt 3. Feedback in Konzept eingearbeitet | 03.08.2024 |
| Datenbankanbindung | Sprint 1 durchgeführt | 11.08.2024 |
| Frontendimplementierung | Sprint 2 durchgeführt | 18.08.2024 |
| Minimum Viable Product | Sprints 1-4 durchgeführt | 01.09.2024 |
| Feature-Complete | 1. Alle Sprints durchgeführt 2. Feedback von Phase 2 in Anwendung eingearbeitet 3. Anwendung finalisiert | 13.10.2024 |

# Anforderungsdokument

## Management Summary

Das Ziel des Projekts ist es, eine Verwaltungssoftware für Sporttrainer zu erstellen, mit welcher Übungen, Einheiten und ganze Pläne verwaltet und exportiert werden können. Die Software wird in Python programmiert mit SQLite Datenbank im Hintergrund. Der User soll sich intuitiv im Programm zurechtfinden und ohne zusätzliche Dokumentation alle Funktionen ausführen können. Einen Nutzen wird es für den User vor allem dann geben, wenn die Software regelmäßig genutzt wird und somit viele verschiedene Übungen bzw. Einheiten enthält, die dann wiederverwendet werden können. Hierbei hilft eine Suchfunktion zum Wiederfinden erstellter Übungen bzw. Einheiten. Bei der Bedienung sollen Datenbankänderungen erst nach expliziter Bestätigung durchgeführt werden, außerdem sollen dem User auftretende Fehler direkt gemeldet werden, ohne die Software abstürzen zu lassen oder unbedienbar zu machen. Eine Userverwaltung ist nicht geplant, da keine sensiblen Daten gespeichert werden. Ein erstellter Plan soll als Bilddatei exportiert werden können mit allen darin enthaltenen Einheiten und Übungen.

Aktualisierung am Ende von Phase 2

## Systemumfang und Kontext

Das System besteht aus einer Frontend-Anwendung auf Basis von Python mit einer dahinterliegenden SQLite-Datenbank.

Das Frontend soll optisch ansprechend und übersichtlich sein. Alle Funktionen sind leicht zu erreichen und die Navigation ist selbsterklärend und intuitiv. Änderungen an Feldern im Frontend sollen nicht direkt auf der Datenbank gespeichert werden, sondern erst nach dem Betätigen eines „Speichern“-Buttons. Bei der Erstellung einer Trainingseinheit sollen Übungen anhand von Schlüsselwörtern oder bestimmten Filtern gesucht und ausgewählt werden können. Gleiches gilt für die Suche nach Einheiten bei Erstellung eines Trainingsplans. Das Frontend soll eine Kalenderfunktion bieten, die eine Übersicht über die terminierten Trainingspläne bietet. Zusätzlich sollen die angelegten Daten in einer übersichtlichen Baumstruktur direkt auf dem Startbildschirm dargestellt werden, um dem User die Suche nach relevanten Daten zu vereinfachen.

Ein Trainingsplan kann mehrere Trainingseinheiten enthalten, welche wiederum mehrere Trainingsübungen enthalten können. Übungen und Einheiten können jeweils einer eindeutigen Kategorie zugeordnet werden. Zu Übungen können Ressourcen angegeben werden, damit diese auf Einheits- bzw. Plan-Ebene aggregiert dargestellt werden können. Ressourcen sind die in einer Übung verwendeten Materialien oder Geräte und stellen ein eigenes Datenobjekt dar. Jeder Plan kann mehreren Kalendertagen zugeordnet werden.

Es gibt keine Userverwaltung, da keine sensiblen Daten in der Datenbank gespeichert werden.

## Funktionale Anforderungen

Folgende User Stories werden für die Anwendung als funktionale Anforderungen definiert:

(obligatorische Anforderungen sind mit [+] gekennzeichnet, optionale mit [-])

1. Als Trainer möchte ich einen Trainingsplan für einen Trainingstag erstellen, damit ich organisiert die Spieler trainieren kann. [+]
2. Als Trainer möchte ich einen erstellten Trainingsplan exportieren, um ihn mit anderen Trainern oder den Spielern teilen zu können. [+]
3. Als Trainer möchte ich die Übungen und Einheiten mit detaillierten Beschreibungen versehen, damit die Spieler auf dieser Basis die Übungen und Einheiten auch selbstständig ausführen können. [+]
4. Als Trainer möchte ich die erstellten Übungen und Einheiten bzw. Teile eines Trainingsplans für die Erstellung eines neuen Trainingsplans wiederverwenden. [+]
5. Als Trainer möchte ich im Trainingsplan auf einen Blick sehen können, welche Ressourcen für den Trainingstag insgesamt benötigt werden. [-]
6. Als Trainer möchte ich Pläne, Einheiten und Übungen mit Kategorien versehen können, um darüber später verwandte Übungen bzw. Übungen zu ähnlichen Themenbereichen finden zu können. [-]
7. Als Trainer möchte ich bereits angelegte Übungen, Einheiten und Pläne im Nachhinein verändern können, um die Objekte an neue Erkenntnisse anzupassen und die Qualität der Datenbasis sicherzustellen. [+]
8. Als Trainer möchte ich bereits angelegte Übungen, Einheiten und Pläne löschen können, um die Qualität der Datenbasis sicherzustellen. [-]
9. Als Trainer möchte ich einen erstellten Trainingsplan auf ein Datum terminieren können, um auch später noch zu wissen, wann bereits welcher Trainingsplan ausgeführt wurde oder wann die Ausführung eines Trainingsplans vorgesehen ist. [-]
10. … weitere?

Auf der Grundlage dieser User Stories können folgende allgemeine Anwendungsfälle abgeleitet werden:

Abbildung 1: Use-Case Diagramm "Sporttrainer"

Ein Bild, das Text, Diagramm, Reihe, parallel enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Diagramm überarbeiten – UML Syntax berücksichtigen!

## Nicht-funktionale Anforderungen

Folgende nicht-funktionale Anforderungen werden an die Software gestellt:

(obligatorische Anforderungen sind mit [+] gekennzeichnet, optionale mit [-])

* Datenbankveränderungen erst nach expliziter Bestätigung eines Popups oder durch das Drücken eines „Speichern“-Buttons [+]
* Prozesse mit hoher Laufzeit sollen abgebrochen werden können [-]
* Auftretende Fehler sollen die Anwendung nicht beenden bzw. abstürzen lassen, sondern eine Fehlermeldung hervorrufen [+]
* Selbsterklärung der Bedienelemente durch sprechende Beschreibungen, Tooltips oder Quick-Infos [-]
* Verhinderung von SQL Injection Angriffen durch Eingabevalidierung aller Felder [+]

## Glossar

Tabelle 5: Glossar

|  |  |
| --- | --- |
| **Begriff** | **Erläuterung** |
| Ressource | Material bzw. Gerät, das für eine Übung benötigt wird |
| Trainingsübung | Kurze, in sich geschlossene und zeitlich begrenzte Anweisung zur Ausführung von Tätigkeiten |
| Trainingseinheit | Zusammenschluss mehrerer thematisch zusammenhängender Trainingsübungen |
| Trainingsplan | Zusammenschluss mehrerer Trainingseinheiten zu einem Trainingstag umfassenden Plan |

# Projektdokumentation

Das GitHub-Repository der Anwendung kann unter folgendem Link gefunden werden:

<https://github.com/UltimateCuB3R/DLMCSPSE01_D>

## Softwareprozess

Die Erarbeitungsphase soll nach dem agilen Projektmodell Scrum durchgeführt werden. Es werden 4 Sprints angesetzt, die jeweils eine Woche lang dauern und sich sukzessive auf einen bestimmten Bereich der Implementierung fokussieren. Am Ende eines jeden Sprints soll eine funktionierende Anwendung stehen, die mindestens die als obligatorisch definierten Anforderungen des Sprints erfüllt. Während einem Sprint ist die Behebung von Bugs der Implementierung von neuen Features vorzuziehen.

Da keine weiteren Personen bei diesem Projekt involviert sind, werden die drei Rollen aus Scrum (Product Owner, Scrum Master & Entwickler) von derselben Person ausgeführt. Zu Beginn jedes Sprints werden die Anforderungen bzw. Aufgabenpakete in einem Sprint Backlog festgehalten und sowohl als obligatorisch bzw. optional markiert, als auch mit einer Priorität versehen. Bei Abarbeitung eines Aufgabenpaketes wird dies im Sprint Backlog vermerkt, damit mit das nächste Aufgabenpaket bearbeitet werden kann. Sofern ein Bug auftritt, der nicht am gleichen Tag noch behoben werden kann, muss dieser im Sprint Backlog vermerkt werden. An jedem Tag eines Sprints wird zu Beginn ein kurzes maximal 10-minütiges Daily Scrum Meeting veranstaltet, in dem die schon bearbeiteten Aufgabenpakete und die daraus eventuell resultierten Bugs angeschaut werden, um die zu bearbeitenden Aufgaben für den Tag zu definieren. Am Ende eines Sprints wird ein Sprint Review Meeting abgehalten, in dem die erledigten und offenen Aufgabenpakete gesichtet werden, um diese ggf. im nächsten Sprint abzuarbeiten oder auf einen späteren Sprint bzw. die Finalisierungsphase zu verschieben.

Am Ende jedes Tages sollen die gemachten Änderungen in das Repository übertragen werden, wobei auch alle automatisierten Tests, also Unit- und ggf. Integrationstests, ausgeführt werden sollen. Pro Sprint wird ein neuer Branch in GitHub angelegt, mit dem Ziel, diesen Branch am Ende eines Sprints erfolgreich in den main-Branch mergen zu können. Das erfolgreiche Mergen in den main-Branch soll am Ende jedes Sprints gegenüber der Implementierung optionaler Features priorisiert werden.

Die in Scrum übliche „Definition of Done“ wird innerhalb dieses Projekts im Allgemeinen wie folgt definiert: „Erledigt ist, was funktioniert und aus sauberem Code besteht.“

Für die Projektumsetzung wird Scrum verwendet, um flexibel während eines Sprints auf auftretende Herausforderungen eingehen zu können, ohne Termine verschieben oder obligatorische Anforderungen fallen lassen zu müssen. Durch die Fokussierung auf funktionierenden Code wird außerdem Aufwand zur Fehlerbehebung in späteren Phasen vermieden, wie es bei anderen Projektmodellen, wie z.B. dem sequenziellen Wasserfallmodell, üblich ist. Bei Scrum stehen die Kundenanforderungen, also im Falle dieses Projekts die definierten Use Cases und User Stories, im Vordergrund und definieren, was die fertige Anwendung bieten soll.

Weitere Motivation / Erklärung?

## Genutzte Technologien und Tools

Die Anwendung soll in der Programmiersprache Python geschrieben werden und als Datenbank eine SQLite-DB nutzen. Die ursprünglich geplante Verwendung von MySQL als Datenbanksystem wurde verworfen, da diese einen großen Aufwand in der Verwaltung bedeutet hätte ohne entsprechende Vorteile zu bieten. So würde zum einen die Stärke von MySQL, Authentifizierung und Multi-User, in der geplanten Anwendung nicht zum Tragen kommen, da sie nur von einem User ohne Authentifizierung genutzt werden soll. Stattdessen wird nun die Datenbankanbindung mittels SQLite realisiert, einer leichtgewichtigen Datenbank-Engine, die direkt in der Standardauslieferung von Python verfügbar ist und zudem auch in viele andere Bibliotheken integriert ist. In Python werden die Daten größtenteils mittels der Bibliothek pandas organisiert. Für die Entwicklung der Benutzeroberfläche kommt die Bibliothek PyQt zum Einsatz, da diese einen einfachen WYSIWYG-Editor für den Entwurf der Oberflächen bietet.

Python wird genutzt, da dies eine benutzerfreundlichere Entwicklungsoberfläche bietet als z.B. Java. Außerdem bietet Python eine modernere Art der Programmierung und ein besseres Handling von Abhängigkeiten z.B. über Conda, womit auch bestehende Bibliotheken einfacher eingebunden werden können.

Zur Realisierung der Datenbankverbindung in Python soll das Singleton-Entwurfsmuster eingesetzt werden, damit zu jedem Zeitpunkt sichergestellt ist, dass nur eine Datenbank existiert und angesprochen wird. Zudem wird der komplette Code nach dem MVC-Pattern aufgeteilt in Datenlogik, Businesslogik und Visualisierung.

Als Entwicklungsoberfläche wird die PyCharm Community Edition genutzt, worüber direkt ein GitHub-Repository angesprochen und verwaltet werden kann.

## Anwendungsstruktur

Abbildung 2: UML-Diagramm der Klassenstruktur

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

Automatisch generierte Beschreibung

UML-Notation beachten!

Abbildung 3: ER-Diagramm der Datenbankstruktur

Ein Bild, das Text, Diagramm, Plan, technische Zeichnung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

UML-Notation beachten!

## Benutzeranleitung

(erst für Phase 3 relevant)

# Testprotokoll

## Testumgebung und Testvorbereitung

Als Ausgang für die meisten der nachfolgenden Tests wird eine frisch ausgelieferte Applikation ohne bestehende Datenbank vorausgesetzt.

Für einige Tests ist es aber sinnvoll, eine vorab befüllte Datenbank zu nutzen, um bei eventuell auftretenden Fehlern in den Testfällen keinen Komplettstillstand der Tests zu riskieren. Hierfür wird eine Datenbank \app\data\main\_prefilled.db mit ausgeliefert, die bei Bedarf als \app\data\main.db kopiert und verwendet werden kann.

Zur Analyse der Datenbankdatei kann die portable Version des „SQLite Browser“ verwendet werden, die hier heruntergeladen werden kann: <https://sqlitebrowser.org/dl/>.

Weiteres??

Welche Testvorbereitungen müssen getroffen werden

Daten vorbereiten?

## Testfälle

Generell ist es sinnvoll, die nachfolgenden Testfälle sequenziell abzuarbeiten, da diese z.T. inhaltlich aufeinander aufbauen.

Generelle Beschreibung zur Durchführung der Tests

### Testfall 1: Applikationsstart und Anlage der Datenbank

**Vorbedingungen:** Die Datei \app\data\main.db existiert noch nicht.

**Ablauf:** Die Applikation wird gestartet.

**Erwartetes Ergebnis:** Datei \app\data\main.db wird angelegt und enthält alle definierten Datenbanken mit den definierten Feldern. Die Applikation wird gestartet und zeigt den Hauptbildschirm mit der Auswahlmöglichkeit der anzulegenden Tabellen, verschiedenen Buttons, einem Platzhalter für die Übersicht der angelegten Objekte (Baumstruktur) und eine Kalenderansicht.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 2: Anlage einer Übung mit Speichern

**Vorbedingungen:** Die Applikation ist gestartet, der User befindet sich auf dem Hauptbildschirm.

**Ablauf:** In der Combobox wird das Objekt „EXERCISE“ ausgewählt, danach wird auf den Button „Anlegen“ gedrückt. In dem daraufhin zu sehenden Bildschirm werden die Daten für die Übung eingegeben. Sind alle Daten eingegeben, wird auf den Button „Speichern“ gedrückt, woraufhin man zum Hauptbildschirm zurückgelangt.

**Erwartetes Ergebnis:** Alle Felder sind bearbeitbar mit Ausnahme des Feldes „ID“. Die eingegebenen Daten wurden zwischengespeichert und sind direkt auf dem Hauptbildschirm rechts in der Baumstruktur ersichtlich. Es erscheint keine Fehlermeldung. Beim erneuten Aufruf des Anlagebildschirms von EXERCISE sind die eingegebenen Daten nicht mehr vorhanden.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 3: Anlage einer Übung mit Abbrechen

**Vorbedingungen:** Die Applikation ist gestartet

**Ablauf:** In der Combobox wird das Objekt „EXERCISE“ ausgewählt, danach wird auf den Button „Anlegen“ gedrückt. In dem daraufhin zu sehenden Bildschirm werden die Daten für die Übung eingegeben. Sind alle Daten eingegeben, wird auf den Button „Abbrechen“ gedrückt, woraufhin man zum Hauptbildschirm zurückgelangt.

**Erwartetes Ergebnis:** Die eingegebenen Daten wurden nicht gespeichert und sind nicht in der Baumstruktur rechts auf dem Hauptbildschirm ersichtlich. Es erscheint keine Fehlermeldung. Beim erneuten Aufruf des Anlagebildschirms von EXERCISE sind die eingegebenen Daten nicht mehr vorhanden.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 4: Suchen einer angelegten Übung

**Vorbedingungen:** Testfall 2 wurde erfolgreich ausgeführt oder main\_prefilled.db wurde geladen.

**Ablauf:** In der Combobox wird das Objekt „EXERCISE“ ausgewählt, danach wird auf den Button „Suchen“ gedrückt. In dem daraufhin zu sehenden Bildschirm werden alle existierenden Übungen angezeigt, die mit einem Klick auf die Zeile markiert werden können.

**Erwartetes Ergebnis:** Die in Testfall 2 angelegte Übung wird im Suchbildschirm angezeigt und kann ausgewählt werden. Alternativ werden andere angelegte Übungen angezeigt und können ausgewählt werden. Im Suchbildschirm wird außerdem die Baumstruktur der ausgewählten Objektebene („EXERCISE“) angezeigt.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 5: Anzeigen einer gesuchten Übung

**Vorbedingungen:** Testfall 4 wurde erfolgreich ausgeführt und der Suchbildschirm wird noch angezeigt.

**Ablauf:** Eine angezeigte Übung wird ausgewählt und durch Drücken des „Anzeigen“ Buttons wird die ausgewählte Übung angezeigt. Nach Überprüfung der Inhalte kann durch Drücken des „Abbrechen“ Buttons wieder auf den Hauptbildschirm zurückgekehrt werden.

**Erwartetes Ergebnis:** Die ausgewählte Übung wird im Anzeigemodus angezeigt, d.h. die angezeigten Felder sind nicht bearbeitbar. Über „Abbrechen“ wird wieder auf den Hauptbildschirm zurückgekehrt. Die Daten in der Baumstruktur rechts auf dem Hauptbildschirm haben sich bzgl. Der ausgewählten Übung nicht geändert. Wird vom User keine Zeile ausgewählt, aber trotzdem auf „Anzeigen“ oder „Bearbeiten“ gedrückt, so erscheint eine Fehlermeldung. Falls die Übung bereits zu anderen untergeordneten Objekten verknüpft wurde, werden diese Verknüpfungen in den Tabellen im Bearbeitungsbildschirm als markierte Zeilen angezeigt. Die Zeilenmarkierungen sollen nicht verändert werden können.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 6: Bearbeiten einer gesuchten Übung

**Vorbedingungen:** Testfall 4 wurde erfolgreich ausgeführt und der Suchbildschirm wird noch angezeigt.

**Ablauf:** Eine angezeigte Übung wird ausgewählt und durch Drücken des „Bearbeiten“ Buttons wird die ausgewählte Übung im Bearbeitungsmodus angezeigt. Nach Bearbeitung eines oder mehrerer Felder wird durch Drücken des „Speichern“ Buttons auf den Hauptbildschirm zurückgekehrt. Alternativ kann auch der „Abbrechen“ Button betätigt werden, um die Bearbeitung ohne Speichern der evtl. geänderten Daten zu verlassen.

**Erwartetes Ergebnis:** Die ausgewählte Übung wird im Bearbeitungsmodus angezeigt, d.h. alle Felder bis auf das Feld „ID“ sind bearbeitbar. Die Eingaben werden bei Betätigung des „Speichern“ Buttons zwischengespeichert und sind auf dem Hauptbildschirm in der Baumstruktur rechts ersichtlich. Alternativ bei Betätigung des „Abbrechen“ Buttons werden die Datenänderungen verworfen und die Baumstruktur hat sich bzgl. der ausgewählten Übung nicht verändert. Falls die Übung bereits zu anderen untergeordneten Objekten verknüpft wurde, werden diese Verknüpfungen in den Tabellen im Bearbeitungsbildschirm als markierte Zeilen angezeigt. Wenn hier die Markierungen geändert werden, wird dies ebenfalls gespeichert und später in der Baumstruktur angezeigt.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 7: Speichern der Änderungen auf der Datenbank

**Vorbedingungen:** Es wurden Änderungen an den Daten getätigt, die noch nicht auf der Datenbank gesichert sind, z.B. durch Testfall 2 oder Testfall 6.

**Ablauf:** Nach Durchlaufen von Testfall 2 oder Testfall 6 (Anlage oder Bearbeitung) wird auf dem Hauptbildschirm der Button „Änderungen auf Datenbank sichern“ gedrückt, wodurch die bisher nur zwischengespeicherten Daten in die Datenbank geschrieben werden.

**Erwartetes Ergebnis:** Nachdem der Button gedrückt wurde, sollte sich das Änderungsdatum der Datenbankdatei \app\data\main.db auf das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit geändert haben. Außerdem sollten beim nächsten Applikationsstart die gemachten Änderungen in den Objekten direkt auf dem Hauptbildschirm in der Baumstruktur rechts ersichtlich sein.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 8: Verwerfen der Änderungen und erneutes Laden der Datenbank

**Vorbedingungen:** Es wurden Änderungen an den Daten getätigt, die noch nicht auf der Datenbank gesichert sind, z.B. durch Testfall 2 oder Testfall 6.

**Ablauf:** Nach Durchlaufen von Testfall 2 oder Testfall 6 (Anlage oder Bearbeitung einer Übung) wird auf dem Hauptbildschirm der Button „Änderungen verwerfen - Datenbankinhalte neu laden“ gedrückt, wodurch die bisher zwischengespeicherten Daten verworfen und durch die in der Datenbank gesicherten Daten ersetzt werden.

**Erwartetes Ergebnis:** Nachdem der Button gedrückt wurde, sollte sich die Datenbankdatei \app\data\main.db nicht verändert haben. Außerdem sollten die Daten in der Baumstruktur rechts auf dem Hauptbildschirm den Datenstand widerspiegeln, der vor den gemachten Änderungen bestand. Beim Suchen sollte ein ggf. angelegtes und verworfenes Objekt nicht mehr zu finden sein.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 9: Anlegen und Verknüpfen eines Objektes

**Vorbedingungen:** Es existiert bereits ein Objekt, z.B. eine Übung durch die erfolgreiche Durchführung von Testfall 2. Der User befindet sich auf dem Hauptbildschirm.

**Ablauf:** In der Combobox wird ein Objekt ausgewählt, z.B. „UNIT“. Danach wird auf den Button „Anlegen“ gedrückt. In dem daraufhin zu sehenden Bildschirm werden die Daten für das Objekt eingegeben. Zusätzlich wird in den Tabellen unterhalb der Datenfelder ein Objekt einer anderen Objektart ausgewählt, die zum aktuellen Objekt verknüpft werden soll. Es können auch mehrere Objekte gleichzeitig verknüpft werden. Sind alle Daten eingegeben, wird auf den Button „Speichern“ gedrückt, woraufhin man zum Hauptbildschirm zurückgelangt.

**Erwartetes Ergebnis:** Die eingegebenen Daten wurden analog Testfall 2 zwischengespeichert und sind in der Baumstruktur rechts auf dem Hauptbildschirm ersichtlich. Zusätzlich kann die Ebene des angelegten (Haupt-) Objektes aufgeklappt werden, worunter man die damit verknüpften Objekte sieht. Die verknüpften Objekte sind ebenfalls im Anzeige-/Bearbeitungsbildschirm des Hauptobjektes ersichtlich und können im Bearbeitungsbildschirm auch geändert werden (siehe analog dazu Testfälle 5 und 6).

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

### Testfall 10: Exportieren eines Objektes

**Vorbedingungen:** Es existiert ein Objekt, das zu anderen Objekten verknüpft wurde (siehe Testfall 9). Bestenfalls soll ein Plan exportiert werden, es können aber auch alle anderen Objekte und deren Verknüpfungen exportiert werden.

**Ablauf:** Analog zu Testfall 4 wird nach dem zu exportierenden Objekt gesucht. Das gewünschte Objekt wird in der Suchtabelle ausgewählt und der Button „Exportieren“ wird gedrückt. Im Nachfolgenden Export-Bildschirm wird die aufgeklappte Baumstruktur des Objekts gezeigt. Danach wird der Button „Drucken“ gedrückt, woraufhin ein Dialog zur Auswahl des Dateinamens erscheint. Nach Eingabe des Dateinamens wird der Dialog bestätigt und man landet wieder auf dem Hauptbildschirm.

**Erwartetes Ergebnis:** Nach dem Drücken des „Drucken“ Buttons und der Bestätigung des Dateinamens auf dem Export-Bildschirm wird eine Bilddatei im ausgewählten Verzeichnis mit dem eingegebenen Dateinamen erzeugt. Die Bilddatei zeigt den Export-Bildschirm als der Button gedrückt wurde. Der User wird auf den Hauptbildschirm zurückgeleitet.

**Tatsächliches Ergebnis:** ??

## Testergebnisse

Kurze Zusammenfassung zur Durchführung der Tests

Kommentar zum gesamten Ablauf

Auflistung offene Aufgaben / Korrekturen

## Aufräumarbeiten

Nach der Durchführung aller Testfälle kann die Datenbankdatei \app\data\main.db entweder gelöscht oder durch eine Kopie der vorbereiteten Datenbankdatei \app\data\main\_prefilled.db ausgetauscht werden.

Eventuell exportierte Objekte bzw. deren Bilddateien sollten im Anwendungsverzeichnis gelöscht werden.

# Abstract

(erst für Phase 3 relevant)

Literaturverzeichnis

Gamma E., Helm R., Johnson R. & Vlissides J. (2015). Design Patterns: Entwurfsmuster als Elemente wiederverwendbarer objektorientierter Software (1. Aufl.). mitp.

IU Internationale Hochschule (2023). *DLMDWPMP01: Programmieren mit Python.* IU Internationale Hochschule.

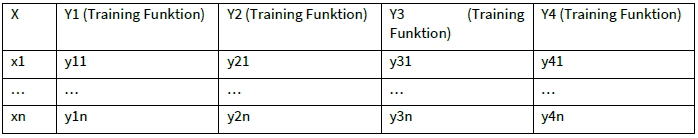
Lahres B., Raýman G. & Strich S. (2021). *Objektorientierte Programmierung: das umfassende Handbuch* (5. Aufl.). Rheinwerk Verlag.

Verzeichnis der Anhänge

Anhang 1: SQL-Tabelle „train“ 14

Anhang

Anhang 1: SQL-Tabelle „train“



Quelle: Eigene Darstellung.