Embedded Systems: Block2: Nachbereitung

Projekt: Unihockey-App

Inhaltsverzeichnis

[1 Variante „Heimverein“ 2](#_Toc416364228)

[1.1 Prototyp 2](#_Toc416364229)

[2 Variante „Vereinsbezogen“ 3](#_Toc416364230)

[2.1 Prototyp 4](#_Toc416364231)

[3 Variante „xy“ 4](#_Toc416364232)

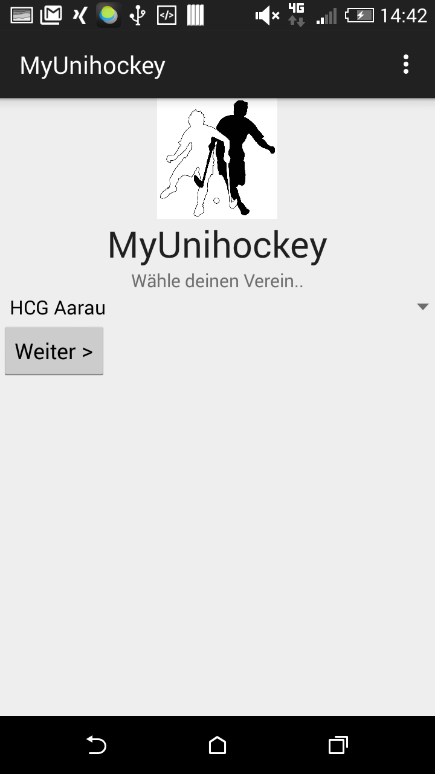
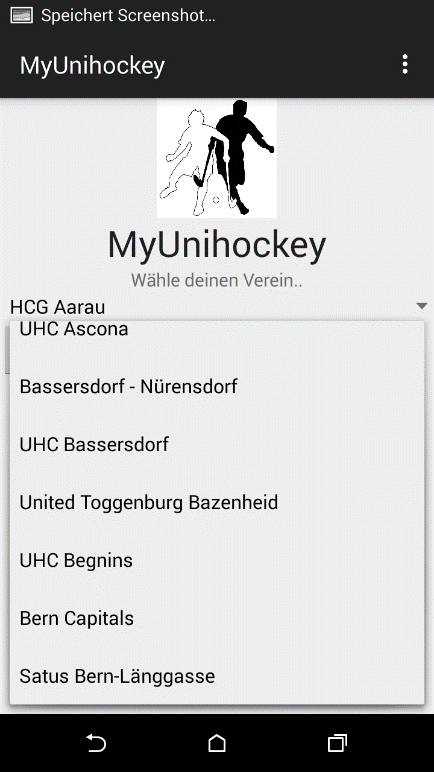
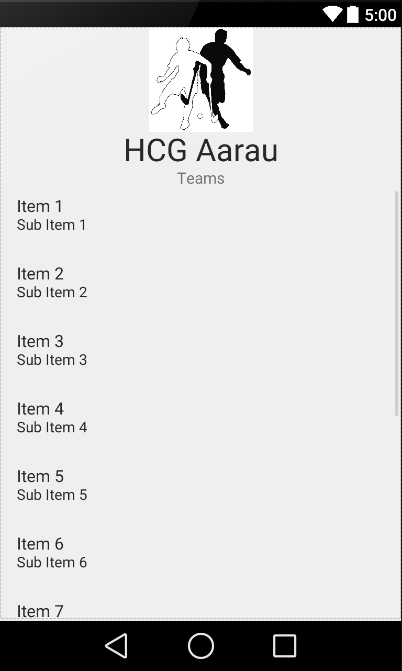
[3.1 Prototyp 4](#_Toc416364233)

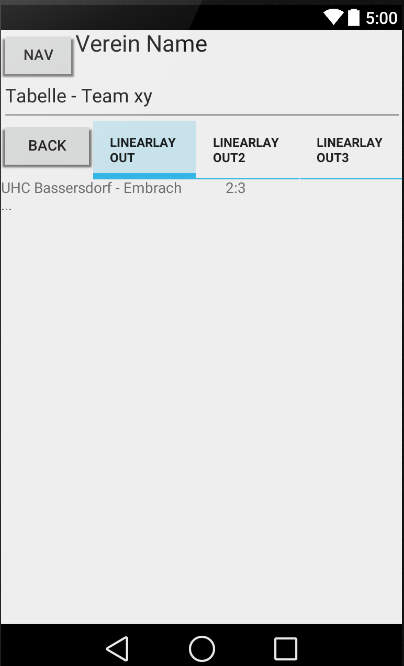
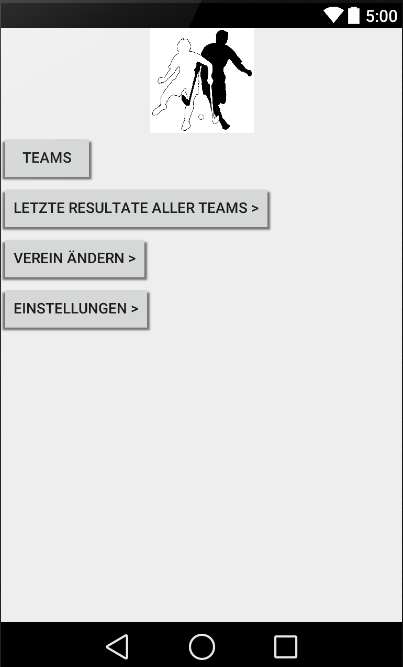
[4 Bewertung der Varianten 4](#_Toc416364234)

# Variante „Heimverein“

In dieser Variante wird beim ersten Start der Applikation einen Verein aus der Liste gewählt für den man sich interessiert. Alle nachfolgenden Benutzer-Interaktionen handeln darum, Spielstände, Mannschaften und Historien etc. von Teams dieses Vereins zu beziehen. Es ist jedoch jederzeit möglich den Heimverein zu einem späteren Zeitpunkt zu wechseln. Diese Benutzerführung ist vor allem für Benutzer gedacht, die z.B. selbst Mitglied eines Teams sind uns schnell ihre Spielstände oder die nächsten Spiele betrachten möchten.

## Prototyp

# Variante „Vereinsbezogen“

In dieser Variante der Benutzerführung gelangt der Benutzer jedes mal beim Start der Applikation auf den selben Startscreen. Von dort aus Kann er alle Spieldaten aller Vereine und dazugehörigen Teams abrufen. Dazu muss der Benutzer jedoch jedes mal den Verein, sowie das Team auswählen, von welchem er die Daten erfahren möchte.

## Prototyp



# Variante „xy“

## Prototyp

# Bewertung der Varianten

Die oben aufgeführten Varianten wurden auf die Aspekte Einfachheit, Einheitlichkeit, Navigation und Lernbarkeit durch uns beurteilt. Unsere Bewertungsskale liegt bei 1-10 Punkten.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Einfachheit | Einheitlichkeit | Navigation | Lernbarkeit | Total |
| Variante 1 |  |  |  |  |  |
| Variante 2 |  |  |  |  |  |
| Variante 3 |  |  |  |  |  |