

Mobile Collaboration App

Vordiplomarbeit - HF Uster

Version [0.0]

[Date]

Presented by: Christian B. Sax

Dorfstrasse 11, CH 9545 Wängi

PlexByte.com

Inhalt

[1 Zusammenfassung / Management-Summary 3](#_Toc447379731)

[1.1 Inhalt der Zusammenfassung / Management Summary 3](#_Toc447379732)

[1.1.1 Kurzbeschreibung des Projekts, Projektidee 3](#_Toc447379733)

[1.1.2 Schwierigkeiten 3](#_Toc447379734)

[1.1.3 Lösung ganz grob 3](#_Toc447379735)

[1.1.4 Rückblick / Erkenntnisse 3](#_Toc447379736)

[1.1.5 Zeitaufwand (soll-Ist Vergleich) 3](#_Toc447379737)

[1.1.6 Ausblick 4](#_Toc447379738)

[2 Einleitung 4](#_Toc447379739)

[2.1 Ausgangslage /Motivation 4](#_Toc447379740)

[2.2 Aufgabenstellung 4](#_Toc447379741)

[2.3 Entscheidungs Matrix (Technologie) 5](#_Toc447379742)

[2.4 Vorgehen / Lösungsansatz 5](#_Toc447379743)

[2.4.1 Technology Evaluation 5](#_Toc447379744)

[3 Projektplanung 7](#_Toc447379745)

[4 Pflichtenheft 7](#_Toc447379746)

[4.1 Mögliche Struktur 7](#_Toc447379747)

[4.1.1 Zweck 7](#_Toc447379748)

[4.1.2 Geltungsbereich 7](#_Toc447379749)

[4.1.3 Referenzierte Dokumente 7](#_Toc447379750)

[4.1.4 Situationsübersicht 7](#_Toc447379751)

[4.1.5 Zielsetzung 7](#_Toc447379752)

[4.1.6 Schnittstellen 8](#_Toc447379753)

[4.2 Abgrenzung der Aufgabe 8](#_Toc447379754)

[4.3 Abweichungen und Korrekturen 8](#_Toc447379755)

[5 Analyse / Vorstudie 8](#_Toc447379756)

[5.1 Zweck und Umfang der Vorstudie / Analyse 8](#_Toc447379757)

[5.2 Zielsetzungen 8](#_Toc447379758)

[5.3 Analyse von 8](#_Toc447379759)

[6 Konzept-Varianten / Hauptstudie 8](#_Toc447379760)

[6.1 Zweck und Umfang der Hauptstudie 8](#_Toc447379761)

[6.2 Konzeptvarianten 8](#_Toc447379762)

[6.2.1 Beschreibung der Konzeptvarianten 8](#_Toc447379763)

[6.2.2 Beurteilung der Konzeptvarianten 8](#_Toc447379764)

[6.2.3 Auswahl der Konzeptvarianten 8](#_Toc447379765)

[7 realisation / Umsetzung 9](#_Toc447379766)

[7.1 Zweck und Umfang der Realisation 9](#_Toc447379767)

[7.2 Realisation gemäss Konzept im Top-Down Verfahren 9](#_Toc447379768)

[7.3 Realisation von SW 9](#_Toc447379769)

[7.3.1 Project 9](#_Toc447379770)

[7.3.2 Accounting 10](#_Toc447379771)

[8 Test 11](#_Toc447379772)

[9 Dokumentation 11](#_Toc447379773)

[10 Glossar und Verzeichniss 11](#_Toc447379774)

[11 Beilagen 11](#_Toc447379775)

[11.1 Test the plan 12](#_Toc447379776)

[11.1.1 Consumer perceptions 12](#_Toc447379777)

[11.1.2 Quantitative metrics 12](#_Toc447379778)

[11.2 Adjust the plan 12](#_Toc447379779)

[11.3 Put the plan into action 13](#_Toc447379780)

# Zusammenfassung / Management-Summary

## Inhalt der Zusammenfassung / Management Summary

### Kurzbeschreibung des Projekts, Projektidee

Die Idee war ein Tool zu entwickeln bei dem man einfach Arbeiten in einer selbst zusammengestellten Gruppe erstellen und gemeinsam erledigen kann.

Die Lösung soll das Planen von Events, Firmenprojekten, Haushaltseinkäufe, für private als auch geschäftliche Zwecke ermögliche. Ebenso die Möglichkeit, Ausgaben finanzieller als auch zeitlicher Art zu erfassen. Dadurch soll Transparenz zur Einhaltung von Budgets oder Zeitaufwände geschaffen werden.

Idealerweise wird die Lösung als portable Applikation entwickelt, um jederzeit und überall zugreifen zu können.

Die Lösung wird MoCap bezeichnet, was für «Mobile Collaboration Application» steht. Sie ermöglicht es, Projekte, Tasks, Survey, Expenses und Timeslices zu erfassen und diese entsprechend einem Projekt zuzuordnen. Anschliessend können die Objekte von den Projektmitgliedern bearbeitet und verwaltet werden.

### Schwierigkeiten

* Teamarbeit  
  Das Arbeiten im Team erfordert das Definieren von Schnittstellen, abstrahieren von Komponenten und erhöht dadurch die Komplexität ungemein. Auch das Einhalten von Deadlines ist essentiell, da andere Teammitglieder ansonsten nicht weiterarbeiten können.

Das Planen, Abgleichen und Synchronisieren der Arbeitsschritte bringt zudem einen gewissen Overhead mit sich, der nicht zu unterschätzen ist.

Letztlich ist auch der unterschiedliche Wissensstand und Erfahrungen im Bereich Softwareentwicklung von Bedeutung um die Teilnehmer nicht zu überfordern

* Architektur  
  Die Client Server Architektur birgt ebenfalls eine gewisse Herausforderung, da Kommunikation zwischen mehreren Endpunkten und Komponenten sauber abgeglichen und vereinbart werden muss
* Aufwandsabschätzung  
  Oft wird der Umfang an Arbeit unterschätzt. Je komplexer eine Applikation wird umso umfangreicher werden die einzelnen Komponenten und deren Schnittstellen.

### High Level Lösungsübersicht

Die Lösung basiert auf einer lokalen Applikation, welche sich via Internet mit der MoCap Datanbank verbindet und Daten überträgt. Sobald eine Änderung an einem Objekt gemacht wurde, wird dieses in der Datenbank ebenfalls, automatisiert im Hintergrund, entsprechend aktualisiert.

Jedes Objekt welche zu einem späteren Zeitpunkt geöffnet wird, gleicht die Applikation mit der Datenbank ab. Somit ist sichergestellt, dass der Benutzer immer den aktuellsten Stand hat.



Die lokale Applikation wiederum gliedert sich grob in folgende Komponenten, welche im Kapitel Realisation genauer beschrieben werden.



Wie auf der Abbildung zu erkennen, bildet das «Interactions» Packet das Herz der Lösung ab, welches die einzelnen Objekte, sogenannte Interaktionen, definieren und implementieren.

Sämtliche Komponenten laufen zentral in den Manager zusammen und werden von diesen auch gesteuert. Sie bilden mitunter die Businesslogik, durch verketten diverser technische Funktionen, ab.

Das Backend regelt die Anbindung an den SQL Server und kapselt diesen komplett. Die zur Verfügung gestellten Funktionen liefern oder verarbeiten jeweils Objekte aus dem «Interactions» Packet.

Schliesslich bildet das «Forms» Packet alle Sichten, welche der User verwendet und damit die Interaktionen ver-/bearbeitet.

Um die Verwendung der Applikation so einfach wie möglich zu gestalten wurde auf eine Setuproutine verzichtet. Somit kann die Lösung durch starten der ausführbaren Datei MoCap.exe verwendet werden.

### Rückblick / Erkenntnisse

Aufgrund der gewählten Architektur und dem Bestreben möglichst abstrahierte und generische Ansätze zu verwenden entstanden sehr komplexe Konstrukte. Das führte schliesslich zur Überforderung des Teammitgliedes und der Überlastung des anderen.

Auch wurde der Aufwand als auch die Aufgabe an sich unterschätzt. Schwierigkeiten in der Kommunikation, unterschiedliches Engagement und verzögerte Deliverables verschärften die Problematik.

Die daraus gezogene Erkenntnis ist, dass die Architektur so gewählt werden sollte, dass sie unterschiedliche Fähigkeiten und Erfahrungen der Teammitglieder berücksichtigt und die Einhaltung von Terminen fokussierter verfolgt werden muss.

### Zeitaufwand (soll-Ist Vergleich)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Module** | **Must Duration** | **Optional** |
| Balance | 42 | 42 |
| Chat | 38 | 50 |
| Communication | 46 | 46 |
| Logging | 18 | 18 |
| Persistance Layer | 62 | 68 |
| Poll | 28 | 38 |
| Project | 20 | 25 |
| Reporting | 0 | 24 |
| Security | 0 | 6 |
| Task | 27 | 39 |
| Misc | 34 | 34 |
| **Total** | **315** | **390** |

### Ausblick

# Einleitung

## Ausgangslage /Motivation

Bei der Planung von Events ist es so, dass alle Beteiligten einen gemeinsamen freien Termin finden müssen um das Event zu Planen.

Die Schwierigkeiten kommen nach dem Treffen. Meistens werden Sachen vergessen oder nicht genau Abgemacht. Ausserdem werden meistens die Ausgaben nicht genau festgehalten.

Bei einer Hand voll guter Freunde lässt sich das noch relativ gut regeln, aber wenn die Gruppe aus 10 – 20 Personen besteht wird das schon schwieriger, da sich viele untereinander schlecht bis gar nicht kennen.

Durch Software liesse sich der Aufwand senken und im Falle einer mobilen Anwendung (web basiert) flexibler gestalten. So können beteiligte in einem Gruppenchat verlinkt und die Aufgaben verteilt werden. Zusätzlich lassen sich die Aufwände, welche durch eine bestimmte Aufgabe entstehen erfassen und dem Projekt zuweisen.

Wir wollen ein leicht zu bedienendes Planung Tool entwickeln das uns zukünftig bei unseren Projekten die Arbeit erleichtert und das zusammensetzen aller Beteiligter reduziert. Es soll alle Aufgaben zwischen den Mitgliedern verteilen und aktuell halten und die Ausgaben verwalten.

Mit der Arbeit die Vordiplomprüfung der HFU gut und erfolgreich abzuschliessen. Einfach Handhabung der Applikation und sammeln von Erfahrungen beim Entwickeln von mobilen Anwendungen.

## Aufgabenstellung

Die Anwendung soll mobile Kommunikation via Web Applikation bieten und dabei einfach zu bedienen sein.

Auf das wiederverwenden bestehenden Chat APIs wird bewusst verzichtet, um die Hoheit über dieses, sehr zentrale, Module zu haben und, in Bezug auf Designfragen, frei zu bleiben.

Projekte können aufgesetzt und diesen anschliessenden Aufgaben zugewiesen werden, welche wiederum den Projektmitgliedern verteilt werden können. Die Aufgaben können ein Budget aufweisen, welches mit den effektivkosten ergänzt werden kann.

Umfragen können ebenfalls erfasst und den Projektmitgliedern publiziert werden. Die Benutzer geben Ihre Stimme für eine der definierten Optionen ab.

Somit ist die Web Applikation der Zentrale Angelpunkt was Projektierung etc. anbelangt.

## Entscheidungs Matrix (Technologie)

## Vorgehen / Lösungsansatz

### Technology Evaluation

#### Programmiersprache

1. Die Applikation muss auf Windows 8 oder höher laufen
2. Die verwendete Technologie muss GUI-Design bieten durch seiner IDE
3. Technologie muss OS Integration bieten um Alarme und/oder Benachrichtigungen zu generieren
4. Lässt MVC Programmiermuster zu
5. Technologie muss benutzerfreundlich, einfach zu handhaben und gut zu dokumentieren sein
6. Programmiersprache muss vielseitig sein in Bezug auf die Plattform
7. Technologie muss eine hohe Effizienz bieten, wenn es zum GUI-Design kommt

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descision Matrix** | | | | | | | |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** |  |
| WinForm C# | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 9 | 10 |  |
| ASP.net c# | 10 | 9 | 8 | 10 | 7 | 10 | 7 |  |
| Java JSF | 10 | 8 | 7 | 10 | 6 | 10 | 6 |  |
| Java Swing | 8 | 10 | 9 | 10 | 9 | 10 | 8 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Criterion Weight** | 10 | 10 | 8 | 10 | 10 | 8 | 10 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Weighted Scores** | | | | | | | |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **G** | **Total Score** |
| WinForm C# | 100 | 100 | 80 | 100 | 90 | 72 | 100 | **642** |
| ASP.net c# | 100 | 90 | 64 | 100 | 70 | 80 | 70 | **574** |
| Java JSF | 100 | 80 | 56 | 100 | 60 | 80 | 60 | **536** |
| Java Swing | 80 | 100 | 72 | 100 | 90 | 80 | 80 | **602** |

#### Web Technologie

1. Must be at hand
2. Geringe Kosten
3. Einfach einzurichten
4. c# Web-Service ist einfach bereitzustellen
5. Uptime muss 99.9% übersteigen
6. Fernverwaltung

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descision Matrix** | | | | | | |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** |  |
| Hosted WebSvr IIS7 | 10 | 6 | 7 | 10 | 10 | 10 |  |
| Hosted WebSvr Linux | 1 | 8 | 6 | 4 | 10 | 10 |  |
| Hosted Notebook | 10 | 10 | 10 | 10 | 1 | 1 |  |
| Hosted Home Server | 10 | 10 | 5 | 8 | 8 | 1 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Criterion Weight** | 8 | 8 | 6 | 10 | 9 | 5 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Weighted Scores** | | | | | | |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **Total Score** |
| Hosted WebSvr IIS7 | 80 | 48 | 42 | 100 | 90 | 50 | **410** |
| Hosted WebSvr Linux | 8 | 64 | 36 | 40 | 90 | 50 | **288** |
| Hosted Notebook | 80 | 80 | 60 | 100 | 9 | 5 | **334** |
| Hosted Home Server | 80 | 80 | 30 | 80 | 72 | 5 | **347** |

#### Datenbank Technologie

1. Must be at hand
2. Geringe Kosten
3. Fernverwaltung
4. Muss zusammen mit dem web server kommen
5. Uptime muss 99.9% übersteigen
6. Muss entity framework unterstützen

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descision Matrix** | | | | | | |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** |  |
| MS SQL | 10 | 6 | 10 | 10 | 10 | 10 |  |
| Oracle | 1 | 5 | 10 | 7 | 10 | 10 |  |
| MySQL | 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |  |
| SQL Express | 10 | 10 | 5 | 8 | 8 | 10 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Criterion Weight** | 8 | 8 | 6 | 10 | 9 | 8 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Weighted Scores** | | | | | | |  |
|  | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** | **F** | **Total Score** |
| MS SQL | 80 | 48 | 60 | 100 | 90 | 80 | **458** |
| Oracle | 8 | 40 | 60 | 70 | 90 | 80 | **348** |
| MySQL | 8 | 80 | 60 | 100 | 90 | 80 | **418** |
| SQL Express | 80 | 80 | 30 | 80 | 72 | 80 | **422** |

# Projektplanung

# Pflichtenheft

## Mögliche Struktur

### Zweck

### Geltungsbereich

### Referenzierte Dokumente

### Situationsübersicht

### Zielsetzung

### Schnittstellen

## Abgrenzung der Aufgabe

## Abweichungen und Korrekturen

# Analyse / Vorstudie

## Zweck und Umfang der Vorstudie / Analyse

## Zielsetzungen

## Analyse von

# Konzept-Varianten / Hauptstudie

## Zweck und Umfang der Hauptstudie

## Konzeptvarianten

### Beschreibung der Konzeptvarianten

### Beurteilung der Konzeptvarianten

### Auswahl der Konzeptvarianten

# realisation / Umsetzung

## Zweck und Umfang der Realisation

## Realisation gemäss Konzept im Top-Down Verfahren

## Realisation von SW

### Project

Das Project ist eine Komponente mit der jeder Benutzer Aufgaben(Task) und Umfragen(Survey) Gruppieren und mit anderen Mitgliedern abarbeiten kann. Auf dem Project können Zeit und Geld abgebucht und somit den gesamten Aufwand und Ausgaben ermittelt werden.

#### Create

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case Id:** | 26 |
| **Use Case Name:** | Create |
| **Actors:** | User |
| **Description:** | The user creates a new project |
| **Preconditions:** | 1. User is logged in 2. User opened the project panel |
| **Normal Flow:** | 1. User clicks "New" button  2. User enters a title 3. User enters a description of the project 4. User specified the end date  5. User specifies if poll or balance is included in project 7. User clicks "Save" button  8. Project created |
| **Alternative Flow:** | 7a. The user cancels the create request  8. Dialog closes |
| **Exceptions:** | None |

#### Invite

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case Id:** | 27 |
| **Use Case Name:** | Invite |
| **Actors:** | User |
| **Description:** | The user invites other users to an existing project |
| **Preconditions:** | 1. User is logged in  2. User opened the project panel 3. User has created a project |
| **Normal Flow:** | 1. User enters the project  2. User clicks "Invite User" button 3. User selects another users 4. User clicks "Invite" button  5. User added |
| **Alternative Flow:** | 4a. The user cancels the invite request  5. Dialog closes |
| **Exceptions:** | None |

#### Delete

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case Id:** | 28 |
| **Use Case Name:** | Delete |
| **Actors:** | User |
| **Description:** | The user deletes a project |
| **Preconditions:** | 1. User is logged in 2. User opened the project panel |
| **Normal Flow:** | 1. User enters the project  2. User clicks "Edit" button  3. User clicks “Delete Project” button 4. User clicks the “Delete” button 5. Process ends |
| **Alternative Flow:** | 4a. The user cancels the delete request  5. Dialog closes |
| **Exceptions:** | None |

#### Leave

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case Id:** | 29 |
| **Use Case Name:** | Leave |
| **Actors:** | User |
| **Description:** | The user leaves a project |
| **Preconditions:** | 1. User is logged in 2. User opened the project panel |
| **Normal Flow:** | 1. User enters the project  2. User clicks "Options" button 3. User clicks "Leave Project" button  4. User clicks the “Delete Project” button 5. Process ends |
| **Alternative Flow:** | 3a. The user cancels the leave request  5. Dialog closes  4a. The User cancels the delete request  6. Dialog closes |
| **Exceptions:** | None |

### Accounting

Das Accounting verwaltet die Ausgaben(expense) und Zeitaufwand(timeslice) Objekte. In ihm ist hinterlegt welche Ausgaben/Zeitaufwand zu welchem Task gehören. Es ist jeweils immer ein Accounting Objekt mit einem Project verbunden.

#### Create Balance

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case Id:** | 46 |
| **Use Case Name:** | Create Balance |
| **Actors:** | User |
| **Description:** | The user creates a balance object |
| **Preconditions:** | 1. User is logged in 2. User opened the task panel  3. The task is assigned to the user |
| **Normal Flow:** | 1. User clicks "Update" button 2. User enters expenses of the task  3. User clicks “Add” button |
| **Alternative Flow:** | 3a. The user cancels the attach request  4. Dialog closes |
| **Exceptions:** | None |

#### Create Timeslice

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case Id:** | 46 |
| **Use Case Name:** | Create Timeslice |
| **Actors:** | User |
| **Description:** | The user creates a balance object |
| **Preconditions:** | 1. User is logged in 2. User opened the task panel  3. The task is assigned to the user |
| **Normal Flow:** | 1. User clicks "Update" button 2. User enters Time used for the task  3. User clicks “set” button |
| **Alternative Flow:** | 3a. The user cancels the attach request  4. Dialog closes |
| **Exceptions:** | None |

# Test

# Dokumentation

# Glossar und Verzeichniss

# Beilagen

## Test the plan

### Consumer perceptions

|  | Consumer Perceptions |
| --- | --- |
|  | [List consumer perceptions about your product or service.] |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

### Quantitative metrics

|  | Quantitative Metrics |
| --- | --- |
|  | [List quantitative metrics that you will use to evaluate the effectiveness of the plan.] |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Adjust the plan

|  | Plan Changes |
| --- | --- |
|  | [List the changes that you need to make to your plan so that it will be more successful.] |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Put the plan into action

| Step | Action | Due date for completion | % complete |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | [Date] | % |
|  |  | [Date] | % |
|  |  | [Date] | % |
|  |  | [Date] | % |
|  |  | [Date] | % |
|  |  | [Date] | % |