

UI-Beschreibung

In der UI gibt es grundsätzlich zwei Zustände:

- der Angemeldete
- der Abgemeldet

Activity: Keine Kalibrierung

Drei mögliche Aktionen:

- anmelden
 - falsche Passwort: zurück in die Activity
 - und einleiten der automatischen Kalibrierung: Dialog: Kalibrierung
- wähle eine andere Cocktailmaschine aus: Cocktailmachinewahlactivity öffnet.
- laden (Übreprüfen, ob ein Admin die Kalibrierung vorgenommen hat)
 - Bei Erfolg (Admin hat die Kalibrierung getätigt.): Hauptmenü öffnet
 - Bei Misserfolg: Toast "Cocktailmaschine ist noch nicht bereit."

Nach der Auswahl eines der Möglichkeiten werden die Button auf nicht verfügbar gestellt, damit die Button beim Laden zwischen den Dialogen nicht angeklickt werden können.

Dialog: Anmelden

Dialogfenster:

Passwort angeben ("admin"). Gelange in den angemeldeten Zustand.

Dialog: Automatische Kalibrierung

1. Gebe die Anzahl (k) der Pumpen an.
 1. Toast "Es lädt"
2. Ok-Fenster: Schließe Wasser an die Pumpen.

3. Ok-Fenster: Glas ohne Flüssigkeit
4. Ok-Fenster: Glas mit 100ml Wassre
5. Ok-Fenster: Leere das Glas
6. Warte-Fenster: Pumpe läuft. $k=k-1$

1. zu 5.: falls $k>0$

2. zu 7.

7. Dialog mit Liste von k

Pumpen sind mit einer Slotnummer markiert und orange hinterlegt, wenn noch keine Flüssigkeit hinterlegt ist, und grün wenn eine Flüssigkeit hinterlegt ist.

8. Wähle orangene Pumpe.

9. Wähle Flüssigkeit.

10. Gibt Volumen an:

1. zu 7.: wenn noch nicht alle Flüssigkeiten ausgewählt wurden

2. zum Hauptmenü

Activity: Das Hauptmenü:

Symbol	Nächste Activity	Funktion	Sichtbar	Ä
Liste	ListActivity	Liste der Rezepte	immer	Aktiv
Liste mit Plussymbol	AddActivity	Erstellung eines neuen Rezepts	immer	Aktiv
Bluetooth mit Lupe	BluetoothScanActivity	Suche eine neue Cocktailmaschine	immer	Aktiv
Zahnrad	Settingsactivity	Einstellungsoptionen	immer	Aktiv
Pfeil in eine Tür	-	Administratorenanmeldung	Nur im abgemeldeten Zustand	Zeig Anm Wec ange Zust
Pfeil aus einer Tür	-	Administratorenabmeldung	Nur im angemeldeten Zustand	Wec abge Zust

Liste von Elementen

Titel: Rezept, Zutaten, Serviervorschläge, Pumpen

Haus: Gehe zum Hauptmenü.

drehender Pfeil: Lade die Datenbank neu!

Pumpen

Statt dem Namen der Pumpen sind die Namen der zugeordneten Zutaten und die Slotnummer sichtbar.

Rezepte

Plus Zeichen: Gehe zur Erstellung eines Rezeptes.

Anzeigen einzelner Elemente

Für alle Elemente gilt: unter dem Titel ist eine Zeile mit drei Buttons. Der erste und linke Button ist ein Stift und öffnet die Änderungsseite für das Element. Der zweite und mittige Button ist ein drehender Pfeil. Er lädt die gesamte Datenbank neu und setzt die Seite neu auf. Der dritte und rechte Button ist eine Liste und öffnet die Liste der Elemente. Wird also eine Zutat angezeigt, so öffnet sich die Zutatenliste. Im weiteren wird von dieser Zeile als Menüzeile in der Einzelansicht gesprochen.

Zutat

Als Titel steht der Name der Zutat. Darunter kommt die Menüzeile. Unter der Menüzeile ist eine Gruppe von drei Sternen. Die Sterne haben die Farbe der Zutat. Darunter wird entweder angezeigt, dass die Zutat verfügbar oder nicht verfügbar ist. Dabei wird innerhalb einer Zeile links ein grüner Punkt für verfügbar und dann neben dem Text "verfügbar" angezeigt oder ein graues Kreuz und der Text "nicht verfügbar".

In der nächsten Zeile steht, ob die Zutat alkoholisch ist oder nicht. Dabei wird bei der Angabe alkoholisch eben der Text links angezeigt mit einem roten Warndreieck auf der rechten Seite oder "nicht alkoholisch" mit einem grauen Warndreieck.

Serviervorschlag

Als Titel steht der Name des Serviervorschlags. Darunter ist die Menüzeile und darunter die Beschreibung.

Pumpe

Als Titel steht Slot und die Slotnummer.

Einzeldarstellung

Der Titel ist der Name des Rezeptes, bzw. der Zutat, des Serviervorschlages oder die Slotnummer.

Stift: Gehe zur Änderungsseite

drehender Pfeil: Reload

Haus: gehe zum Hauptmenü

Liste: gehe zur dazugehörigen Liste

Rezepte

Die Verfügbarkeitsanzeige ist ein grüner Punkt, wenn es verfügbar ist und rot, wenn es nicht verfügbar ist. Die Alkoholgehaltsanzeige ist ein Dreieck mit weißem Ausrufzeichen. Wenn das Dreieck rot ist, hat das Rezept alkoholische Zutaten. Wenn es grau ist, ist es nicht alkoholisch. Außerdem werden die Zutaten mit Milliliterangabe gelistet. Jede Zutat führt zur jeweiligen Zutatendarstellung. Die Serviervorschläge werden genauso gelistet. Zu letzt ist ein großer Button "Mix den Cocktail" führt zu, Dialog: Mixen.

Dialog: Mixen/Activity:Simulation des Befüllens

Beginnt mit einem Countdown mit der Anzahl der noch zu mixenden Cocktails bis zum eigenen Cocktail. Wenn der Nutzende dann dran ist, kommt die Aufforderung das eigene Glas runterzustellen, was bestätigt werden muss. Gehe zur Darstellung (Activity): Simulation des Befüllens, wenn das Mixen abgeschlossen ist, wird mit einem Dialog aufgefordert, den Cocktail abzuholen. Nach der Bestätigung des Abholens eird das Hauptmenü geöffnet.

Zutat

Die Verfügbarkeitsanzeige ist ein grüner Punkt, wenn es verfügbar ist und rot, wenn es nicht verfügbar ist. Die Alkoholgehaltsanzeige ist ein Dreieck mit weißem Ausrufzeichen. Wenn das Dreieck rot ist, ist die Zutat alkoholisch. Wenn es grau ist, ist es nicht alkoholisch. Die Volumenanzeige gibt die Milliliterangabe an.

Pumpe

Die zugehörige Zutat wird angezeigt und das Volumen in Milliliter. Ein großer Button "Lass die Pumpe laufen".

Dialog: Pumpe laufen lassen

Hier steht eine Aufforderung zur Milliliterangabe, um die Pumpe laufen zu lassen. Bei Bestätigung wird die Pumpe solange laufen gelassen.

Serviervorschlag

Hier steht nur die Beschreibung!

Änder oder Hinzufügen

Für alle Elemente gilt:

Möchte man ein neues Element hinzufügen. Geht man in die entsprechende Liste und wählt den Floatingbutton in der rechten unteren Ecke mit dem Plussymbol aus.

Jedes Element braucht einen Namen. Unter dem Titel gibt es ein Eingabefeld. Als Aufforderung steht in dem Feld in grauer Schrift "Füge einen Namen ein!". Wählt man das Feld aus, öffnet sich die Tastatur. Jetzt kann der Name eingegeben werden. Der eingegebene Name ist in schwarzer Schrift und nachdem ersten Einfügen eines Buchstabens ist die graue Aufforderung nicht mehr sichtbar. Handelt es sich hierbei allerdings um eine Änderung an einer bestehenden Element, dann ist zunächst die nicht die Aufforderung zu sehen, sondern direkt der Name in schwarzer Schrift. Entfernt man alle Buchstaben in dem Feld, egal ob es sich um eine Änderung oder eine Neuerstellung handelt. Dann erscheint wieder die graue Aufforderung.

Unter all den Eingabefeldern. Stehen zwei Button "Abbruch" und "Speichern". Wählt man den Abbruch gelangt man in die Liste der Elementen. Wählt man den Speichervorgang. So wird die Detailansicht der neu erstellten Zutat sichtbar.

Der Speichervorgang wird abgebrochen, sollte beim Auslösen das Namensfeld leer sein.

Zutat

Daraufhin öffnet sich die AddAktivität. Der Titel heißt "Zutat".

Unter dem Namensfeld ist ein Switchbutton. Ist dieser aktiviert, steht direkt unter dem Button ein Feld "alkoholisch" mit einem roten Warndreieck davor. Ist der Button nicht aktiviert, ist das Warndreieck grau und es steht "nicht alkoholisch" da. Bei der Neuerstellung ist zunächst der Switchbutton im nicht aktiven Zustand und das Feld mit dem Warndreieck ist nicht sichtbar. Erst nachdem der Nutzende mit dem Switchbutton interagiert wird die Warndreieckzeile sichtbar. Bei der Änderung ist das Warndreieck direkt sichtbar und der Switchbutton ist im aktiven oder inaktiven Zustand je nachdem ob die zu ändernde Zutat alkoholisch oder nicht ist.

Unter der Alkoholgehaltabfrage steht eine weitere Aufforderung "Ändere die Farbe!". Sie steht in einem Button. Wählt man diesen aus öffnet sich ein Dialog, in dem eine Farbe ausgewählt werden kann. Dieser Dialog kann abgebrochen werden mit "Abbruch". Mit dem "Speichern" wird der Zutat eine Farbe zugeordnet. Handelt es sich um eine Neuerstellung und das erste Anklicken der Farbauswahl, so ist eine zufällige Farbe hinterlegt. Wurde bereits eine Farbe ausgewählt oder es ist eine Änderung, dann ist die derzeit zugeordnete Farbe der Ausgangspunkt. Der Button ändert seine Farbe mit der ausgewählten Farbe. Ist noch keine ausgewählt worden bei der Neuerstellung, so hat der Button die Standardbuttonfarbe.

Serviovorschlag

Als Titel steht "Serviovorschlag". Unter dem Namensfeld steht ein großes editierbares Textfeld. Dort steht in schwarz entweder die vorhandene Beschreibung bei einer Änderung oder in schwarz die eingegebene Beschreibung. Ist es eine Neuerstellung oder die gesamte

Textfeldeingabe wurde entfernt (also die schwarzen Buchstaben), dann ist in grauen Buchstaben der Text "Füge eine Beschreibung ein." zu lesen, der so gleich wieder nicht sichtbar wird, sollte auch nur ein Buchstabe in diesem Feld eingegeben werden. Sind die Titelangabe oder die Beschreibungsangabe leer, dann wird das Speichern abgebrochen und eine Toastaufforderung zur Ergänzung angezeigt.

Rezepte

Unter dem Namensfeld steht für die Zutaten und die Serviervorschläge je eine Aufforderung des Einfügens mit einem grünen Plus daneben. Das Plus löst als Button einen Dialog aus, indem je entweder die Namen der verfügbaren Zutaten oder die der Serviervorschläge gelistet sind. Nach der Wahl einer Zutat wird in einem Dialog die Milliliterangabe gemacht und die Zutat mit Volumenangabe unter der Aufforderung hinzugelistet. Genauso sammeln sich die Namen der gewählten Serviervorschläge.

Pumpe

Es gibt kein Namensfeld. Es gibt zwei verpflichtende Felder: Ein Textfeld zur Angabe des Zutatennamens und der des Volumens. Beide müssen mit gültigen Werten ausgefüllt sein, um gespeichert zu werden.

Einstellung

Die Haupteinstellung:

Element	Nächste Activity	Funktion	Si
Anmelden	-	Administratorenanmeldung: Zeigen eines Anmeldedialogs, Wechsel in den angemeldeten Zustand	Nur abge Zust:
Zeigen eines Anmeldedialogs, Wechsel in den angemeldeten Zustand Abmelden	-	Administratorenabmeldung: Wechsel in den abgemeldeten Zustand	Nur ange Zust:
Pumpe	ListActivity	Liste der Pumpen	Nur ange Zust:
Zutaten	ListActivity	Liste der verfügbaren Zutaten	imm
Zutaten(Alle)	ListActivity	Liste der Zutaten	Nur ange Zust:
Rezepte	ListActivity	Liste der verfügbaren Rezepte	imm
Rezepte(Alle)	ListActivity	Liste der Rezepte	Nur ange Zust:
Serviovorschläge	ListActivity	Liste der Serviovorschläge	imm
Synchronisieren (Bluetooth)	-	Synchronisiere Rezpte und die Pumpen.	imm
Scannen (Bluetooth)	ScanActivity	Scanne nach der Cocktailmaschine	imm
Cocktailmaschinen-einstellung	MachineSettingsActivity	weitere Einstellungen	Nur ange Zust:
Komplett neuladen (Datenbank)	-	Synchronisiere Pumpenstand und damit die Verfügbarkeit.	imm

Element	Nächste Activity	Funktion	Si
Füge vorbereitete Rezepte hinzu (Datenbank)	-	Lade Rezepte aus Json und CSV- Dateien.	imm

Cocktailmaschineneinstellungen:

(Erreichbar nur im angemeldeten Zustand)

Element	Nächste Activity	Funktion	ausgelöste Reaktion
Neukalibrierung (Kalibrierung)	WaitNotSet	Setze die Kalibrierung zurück und kalibriere die Cocktailmaschine neu. Geh zu WaitNotSet.	Aktivitätenwechsel
Waagenkalibrierung (Kalibrierung)	ScaleSettingsActivity	weitere Einstellungen	Aktivitätenwechsel
Pumpenkalibrierung (Kalibrierung)	PumpSettingsActivity	weitere Einstellungen	Aktivitätenwechsel
Statusabfrage (Zustand)	-	Zeige in einem Dialog den derzeitigen Zustand an, wie von Feya beschrieben.	Funktion
Reinigung (Zustand)	-	Schickt Reinigungsbefehl	Funktion
Neustart (Neustart)	-	Schickt Neustartbefehl. (Kein Zurücksetzen!)	Funktion
Werkseinstellungen (Neustart)	WaitNotSet	Setze die Kalibrierung zurück. Geh zu WaitNotSet.	Aktivitätenwechsel

Waagenkalibrierung:

Element	Nächste Activity	Funktion	ausgelöste Reaktion
Kalibriere	-	Setze das Gewicht mit Hilfe eines Dialogs. Schicke Gewichtsangabe.	Funktion
Tariere	-	Schicke Tarierungsbehl.	Funktion
Skaliere	-	Setze Saklierungsfaktor mit des Dialogs.	Funktion
derzeitiges Gewicht	-	Zeige in einem Dialog den derzeitiges Gewicht an.	Funktion

Pumpenkalibrierung:

Element	Nächste Activity	Funktion	ausgelöste Reaktion
Automatische Kalibrierung	WaitNotSet	Setze die Kalibrierung zurück und kalibriere die Cocktailmaschine neu. Geh zu WaitNotSet.	Aktivitätenwechsel
Setze Pumpzeiten (Kalibrierung)	-	Dialog mit vier Eingabefeldern: Zeit1, Zeit2, Volumen1, Volumen2, wie von Freya beschrieben. Wird für alle Pumpen gleichzeitig verwendet.	Funktion