Getränkeautomat - Frontend

SWTP - Dozent: Andreas Ebner Brian Runck, Amine Bouchrit,

Mi, 22.2.2023

Beyza Duman	Mi, 22	.2.2023																			
	1			20. F	eb 2023	2023				27. Feb 2	023					6. Mär	2023	13.	Mär 2023	20. Mär 2023	27. Mär 2023
				20 21		23	24	25	26	27	28	1	2	3	4 5	6 7	9 10 1:	12 13 14	15 16 17 18	19 20 21 22 23 24 2	5 26 27 28 29 30 31 1 2
AUFGABE	START	ENDE	TAGE	M D	М	D	F	s	S	м	D	М	D	F	s s	M D I	И D F S	S M D	M D F S	S M D M D F	S M D M D F S S
Phase 1 - Planung																					
Erstellen des Kanban-Boards	22.2.23	23.2.23	2																		
Festlegung der Frameworks	23.2.23	23.2.23	1																		
Grobes Mock-up Erstellen zur Besprechung	23.2.23	24.2.23	2																		
Aufteilung der Bereiche	23.2.23	23.2.23	1																		
Projekt anlegen - Git	23.2.23	23.2.23	1																		
Phase 2 - Hauptmenü																					
Mockup erstellen	23.2.23	26.2.23	4																		
Manager Zugriff	23.2.23	23.2.23	1											Iser App mit asisfunktion		n					
Optionen (Mix o. Simple)	23.2.23	23.2.23	1											7							
Phase 3 - Getränkeauswahl																					
Mockup erstellen	23.2.23	1.3.23	7																		
Grobes Design der App (Rahmen)	23.2.23	24.2.23	2																		
Drop-Down Menü für Getränkeauswahl	24.2.23	26.2.23	3																		
Responsives Design	24.2.23	2.3.23	7																		
Checkboxen für die Eigenschaften der Getränke	24.2.23	27.2.23	4																		
Informationen anzeigen (Getränke Eigenschaften)	25.2.23	27.2.23	3																		
Warenkorb zum (einfügen & entfernen)	27.2.23	28.2.23	2																		
Verknüpfung mit dem Backend für die Preise	25.2.23	1.3.23	5																		
Bewerungsleiste(Sterne)	27.2.23	1.3.23	3																		
Phase 4 - Getränke Mix																					
Mockup erstellen	23.2.23	1.3.23	7																		
Auswahl der Getränkategorie	23.2.23	27.2.23	5																		
Slider für Volumen	24.2.23	28.2.23	5																		
Hinzufügen in Warenkorb	24.2.23	27.2.23	4																		
QR- Code/Link für die Getränke	28.2.23	1.3.23	2																		
Bewerungsleiste(Sterne)	25.2.23	27.2.23	3																		

	1			20. Feb 2023						27. Feb 2023							6. Mär 2023				13. Mär 2023					27. Mär 2023		
				20 21	22	23	24	25	26	27	28	1	2	3	4 5	6 7	8 9	10 11 1	2 13 1	4 15 1	6 17 1	8 19 2	0 21 2	2 23 24	25 26	27 28 2	9 30 31 1	
AUFGABE	START	ENDE	TAGE	M D	М	D	F	S	S	М	D	М	D	F	ss	М	м	F S	5 М	о м п) F	s s n	A D N	1 D F	s s	M D	M D F S	
Phase 5 - Getränkeverwaltung																												
Mockup erstellen	23.2.23	1.3.23	7																									
Login Feld erstellen	23.2.23	24.2.23	2																									
Senden der Credentials/Antwort (Backend)	24.2.23	28.2.23	5																									
Falsche Login Daten (Fehlermeldung)	25.2.23	2.3.23	6																									
Maschinendetails (Zutaten:Anzahl, Menge, Bestellwarteschlange)	26.2.23	3.3.23	6																									
tippbare Verwaltungsbefehlen zur Maschine	27.2.23	3.3.23	5																									
Neukalibrieren der Zutatenmenge	27.2.23	3.3.23	5																									
Anzeige der gespeicherten Getränkeliste	28.2.23	3.3.23	4																									
Detailansicht	28.2.23	3.3.23	4																									
Zutatenkosten u. Berechnung von selbstkreierten Getränken(Backend)	28.2.23	3.3.23	4																									
Speichern der Eigenkreation Namen	28.2.23	3.3.23	4																									
Phase 6 - Testen																												
Getränkebestellung	25.2.23	17.3.23	21																									
Getränkeverwaltung	25.2.23	17.3.23	21																									
Phase 7 - Dokumentation																												
Projektbericht	25.2.23	30.3.23	34																									