UgurPack

A purple and blue neon light

AI-generated content may be incorrect.

|  |  |
| --- | --- |
| Autor | Deniz |
| Datum | 21.Mai 2025 |
| Modul | 335 |

Inhaltsverzeichnis

[1 Einleitung 3](#_Toc198727428)

[2 Storyboard 4](#_Toc198727429)

[2.1 Wireframes 4](#_Toc198727430)

[3 Funktionale und nicht funktionale Anforderungen 5](#_Toc198727431)

[3.1 Anwendungsfalldiagramm (Use Case Diagramm) 5](#_Toc198727432)

[3.2 Beschreibung der Akteure 6](#_Toc198727433)

[3.3 Nicht-funktionale Anforderungen (FURPS) 6](#_Toc198727434)

[4 Testkonzept 7](#_Toc198727435)

[4.1 Testumfeld 7](#_Toc198727436)

[4.2 Testmethode 7](#_Toc198727437)

[4.3 Testfälle 7](#_Toc198727438)

[5 Aufbau des Systems 8](#_Toc198727439)

[5.1 Klassendiagramm 8](#_Toc198727440)

[6 Test Protokoll 9](#_Toc198727441)

[1. Testfall: Pack öffnen 9](#_Toc198727442)

[2. Testfall: Karte wird im inventar gespeichert 10](#_Toc198727443)

[3. Testfall: Kartendetails im Modal anzeigen 11](#_Toc198727444)

[7 Reflexion 12](#_Toc198727445)

[7.1 Was ich vorhatte (SOLL): 12](#_Toc198727446)

[7.2 Was draus geworden ist (IST): 12](#_Toc198727447)

[7.3 Was ich gelernt hab: 12](#_Toc198727448)

## 1 Einleitung

Die App **UgurPack** wurde entwickelt, um das klassische Sammelkartenerlebnis auf moderne Smartphones zu bringen. Nutzer:innen können digitale Kartenpakete öffnen und dabei verschiedene Karten mit unterschiedlichen Seltenheiten entdecken. Dabei sorgen Animationen, Farben und intuitive Bedienung über Gesten oder das Schütteln des Geräts für ein lebendiges und spannendes Erlebnis. Der Fokus der Anwendung liegt auf einer einfachen Nutzung, einer stabilen Performance und einem ansprechenden Design. UgurPack richtet sich an alle, die Spass am Sammeln, Erkunden und Teilen von Karten haben – jederzeit und überall.

Für das Projekt habe ich folgende Kriterien ausgewählt:

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

## 2 Storyboard

### 2.1 Wireframes

A screenshot of a cell phone

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect.A screen shot of a game

AI-generated content may be incorrect.A screen shot of a phone

AI-generated content may be incorrect.A screenshot of a phone

AI-generated content may be incorrect.

## 3 Funktionale und nicht funktionale Anforderungen

### **3.1 Anwendungsfalldiagramm (Use Case Diagramm)**

**Akteure:**

* **Benutzer**
* **pokéAPI**

**Anwendungsfälle:**

* App starten
* Pack öffnen
  + durch Schütteln
  + durch Wischen
* Karte zum Inventar hinzufügen
* Inventar anzeigen
* A diagram of a person's diagram

  AI-generated content may be incorrect. Karte im Inventar ansehen (mit Modal)

### **3.2 Beschreibung der Akteure**

* **Benutzer:** Eine Person, die die App verwendet, um virtuelle Pokémon-Kartenpacks zu öffnen, Karten zu sammeln und diese im Inventar anzusehen.
* **pokéAPI:** Eine API die mir Pokemons und Informationen zu den verschiedenen Pokemons zur verfügung stellt.

### 3.3 Nicht-funktionale Anforderungen (FURPS)

|  |  |
| --- | --- |
| Kategorie | Anforderung |
| Functionality | Alle Benutzeraktionen (z. B. Karten öffnen, Inventar anzeigen) müssen fehlerfrei durchführbar sein. |
| Usability | |  | | --- | | Die App muss es ermöglichen, ein Pack in weniger als **2 Sekunden** zu öffnen. |  |  | | --- | |  | |
| Reliability | |  | | --- | | Die App darf bei regulärer Nutzung nicht öfter als **1× pro 100 Sitzungen** abstürzen. |  |  | | --- | |  | |
| Performance | |  | | --- | | Der Kartenöffnungsprozess inkl. Animation darf nicht länger als **3 Sekunden** dauern. |  |  | | --- | |  | |
| Supportability | |  | | --- | | Die App muss auf allen gängigen Android- und iOS-Geräten mit **mind. OS-Version 12+** lauffähig sein. | |

### 

## 4 Testkonzept

### 4.1 Testumfeld

Die Tests werden auf einem Android- und iOS-Simulator durchgeführt, jeweils mit folgenden Spezifikationen:

* **Geräte:** Samsung Galaxy S7 (Emulator)
* **OS-Versionen:** Android 14.0
* **App-Version:** 1.0.0 (Entwicklungs-Build)
* **Netzwerk:** WLAN, stabil

### 4.2 Testmethode

Es wird manuelles **funktionales Testing** eingesetzt. Dabei wird die Anwendung durch gezielte Aktionen getestet und überprüft, ob die erwarteten Ergebnisse eintreten. Jede Hauptfunktion (Use Case) wird mit einem spezifischen Testfall überprüft.

### 4.3 Testfälle

**1. Pack öffnen**  
Getestet wird, ob das Öffnen eines Packs zuverlässig eine zufällige Karte generiert und anzeigt. Dabei muss sichergestellt werden, dass sowohl das Schütteln als auch die Swipe-Geste korrekt erkannt und verarbeitet wird. Zudem wird überprüft, ob der Ladezustand visuell ersichtlich ist und nach Abschluss die gezogene Karte vollständig angezeigt wird.

**2. Karten werden im Inventar gespeichert**  
Dieser Test prüft, ob die gezogenen Karten korrekt im lokalen Inventar abgelegt werden. Es wird überprüft, ob doppelte Karten gezählt und korrekt mit einem Multiplikator dargestellt werden (z. B. ×2). Ziel ist, sicherzustellen, dass die Sammlung des Nutzers konsistent und nachvollziehbar ist.

**3. Kartendetails werden im Modal angezeigt**  
Getestet wird, ob beim Antippen einer Karte im Inventar ein Modal erscheint, das alle relevanten Informationen zur Karte anzeigt. Dazu gehören das Bild, der Name, die Beschreibung und die visuelle Darstellung je nach Raritätsstufe. Es wird ebenfalls überprüft, ob das Modal korrekt schliesst und nicht mehrfach geöffnet werden kann.

## 5 Aufbau des Systems

### A diagram of a software AI-generated content may be incorrect.5.1 Klassendiagramm

## 

## 6 Test Protokoll

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Testfall: Pack öffnen |  |
| ID | TC-001 |
| tester | Deniz Ugur |
| Datum | 21.05.2025 |
| Vorbedinung | Die App ist gestartet, der Benutzer ist auf dem "Pack öffnen"-Bildschirm. |
| Schritte | * 1. Benutzer schüttelt das Smartphone oder wischt nach links/rechts.   2. Die Ladeanimation erscheint.   3. Eine Pokémon Karte wird angezeigt. |
| Erwartetes Ergebnis | Eine zufällig generierte Karte erscheint mit Bild, Name, Beschreibung und korrekter Farbcodierung nach Rarität. Die Karte wird dem Inventar hinzugefügt. |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. Testfall: Karte wird im inventar gespeichert |  |
| ID | TC-002 |
| Tester | Simon Streuli |
| Datum | 21.05.2025 |
| Vorbedinung | Es wurde mindestens 1 Pack geöffnet |
| Schritte | * 1. Der Benutzer navigiert zum Inventar   2. Die gezogenen Karten werden dem Benutzer angezeigt |
| Erwartetes Ergebnis | Die gezogene(n) Karte(n) erscheint/erscheinen im Grid mit Bild, Name und Rarität. Keine Duplikate, sofern nicht vorgesehen. |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. Testfall: Kartendetails im Modal anzeigen |  |
| ID | TC-003 |
| Tester | Marwin Kohl |
| Datum | 21.05.2025 |
| Vorbedinung | Im Inventar ist mindestens eine Karte vorhanden |
| Schritte | * 1. Benutzer navigiert zum Inventar   2. Benutzer tippt auf eine Karte   3. Das Modal öffnet sich   4. Der Nutzer sieht alle Informationen zu der Karte |
| Erwartetes Ergebnis | Das Modal zeigt die korrekten Infos der ausgewählten Karte mit farblicher Darstellung passend zur Rarität. |

## 7 Reflexion

7.1 Was ich vorhatte (SOLL):  
Ich wollte eine coole App bauen, bei der man Packs öffnen kann, ähnlich wie bei Pokémon-Karten. Wichtig war mir, dass das Ganze nicht langweilig aussieht, sondern dass es Effekte gibt, die Karten unterschiedlich selten sind und sich das auch im Design widerspiegelt. Ausserdem wollte ich, dass man per Wischen oder Schütteln ein Pack öffnen kann – also ein bisschen interaktiver als nur auf einen Button zu drücken.

7.2 Was draus geworden ist (IST):  
Die App funktioniert sehr gut. Man kann Packs öffnen, die Karten haben passende Farben je nach Seltenheit und es gibt eine einfache Übersicht mit allen Karten, die man gezogen hat. Auch das Modal mit den Kartendetails klappt.

7.3 Was ich gelernt hab:  
Ich hab gemerkt, dass es richtig hilft, den Code sauber aufzubauen und früh mit echten Daten zu testen. Was ich nächstes Mal besser machen würde: Mehr Zeit fürs Design und für kleine UX-Details einplanen. Und vielleicht früher mal andere Leute testen lassen, damit man direkt Feedback bekommt. Trotzdem bin ich mit dem Ergebnis eigentlich ziemlich zufrieden.