

Matching Activities

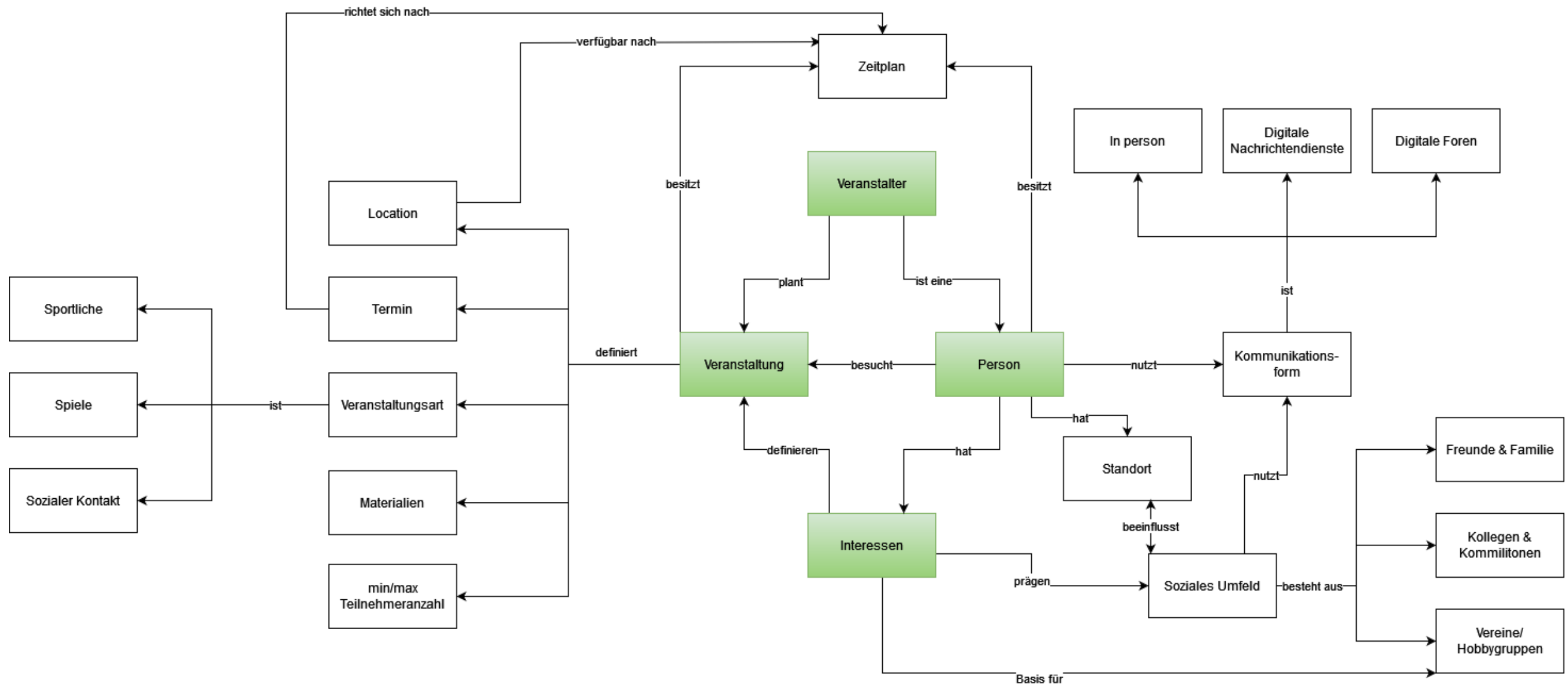
Eine Präsentation von Florian Berghahn & Maximilian Feldmann

Iteration sämtlicher Artefakte

Auf Basis des Feedbacks der ersten beiden Audits und den Open Spaces haben wir beschlossen, sämtliche Artefakte neu zu iterieren. Dabei haben wir die Diagramme und Analysen in der Reihenfolge der klassischen Projektstruktur überarbeitet.

Die überarbeiteten Versionen wurden im GitHub in der selben Reihenfolge als Iteration hochgeladen.
Die Links befinden sich in den jeweiligen Folien-Notizen.

1. Domänenmodell



2. Iteration: Stakeholderanalyse

- Kategorisierung geändert von internen/externen Stakeholdern zu Primär- und Sekundärstakeholdern
- Hobbygruppen aus der Kategorie der Sekundär-Stakeholder entfernt, da sie nur als Primär-Stakeholder relevant für das System sind
- Die Stakeholdergruppe der Teilnehmer, die nicht direkt vom System betroffen sind, entfernt

3. Iteration: Erfordernisse & Anforderungen

- Systemspezifische Informationen aus dem Nutzungskontext und den Erfordernissen entfernt
- Nutzungskontext neu formuliert und damit auf die Stakeholderanalyse bezogen
- Erfordernisse auf definierte Stakeholder-Gruppen bezogen
- Anforderungen überarbeitet und nach Vorbild der Schablone neu formuliert

4. Iteration: Weiterentwickelte Projektrisiken

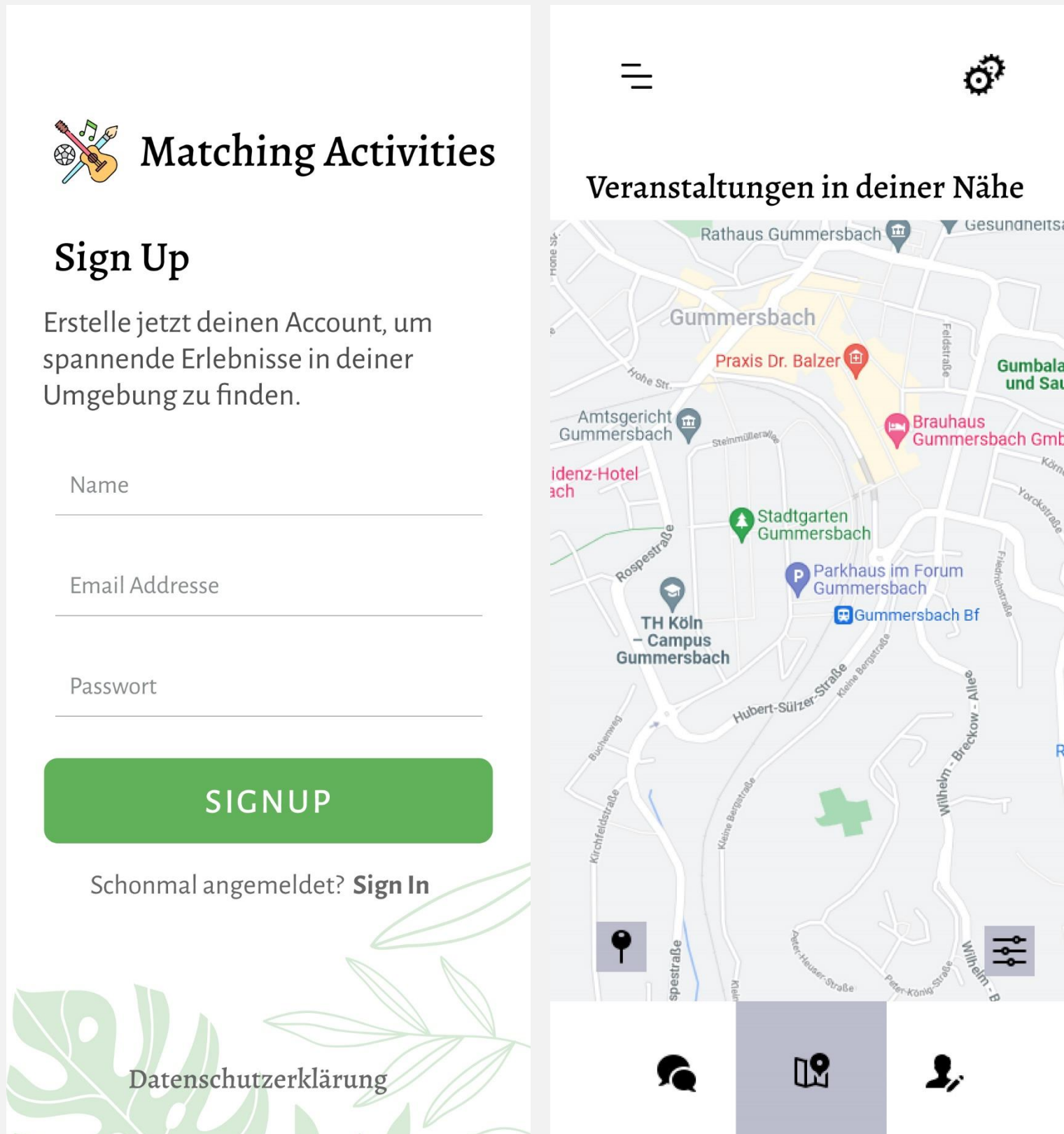
Technisch		Unsichere Datenbankstruktur	Anfragen funktionieren und sind sicher	Fehlerhafte Einbindung oder Leaks von Daten	Erneute Evaluierung der Datenbankstruktur
Technisch		Einbindung der Maps-API fehlgeschlagen	Einbindung erfolgreich	Einbindung fehlgeschlagen	Alternativ-API's verwenden
Technisch		Implementierung der Chat-Funktion fehlgeschlagen	Implementierung erfolgreich	Funktioniert nicht oder fehlerhaft	Alternativ-Services verwenden
Technisch		Implementierung des Nutzerprofils fehlgeschlagen	Implementierung erfolgreich	Erstellung nicht möglich oder Daten nicht abrufbar	Neu implementieren

-> Mehr systembezogene technische Risiken hinzugefügt

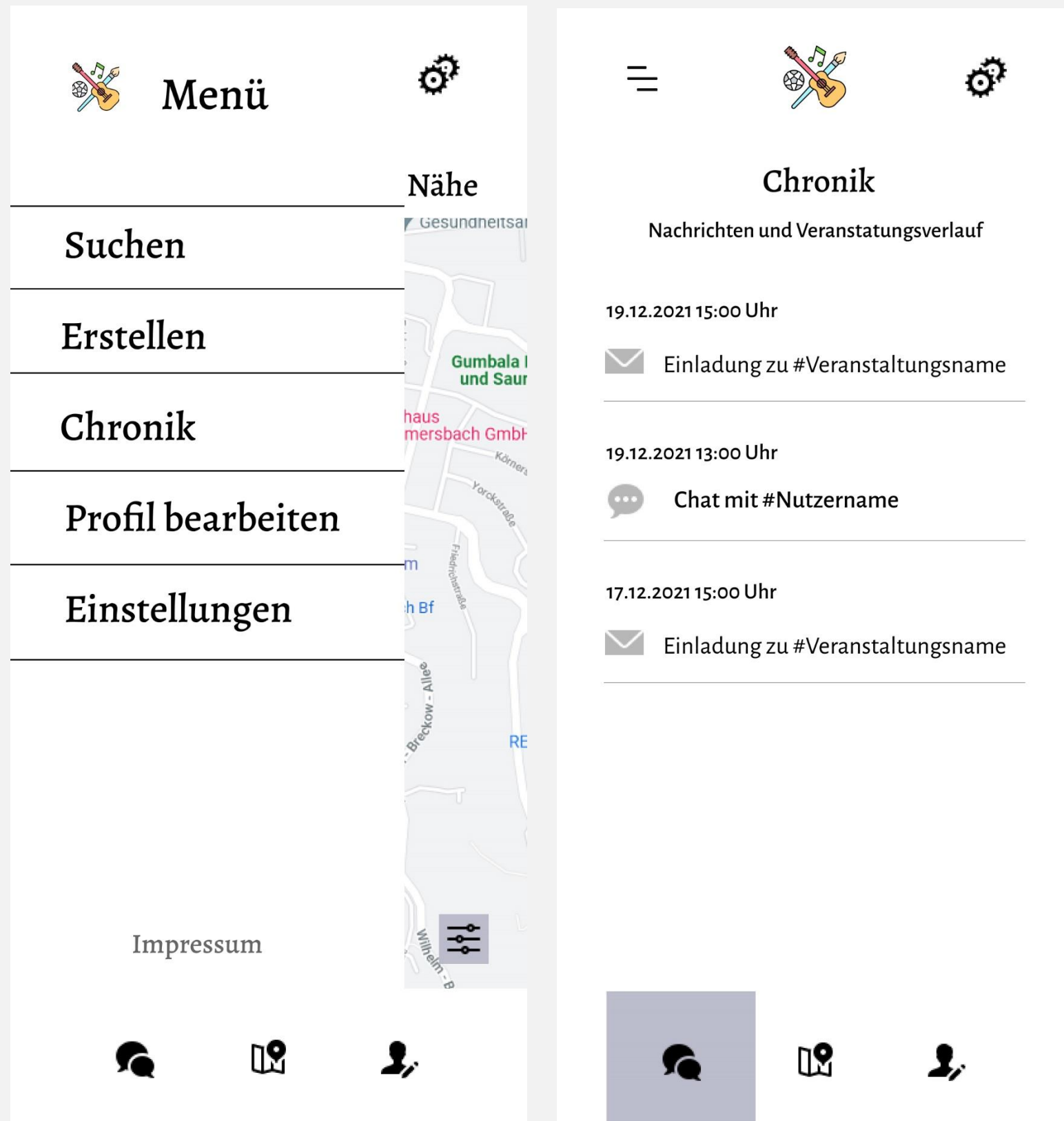
5. Iteration: Proof of Concepts

- Komplett neu erstellt auf Grund von fehlendem Bezug zu den weiterentwickelten Risiken
- Beim Neuerstellen wurden Risiken gewählt, die besser zur spezifischen Projektumsetzung passen
- Feedback per GitHub-issue eingeholt und darauf hin angepasst




6. Wireframes




6. Wireframes




6. Wireframes



Profil erstellen






Interessen




Sport

Brettspiele


Nightlife


Just talk








Veranstaltung erstellen.



















7. Matching Algorithmen

Boyer-Moore-Horspool (string-searching)

Der Boyer-Moore-Horspool-Algorithmus ist ein von Nigel Horspool entwickelter Prozess, der im Bereich der Informatik zum Identifizieren von Textzeilen verwendet wird.

Es werden zwei „strings“ auf Übereinstimmung geprüft indem die gleichen Zeichen und deren Folgezeichen, ungeachtet ihrer Position, verglichen werden. Auf diese Weise können „Sub-strings“ innerhalb eines „strings“ erkannt werden.

8. Pseudocode zum Matching Algorithmus

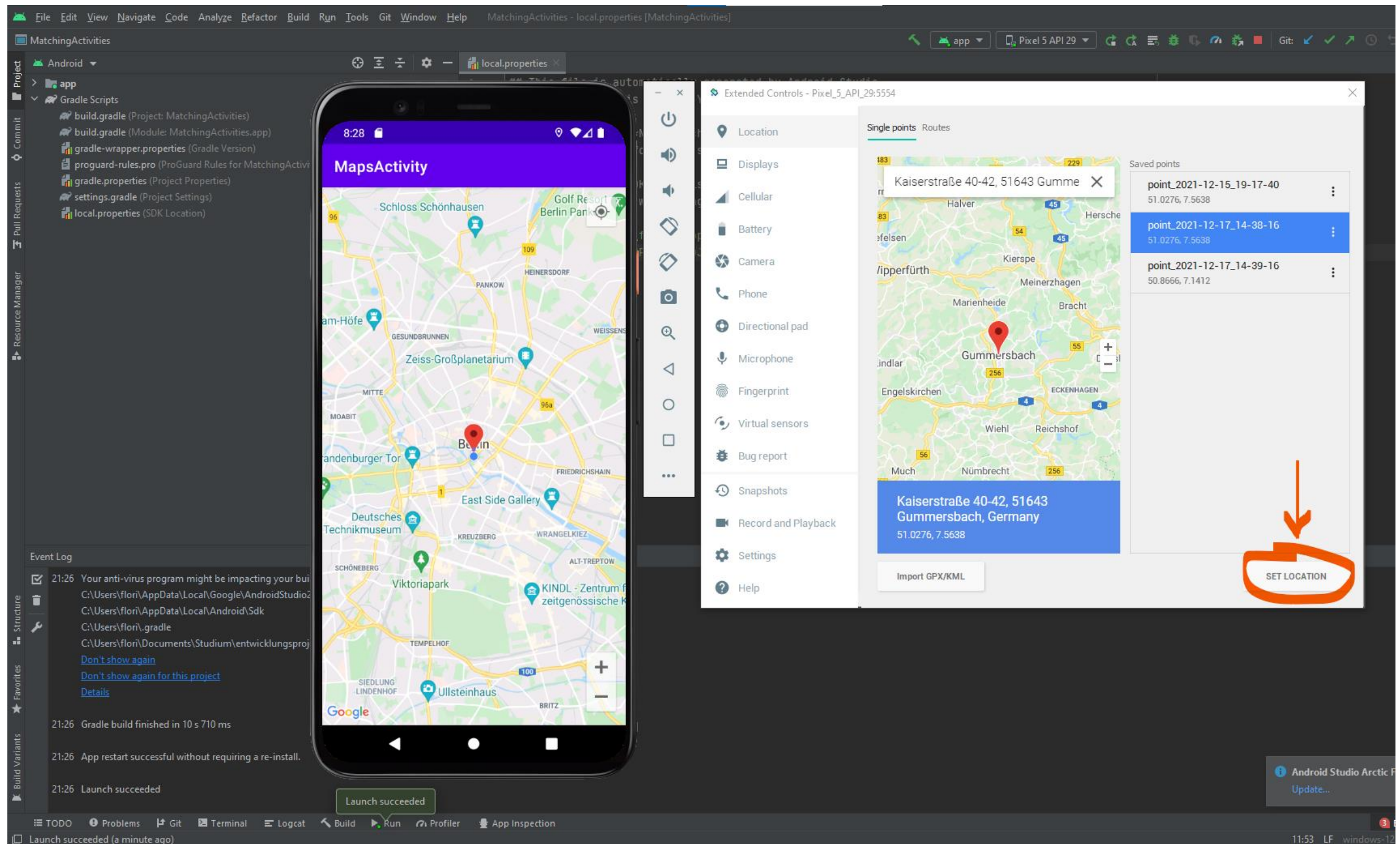
Ablauf des Matching

1. Standort festlegen
2. Veranstaltungen in der Nähe finden
3. Matching
4. Einladung versenden
5. Einladung annehmen/ablehnen

9. Durchgeführte POC's

1. Es gilt zu beweisen, dass die die Einbindung einer Karte und Feststellung des Standorts über die Google Maps API funktioniert. Exit Kriterium: Das System kann Anfragen an die API stellen, die beantwortet werden und die Erkennung des Standortes funktioniert.
5. Es gilt zu beweisen, dass die Kompetenz zur Erstellung einer App in Android Studio vorhanden sind. Exit Kriterium: Das Aufsetzen der Programmierumgebung ist mit erstem funktionierenden Code beweisbar.

9. Durchgeführte POC's – Schritt 1



9. Durchgeführte POC's – Schritt 2

