

# Roadmap: Umbenennung von gymapp zu tapem im gesamten Projekt

## Ziel

Vollständige und konsistente Umbenennung aller Projektbestandteile (Ordner, Paketname, Konfigurationen, Assets, CI/CD, Dokumentation, etc.) von **gymapp** zu **tapem**.

## Schritt 1: Vorbereitung & Backup

- a) Repository in sauberem Zustand: Alle uncommitted Changes stagen oder stashen.
- b) Neuen Git-Branch anlegen:

```
git checkout -b rename-gymapp-to-tapem
```

- c) Vollständiges Projekt-Backup (z. B. ZIP-Archiv) erzeugen.

## Schritt 2: Lokalen Projektordner umbenennen

- a) Wechsel eine Ebene höher:

```
cd ..
```

- b) Ordner umbenennen:

```
mv gymapp tapem
```

- c) In den neuen Ordner wechseln:

```
cd tapem
```

## Schritt 3: GitHub-Repository umbenennen

- a) Repository auf GitHub öffnen.
- b) Unter *Settings* → *Repository name* den Namen auf **tapem** ändern.
- c) GitHub leitet alte URLs automatisch weiter.

## Schritt 4: Git-Remote-URL anpassen

- a) Lokale Remotes prüfen:

```
git remote -v
```

- b) Neue URL setzen:

```
git remote set-url origin git@github.com:<DeinUser>/tapem.git
```

## Schritt 5: Projekt-Metadaten aktualisieren (pubspec.yaml)

- a) Paketname ändern:

```
name: tapem
```

- b) Beschreibung anpassen:

```
description: Tap'em - NFC-basiertes Gym-Tracking
```

- c) Abhängigkeiten neu auflösen:

```
flutter pub get
```

## Schritt 6: Dart-Importpfade ersetzen

- a) Projektweit suchen nach:

```
import 'package:gymapp/
```

- b) Ersetzen durch:

```
import 'package:tapem/
```

- c) In IDE (VS Code / Android Studio) mit *Find & Replace in Files* ausführen.

## Schritt 7: Android-Konfiguration anpassen

- a) android/app/build.gradle:

```
defaultConfig {  
    applicationId "com.deinunternehmen.tapem"  
}
```

- b) android/app/src/main/res/values/strings.xml:

```
<string name="app_name">Tap'em</string>
```

- c) Paketstruktur in android/app/src/main/kotlin/... ggf. per Refactor umbenennen.

- d) AndroidManifest.xml: Label anpassen, falls noch „GymApp“:

```
android:label="Tap'em"
```

## Schritt 8: iOS-Konfiguration anpassen

- a) Xcode öffnen: Target *Runner* → *General* → *Display Name* = Tap'em.

- b) Signing & Capabilities → Bundle Identifier =  
com.deinunternehmen.tapem.

- c) Info.plist:

```
<key>CFBundleName</key>  
<string>Tap'em</string>
```

- d) Optional: Scheme-Namen anpassen.

## Schritt 9: Assets & Branding aktualisieren

- a) Alle Logos/Icons umbenennen (z. B. gymapp\_logo.png → tapem\_logo.png).

- b) pubspec.yaml *assets*-Sektion anpassen.

- c) `config.dart` oder *constants* prüfen und Projektname aktualisieren.

#### Schritt 10: Code-Referenzen & Dokumentation

- a) README.md: Projektname, Badges, Beispielbefehle anpassen.
- b) CI/CD-Workflows (GitHub Actions, Fastlane) auf **tapem** prüfen.
- c) Skripte (z. B. Shell-Skripte, Build-Skripte) aktualisieren.

#### Schritt 11: Test, Build & Commit

- a) Projekt säubern und neu bauen:

```
flutter clean
flutter pub get
flutter run
```

- b) Überprüfen: App-Name, Imports, native IDs korrekt.

- c) Änderungen committen:

```
git add .
git commit -m "Rename project from gymapp to tapem"
git push --set-upstream origin rename-gymapp-to-tapem
```