

Entwicklung interaktiver Systeme

Prozessassessment

Dozenten

Prof. Dr. Gerhard Hartmann
Prof. Dr. Kristian Fischer

Betreuer

Daniela Reschke, Ngoc-Anh Dang

Projektdokumentation von Gruppe 22

Emin Gaygisiz
Fatma Zehra Yilmaz

Ideenfindung

Erste Idee-Cocktail

Die erste Idee für das Projekt war eine Anwendung speziell für Cocktails zu erstellen. Nach den Beratungen mit unseren Betreuern haben wir festgestellt, dass die Anwendungslogik zu minimalistisch sind und unsere Domäne zu gering gehalten wurde.

Zweite Idee-Eventplanung

Nach einigen Überlegungen und Erweiterung unserer Domäne, haben wir die erste Idee verallgemeinert und uns entschieden eine Anwendung für Eventplanungen zu entwickeln. Die erste Idee sollte ebenfalls Teil dieser Anwendung sein. Nach Absprache mit den Betreuern haben wir beschlossen diese Idee umzusetzen.

Meilenstein 1

Beschreibung

Nachdem die Idee des Projekts genauer definiert wurde, war der nächste Schritt die Konkurrenzanalyse. Ein weiteres Ziel war es unser Alleinstellungsmerkmal zu bestätigen. Hier haben wir nach Webseiten und Apps recherchiert und fanden heraus, dass die Anwendungen meist nur mit minimale Ansätze haben. Konkurrenten haben Nutzern die Möglichkeit gegeben eine Checkliste zu erstellen oder nur nach Orten mit Locations zu suchen. Aus diesen Erkenntnissen hat sich unser Alleinstellungsmerkmal definieren lassen, welches aussagt, dass Nutzer mit Eingabe eines bestimmten Budget eine optimierte Suche durchführen und eine Location nach Wahl anfragen können. Ebenfalls soll unsere Anwendung die Möglichkeit bieten, sowohl Locations als auch Catering (sei es Firmen oder nur Cocktails) und DJs zu buchen.

In diesen Phasen des Projekts viel es uns anfangs jedoch schwer, die verteilte Anwendungslogik zu definieren. Nach einigen Gesprächen mit den Betreuern, wurde dieser Aspekt verständlicher und hat sich lösen lassen.

Bei der Zielhierarchie wurde ein wesentliches Ziel definiert und die dazugehörigen Subziele festgehalten. Nach einer genaueren Analyse hat sich festgestellt, dass die formulierten Ziele Anforderungen entsprechen und daher wurden diese in projektspezifische Ziele überarbeitet.

Rapid Prototype:

Im Rapid Prototyping wurde eine ganz Simple Anwendung entwickelt. Ziel hierbei war es zu zeigen, dass das Webservice Google Maps und Open-Space Data von Köln über die Veranstaltungsorte entgegengenommen werden und verarbeitet werden können.

Fazit:

Anfangs haben wir sehr lange gebraucht um eine passende Idee zu finden. Nach der ersten Idee waren wir relativ ratlos bei der Ideenfindung. Jedoch haben wir es geschafft ein Konzept für ein System zu entwickeln. Die Phase hiernach war sehr intensiv und stressig, da der Zeitplan sich nach hinten geschoben hat und wir aufgrund der Ideenfindung, weniger Zeit für die wesentlichen Artefakte hatten. Im Ganzen haben wir ein vollständiges Ergebnis erzielt und sind zufrieden mit dem bisherigen Ergebnis.

Meilenstein 2

Beschreibung

Zu Beginn der Phase haben wir die erste Zeit für Verbesserungen und Überarbeitungen des Konzepts investiert. Nach einem Feedback-Termin wurde uns vorgeschlagen den Fokus auf den MCI und WBA Teil zu legen, also mit diesen zu beginnen.

Trotz guter Kenntnisse aus dem Modul Mensch Computer Interaktion, haben wir bei der Umsetzung Schwierigkeiten, da wir zum Beispiel die Theorie der Modelle kannten aber die Vorgehensweise der Phasen unklar war. Nach Zusammensetzung mit anderen Teams und gegenseitigen Erklärungen wurden wichtige Teile der Modelle verständlicher und somit folgte die Bearbeitung des MCI-Teils. Nachdem wir einiges Themen untereinander aufgeteilt und entworfen haben, wurde die verbleibende Zeit für den WBA Teil investiert. Hier mussten nach Absprache mit den Betreuern einige Verbesserungen aus MS1 insbesondere das Architekturmodell durchgeführt werden. Dieser Teil wurde ebenfalls mit gemeinsamer Arbeit zeitlich passend erstellt.

Fazit

Der 2. Meilenstein fing anfangs holprig an, da es einiges Verständnisprobleme gab, jedoch wurde diese Phase schnell überstanden. Der MCI Teil hat ziemlich viel Zeit benötigt, da hier sehr viel Theorie mit vielen Teilaspekten benötigt wurde, das heißt einzelne Modelle und deren Phasen. Trotz teilweise knapper Zeit wurde die Dokumentation zeitgerecht fertiggestellt.

Meilenstein 3

Beschreibung

Im Meilenstein 3 wurde zu aller erst eine richtige Struktur im Programmiereteil zu ziele gesetzt, da dass Rapid Prototyping unübersichtlich und im schnell kurz und somit dirty Code-Style entwickelt wurde.

Nach diesem Schritt fokussierten wir uns auf die Implementierung der Funktionen. Im Code Audit wurde uns jedoch davon hingewiesen, nicht viele Funktionen zu implementieren, sondern versuchen das Alleinstellungsmerkmal so gut wie möglich umzusetzen. Aus diesem Grund mussten wir auch unser Architekturdiagramm korrigieren. Nach der Korrektur setzen wir unser Fokus auf die Empfehlung der Betreuer und Professoren. Im großen ganzen lief die Implementierung sehr stressig da wir nicht sehr gut in der Materie waren und deshalb auch Zeitdruck hatten. Aufgrund dessen wurden auch Funktionen rausgelassen, die bei den Abweichungen weiter erläutert werden.

Fazit

Im großen und ganzen lief die Implementierung befriedigend. Wir haben nicht alles geschafft, was wir in MS2 geplant hatten, aber hatten schon einige Ziele erreicht. Mehr geht es uns darum, dass wir mit dem Zeitdruck flexibler umgehen konnten, Erfahrung bei der Implementierung gesammelt haben und einen Einblick in ein großes Projekte, vom Konzept bis hin zur Implementierung, bekommen habe.