

## Projektarbeit, Prog3/MI, WiSe19/20, Prof. Roosmann

### 01. Mannschafts-Trainer\*in

Vergeben an: Steinkamp, Benno

- Anforderungen: Auszug eines Interviews mit der Trainer\*in Ina Schleifer  
„Natürlich möchte ich über die Android-Oberfläche die App starten können. Dann kommt zur Erkennung recht kurz ein kurzer Splash-Screen. Dieser schließt sich automatisch nach 1-2 Sekunden oder wenn ich mit dem Finger die Oberfläche berühre. Anschließend werden mir alle meine betreuten Mannschaften angezeigt. Hier kann ich auch neue zu betreuende Mannschaften anlegen und auch entfernen. Beim Entfernen möchte ich auswählen können, ob die Mannschaft nur nicht angezeigt, aber weiter Teil des Systems ist oder ob die Mannschaft mit allen Daten von meinem Smartphone gelöscht werden. Wenn ich eine neue Mannschaft anlege, möchte ich eine Sportart auswählen können, eine Bezeichnung für die Mannschaft vergeben, den zugehörigen Sportverein auswählen und die Saison eingeben können. Eigentlich alle Daten, die auf dem beigelegten Spielplan als Überschrift aufgeführt werden.  
Weiterhin muss ich für eine betreute Mannschaft verschiedene Informationen möglichst einfach und schnell dargestellt bekommen, nämlich eine Übersicht der Spieler\*innen, des Spielplans und der Tabelle. Natürlich muss ich über die Ansicht der Spieler\*innen neue Spieler\*innen anlegen oder entfernen können. Ggf. wechseln Spieler auch in eine andere meiner betreuten Mannschaften. Wäre toll, wenn ich diese dorthin einfach übertragen könnte. Ich habe aktuell immer eine Liste der Spieler\*innen einer Mannschaft als Kladde dabei.  
Den Spielplan erstelle ich zu Beginn der Saison, soweit möglich. Diesen muss ich während der Saison anpassen können, da Spieltermine verlegt, Schiedsrichter\*innen wechseln oder Spielorte verschoben werden. Das Ergebnis trage ich dann direkt nach dem Spiel ein. Wäre toll, wenn ich zudem Daten zum Spiel, quasi wie einen Live-Ticker eintragen könnte. Müsste natürlich sehr einfach sein. Ist aber auch nicht ganz so wichtig.  
Die Tabelle errechnet sich logischerweise aus den eingegebenen Spielergebnisse. Es gibt schon einige Portale, auf die wir unsere Ergebnisse melden sollen. Fussball.de wäre eines davon. Eine Anbindung wäre super. Und wenn es auch nur möglich wäre, aus meiner App direkt auf die Internetseite, ggf. sogar meiner Mannschaft zu kommen.“

*Spielplan: D-Jugend, Sportverein Haudrauf, Saison 2019/2020*

Nr	Datum	Gegener	H/A	Schiri	Ergebnis	Ort
01	09.09.19	SC Knick-Üm	A	F. Eife	0:10	Am Sportplatz 4, 12345 Üm
02	15.09.19	GW Spahn	H	R. Ichter	1:14	
03	...	...	...	...	...	...

Kladde:

*Spieler\*innen: D-Jugend, Sportverein Haudrauf, Saison 2019/2020*

Nr.	Vorname	Nachname	Adresse	Mobil	E-Mail
01	Eva	Labim	Am Hain 4, 49076 Drauf	0141-45342312	e.labim@posteo.de
03	Hans-Ansgar	Plast	--	0151-98877665	--
...	...	...	...	...	...

- Aufgabe:
  - Setzen Sie die dargestellten Anforderungen um
  - Zu entwickeln ist eine Android-App unter Verwendung der Programmiersprache Java
  - Die Daten sollen persistent gespeichert werden; dies kann in einer Datei oder einer SQLite-DB erfolgen
  - Verwenden Sie wenn sinnvoll und mögliche, das Android-Jetpack Framework
  - Die App soll eine gute User-Experience sicherstellen; vorhandene Kompetenzen aus dem Modul „Benutzeroberflächen und Usability“ sind einzubringen!
- Vorgaben:
  - Umfang der Arbeit: 15-20 Seiten pro Student\*in.
  - Verwenden Sie die in OSCA eingestellte Dokumentenvorlage Prog3\_schrift\_Ausarbeitung\_Template.docx.
  - Verfassen des schriftlichen Teils der Projektarbeit als wissenschaftlichen Text
  - Bei einer Doppelarbeit: Anteile des jeweiligen Studierenden müssen eindeutig erkennbar sein; im Source-Code den Autor als JavaDoc und im Text den Autor auf Ebene der Überschriften angeben (es können mehrere angegeben werden)
  - Abzugeben, spätestens zum definierten Abgabetermin:
    - Schriftl. Ausarbeitung + Umsetzung (inkl. Anleitung für verwendete Ressourcen) in digitaler Form
    - DVD oder USB-Stick (Abholung nach Notenvergabe durch Studierende möglich <= kurze Terminabsprache vorab) mit der schriftlichen Ausarbeitung im pdf-Format, sowie der Umsetzung auf einer virtuellen Maschine für VMWare Workstation Player 12 oder höher; enthält die vollständige Entwicklungsumgebung mit sämtlichen Ressourcen (App-Server, DB, ...) und Konfigurationen; Anwendung ist über die Entwicklungsumgebung ausführbar und startbar
    - Eidesstattliche Erklärung: unterschrieben von allen teilnehmenden Studierenden des Projektes in Papierform; einwerfen der Erklärung in das Postfach von Prof. Roosmann, bis zum Abgabetermin
  - Abgabetermin: 14.02.2020 11:59 Uhr
- Informationen:
  - 13.01.2020: Ausgabe der Arbeit über OSCA, Veranstaltung „Programmierung 3 (MI) (Vorlesung) (WiSE 2019/20)“ mit der Veranstaltungsnummer 11B1670-1-VL-Eul oder alternativ per E-Mail
    - Sollte Ihnen bis zum 13.01.2020 Ihre Aufgabe nicht zugegangen sein, melden Sie sich umgehend bei: [r.roosmann@hs-osnabrueck.de](mailto:r.roosmann@hs-osnabrueck.de)
  - 17.01.2020: offizieller Start-Termin Ihrer Projektarbeit; bis zu diesem Termin haben Sie sämtliche Unklarheiten zur Aufgabenstellung mit Ihrem Betreuer besprochen und diese ausgeräumt; persönliche Termine sind durch Sie zu initiieren; senden Sie hierzu eine E-Mail an: [r.roosmann@hs-osnabrueck.de](mailto:r.roosmann@hs-osnabrueck.de)
  - Sollten in der Bearbeitungszeit schwerwiegende Probleme auftreten, die Sie eigenständig nicht lösen können, melden Sie sich bei Ihrem Dozenten.