

Reflexion

Einleitung

Das Projekt Spektrometer App war sehr interessant. Bisher hatte ich noch keine Erfahrungen mit dem Messen von Spektren gemacht. Diese Arbeit gab mir Einblick in eine Materie, mit welcher ich sonst nicht in Berührung gekommen wäre. Durch die gute Zusammenarbeit mit dem Kunden und dem Dozenten, konnten wir uns Fachwissen über Spektren während der Projektdauer aneignen. Dieses war auch notwendig, um die Software wirklich praxistauglich gestalten zu können.

Probleme

Zu Beginn, war der Einstieg jedoch sehr hart, da wir sehr viel Zeit aufwenden mussten, bis wir nur einmal eine Verbindung mit dem Spektrometer aufbauen konnten. Danach funktionierte die Kommunikation mit dem Gerät aber sehr gut. Weiter hatten wir einige Probleme mit der Dokumentation von der Firma ASD. Da nicht immer ersichtlich war, wie die genaue Spezifikation für gewisse Felder des Indicoformats auszusehen hat. Ein weiterer Rückschlag des Projektes war, dass die neuen Fieldspec 4 Geräte nicht mehr selbst ein Ad-Hoc Netzwerk errichten, sondern auf das Ad-Hoc Netz des mitgelieferten Laptops verbinden. Dieses Verhalten verhindert die einfache Verwendung der App bei den Fieldspec 4 Geräten. Dies ist zwar nicht projektrelevant, dennoch ist es weniger motivierend an einem Projekt zu arbeiten, welches nur eingeschränkt genutzt werden kann.

Erfolge

Nach der Erfolgreichen Verbindung zum Gerät, konnten wir anfangen eine Planung zu erstellen und ein Pflichtenheft zu schreiben. Das Pflichtenheft sowie die Planung, konnten wir während des darauffolgenden Projektverlaufes einhalten und teilweise sogar die Funktionalität verbessern. Aus meiner persönlichen Sicht, haben wir eine ansprechende und praxistaugliche Applikation erschaffen, welche sowohl die Projektrichtlinien sowie auch die bekannten Richtlinien der App Entwicklung einhält.

Bekanntes und Neues

Das Basiswissen für die Umsetzung von iOS Apps, hatte ich mir bereits in anderen Projekten angeeignet. Dies half mir iOS spezifische Eigenheiten schnell zu verstehen und korrekt umzusetzen. Auch der gesamte Ablauf der Auslieferung von Testbuilds war mir bekannt. Durch dieses Vorwissen, konnten wir dem Kunden Prototypen einfach zur Verfügung stellen.

Auch die Einarbeitung in die Swift Sprache war sehr spannend und es ist sehr hilfreich für zukünftige Projekte. Ich musste feststellen, dass Swift einige sehr gute Konstrukte, insbesondere der funktionalen Programmierung enthält. Jedoch merkt man, dass die Sprache noch nicht sehr alt ist und einige Konstrukte nicht enthält, welche bei anderen Sprachen gegeben sind. Dies wäre beispielsweise die Implementierung abstrakter Klassen, welche mir an vielen Stellen sehr geholfen hätte. In zukünftigen Projekten, würde ich mich vor der Implementierung mehr mit den zur Verfügung stehenden Sprachen auseinandersetzen und die geeignetste Sprache auswählen.

Fazit

Trotz einigen Problemen, haben wir sehr viel Zeit und Leidenschaft in das Projekt gesteckt, um dem Kunden eine möglichst ausgereifte und brauchbare Applikation zu liefern. Ich denke dies ist uns auch gelungen. Insgesamt war es ein sehr lehrreiches Projekt, welches mir und sicherlich auch meinem Projektpartner hilft, zukünftige Projekte erfolgreich durchführen zu können.