Embedded Systems: Block1: Nachbereitung

Projekt: Unihockey-App

Inhaltsverzeichnis

[1 Gruppenmitglieder 2](#_Toc412295774)

[2 Projektbeschreibung „Unihockey-App“ 2](#_Toc412295775)

[3 Terminplan 2](#_Toc412295776)

[4 Geforderte Resultate 2](#_Toc412295777)

[5 Use Case Diagramm 3](#_Toc412295778)

[6 Use Cases 4](#_Toc412295779)

[6.1 UC01 Beschreibung 4](#_Toc412295780)

[6.2 UC02 Beschreibung 4](#_Toc412295781)

[6.3 UC03 Beschreibung 5](#_Toc412295782)

[6.4 UC04 Beschreibung 5](#_Toc412295783)

[6.5 UC05 Beschreibung 6](#_Toc412295784)

[6.6 UC06 Beschreibung 6](#_Toc412295785)

[7 Anforderungen 7](#_Toc412295786)

[7.1 Funktionale Anforderungen 7](#_Toc412295787)

[7.2 Nicht funktionale Anforderungen 7](#_Toc412295788)

[8 Ziele 7](#_Toc412295789)

[8.1 Muss Ziele 7](#_Toc412295790)

[8.2 Kann Ziele 7](#_Toc412295791)

[9 GUI Mockup 8](#_Toc412295792)

# 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.

# Projektbeschreibung „Unihockey-App“

Es soll eine Andoid Applikation erstellt werden, die es dem Benutzer ermöglicht Spielinformationen über Unihockey Vereine, Teams und Spiele abzurufen. Die Daten werden über eine Rest Schnittstelle von swissunihockey bezogen.