

HANDBALLCOACH

I.BA_MOBPRO.FS2301 - Projektarbeit

Andrin Künzler & Cedric Gisler

EINLEITUNG

Dieses Dokument beschreibt den Vorgang des Teamprojekts im Modul MobPro. Es fasst die Aufgabenstellung, die Bearbeitung und die einzelnen Abgaben kurz zusammen.

HISTORY

Version	Wann	Wer	Was
0.1	28.04.2023	Cedric Gisler	Erstellen der Dokumentation, Fertigstellen Abschnitt Abgabe 1 und Abgabe 2.
0.2	28.04.2023	Cedric Gisler	Abgabe Version 0.2 im ILIAS

TECHNISCHE ANFORDERUNG

Die im Team erstellte App muss aus der folgenden Liste mindestens 5 Punkte erfüllen:

Nr.	Anforderung	Punkte
1	Kommunikation über HTTP	1
2	Verwendung eines sinnvollen Foreground-Services	2
3	Lokale Persistenz mittels Preferences oder Dateisystem	1
4	Lokale Persistenz mittels Datenbank (Room bzw. SQLite)	3
5	Verwendung von nicht im Modul behandelten Bibliotheken / Frameworks	1 - 2
6	Erstellung von sinnvollen Unit-Tests	1
7	Verwendung von einfacher Nebenläufigkeit (ohne Service)	1
8	Verwendung von [Xamarin Cordova Jetpack Compose o.ä.m.]	3
9	Implementierung & Verwendung eigene Server-Komponente	2
10	Sinnvolle Unterstützung Smartphone & Tablets (inkl. Fragments)	1

Unsere App erfüllt folgende Punkte

Nr.	Anforderung	Punkte
4	Lokale Persistenz mittels Datenbank (Room bzw. SQLite)	3
3	Lokale Persistenz mittels Preferences oder Dateisystem	1
6	Erstellung von sinnvollen Unit-Tests	1

INHALT

Einleitung	1
History	1
Technische Anforderung	1
Bewertungskriterien	3
Abgaben	3
Abgabe 1 – 24.4.23	3
Abgabe 2 – 1.5.23	4
Feature Liste	4
Paper Prototype.....	5
Abgabe 3 – 8.5.23	6
Abgabe 4 – 21.5.23	6
Abgabe 5 – 22.5.23	6

BEWERTUNGSKRITERIEN

Aspekt	Beschreibung / Stichworte	Gewichtung
<i>Technische Kriterien</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Anspruchsvolle Funktionalität - Komplexität, «Cutting-edge Tech. - Architektur / Code Design / Clean Code 	2
<i>App</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Funktionsumfang - Desing / Aussehen / Bedienung - Originalität 	1
<i>Demo & Abschlusspräsentation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Lauffähige Demo - Qualität der Folien / Inhalt - Auftreten & Präsentation - Kompetenz / Beantwortung Fragen 	2

ABGABEN

Datum	Abgabe
24.4.23	Team, Name der App, Kurzbeschreibung <ul style="list-style-type: none"> - Per E-Mail an ruedi.arnold@hslu.ch
1.5.23	Papier Prototyp und Feature Liste <ul style="list-style-type: none"> - Per Ilias an Coaches - App mit Coach live besprechen & diskutieren
8.5.23	Zeigen aktueller Stand / TechTalk <ul style="list-style-type: none"> - Besprechung mit Coach, keine Abgabe
21.5.23	Lauffähiger Code (zip) & Präsentationsfolien (pdf) in der Ilias-Übungsablage
22.5.23	Demo & Schlusspräsentation <ul style="list-style-type: none"> - Max. 7 Minuten pro Projekt

ABGABE 1 – 24.4.23

Für die erste Abgabe mussten wir uns im Team finden, der Name der App bekannt geben sowie einen Kurzbeschreib für die App per Mail an den Dozenten verschicken.

Die App sollte mir persönlich nützlich sein, damit ich diese dann später auf dem Handballfeld als Coach einsetzen kann. Sie sollte helfen eine Statistik während des Spieles zu führen. So dass sie für die Zwischenbesprechung in der Pause oder die Nachbesprechung am Ende des Spiels genutzt werden kann.

Bisher musste entweder jemand aufwändig eine Strichliste führen oder der Trainier musste ich das ganze merken und hatte keine aussagekräftige Statistik.

FEATURE LISTE

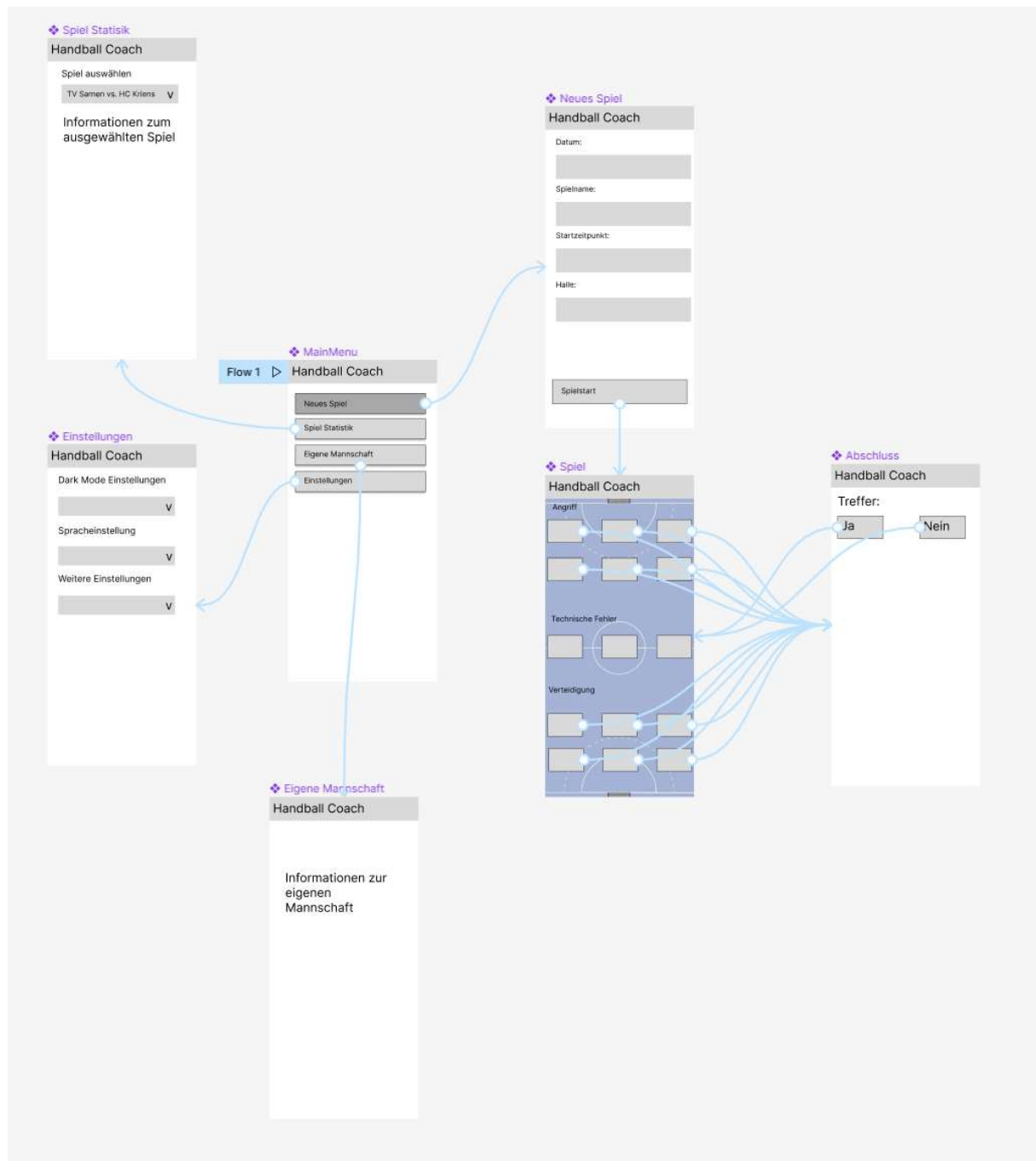
Für die zweite Abgabe müssen wir einen «Papier-Prototypen» und eine Feature Liste auf ILIAS abgeben.

Die Feature Liste umfasst alle nötigen Punkte welche die App erfüllen muss oder kann.

Nr.	Feature	Muss / Kann
Funktionen Features		
1	Erstellen eines Spiels	Muss
2	Speichern des Ergebnisses in einer Datenbank (lokal)	Muss
3	Speichern des Ergebnisses pro Spielposition	Muss
4	Unterteilung in Angriff und Verteidigung	Muss
5	Ansehen von vergangenen Spielen	Muss
6	Löschen von Spielen aus der Datenbank	Muss
7	Erfassung von Technischen Fehlern	Kann
8	Auswertung Torchancen	Kann
Technische Feature		
9	Der Screen bleibt die ganze Zeit im Hochformat	Muss
10	Daten bleiben auf dem ViewModel gespeichert	Muss
11	Unit Tests für die einzelnen Abrufe auf der Datenbank sind vorhanden	Muss
12	Darkmode verfügbar	Kann
13	Mehrsprachigkeit der App möglich	Kann
Kommunikation Feature		
14	Abrufen von Informationen über die eigene Mannschaft (lokal erfasst)	Kann
15	Abrufen von Informationen über die eigene Mannschaft (via API)	Kann

PAPER PROTOTYPE

Der «Paper Prototype» wurde in Figma realisiert. Es ist eine einfache Übersicht über die zu erstellende App. Dabei ist der Paper Prototype eine Abbildung der WunschApp welches die MUSS sowie die KANN Anforderungen erfüllt.



Link zum Figma:

<https://www.figma.com/file/jP59pULwezzaJhjjEVtWwY/HandballCoach?node-id=0%3A1&t=2VcSGmHkB99ITghq-1>

ABGABE 3 – 8.5.23

ABGABE 4 – 21.5.23

ABGABE 5 – 22.5.23