Meine App

App-Name

Version 1.0.0, 3. Juni 2019 | Vorname Nachname des Autors

Bbc
Berufs
bildungs
center

Inhalt

1 Abstract (Kurzbeschreibung)

Das Ziel dieses Projekts besteht darin, eine Todo-Liste-App mit Android Studio und Java zu entwickeln. Die App ermöglicht es Benutzern, ihre täglichen Aufgaben zu verwalten und zu organisieren. Benutzer können Aufgaben hinzufügen, bearbeiten und löschen, Prioritäten festlegen und den Standort speichern, wo die Aufgaben erstellt wurden. Die App wird eine benutzerfreundliche Oberfläche mit einer intuitiven Benutzeroberfläche bieten, um eine einfache und effiziente Aufgabenverwaltung zu gewährleisten. Zusätzlich wird die App Daten persistent speichern, sodass die Aufgaben auch nach dem Schließen der App erhalten bleiben.

2 Konkurrenzanalyse

Was macht die Konkurrenz richtig?

- Benutzerfreundlichkeit: Einige Konkurrenten bieten eine benutzerfreundliche Oberfläche mit intuitiver Bedienung, was die Aufgabenverwaltung erleichtert.
- Synchronisierung: Einige Apps ermöglichen die Synchronisierung der Aufgaben über verschiedene Geräte hinweg, um den Benutzern ein nahtloses Erlebnis zu bieten.
- Erinnerungen und Benachrichtigungen: Die Konkurrenz ermöglicht es Benutzern, Erinnerungen für ihre Aufgaben festzulegen und Benachrichtigungen zu erhalten, um sie an fällige oder bevorstehende Aufgaben zu erinnern.
- Kategorisierung und Filterung: Einige Apps erlauben es Benutzern, Aufgaben nach Kategorien zu organisieren und Filter anzuwenden, um die Ansicht der Aufgaben anzupassen.

Was macht die Konkurrenz falsch?

- Überladene Benutzeroberfläche: Manche Apps leiden unter einer überladenen Benutzeroberfläche, die es schwierig machen kann, Aufgaben effizient zu verwalten.
- Komplizierter Registrierungsprozess: Einige Apps verlangen einen langwierigen Registrierungsprozess, der die Benutzer abschrecken kann.
- Fehlende Offline-Funktionalität: Manche Apps erfordern eine ständige Internetverbindung, was die Verwendung in Bereichen mit schlechtem Netzwerk erschwert.
- Begrenzte Anpassungsmöglichkeiten: Einige Apps bieten nur begrenzte Möglichkeiten zur Anpassung der Benutzeroberfläche und der Funktionen, was die Bedürfnisse und Vorlieben der Benutzer einschränkt.

Was können wir besser machen?

- Intuitive und übersichtliche Benutzeroberfläche: Wir werden uns darauf konzentrieren, eine einfache und benutzerfreundliche Oberfläche zu entwickeln, die es den Benutzern ermöglicht, Aufgaben effizient zu verwalten.
- Offline-Funktionalität: Unsere App wird auch ohne Internetverbindung funktionieren, sodass die Benutzer ihre Aufgaben überall und zu jeder Zeit bearbeiten können.
- Anpassungsfähigkeit: Wir werden den Benutzern umfangreiche Anpassungsmöglichkeiten bieten, um die Benutzeroberfläche, Farben, Kategorien und andere Funktionen nach ihren Vorlieben anzupassen.
- Integration von zusätzlichen Funktionen: Wir werden zusätzliche Funktionen wie Sprachnotizen, Integration von Kalendern und Integration von Drittanbieterdiensten in Betracht ziehen, um die Benutzererfahrung zu verbessern und die App vielseitiger zu machen.

3 User Stories

Story 1:
Als Benutzer möchte ich eine Übersicht aller ToDos haben, um zu sehen, was ich noch erledigen muss.

Story 2:
Als Benutzer möchte ich erledigte ToDos als abgeschlossen markieren können, um nicht aus Versehen dieselbe Aufgabe mehrmals zu erledigen.

Story 3:
Als Benutzer möchte ich die ToDo-App nutzen, um meine täglichen Aufgaben zu organisieren und priorisieren. So kann ich meine Aufgabenliste effizient verwalten und meinen Tag optimal planen.

Story 4:
Als Benutzer möchte ich neue Aufgaben schnell hinzufügen können, indem ich nur den Titel eingebe und das Erstellungsdatum automatisch festgelegt wird. So kann ich meine Aufgabenliste effizient verwalten und meinen Tag optimal planen.

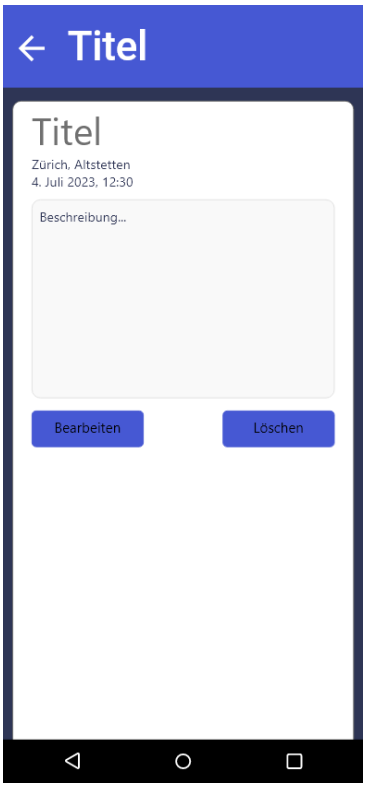
Story 5:
Als Benutzer möchte ich einer Aufgabe eine detaillierte Beschreibung hinzufügen können, um besser zu verstehen, was zu tun ist.

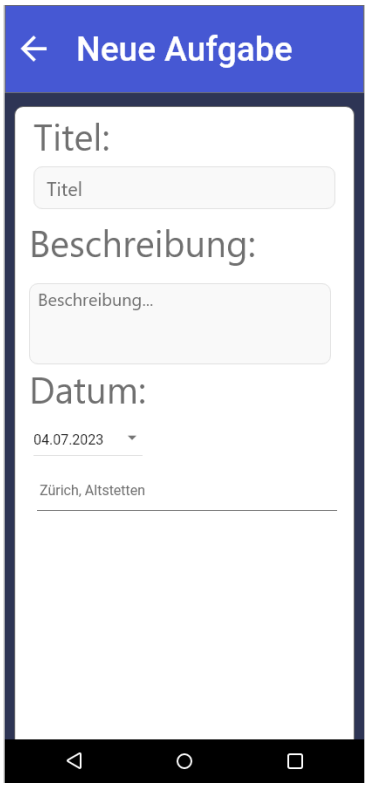
Story 6:
Als Benutzer möchte ich ein ToDo anpassen können, um Schreibfehler zu korrigieren oder weitere Informationen hinzuzufügen.

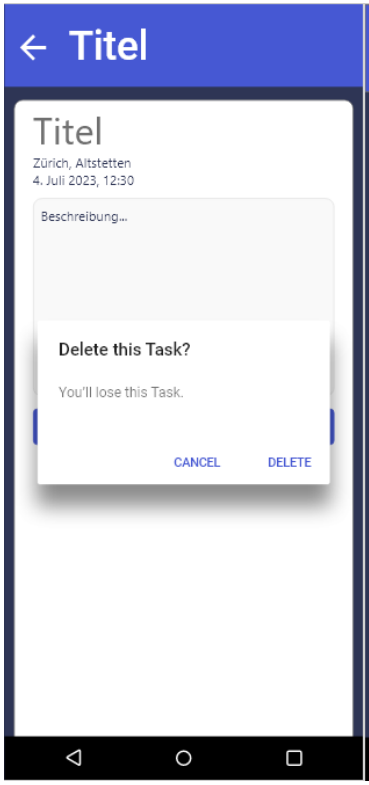
Story 7:
Als Benutzer möchte ich den Standort, an dem ich eine Aufgabe erstelle, festhalten können. So kann ich Aufgaben, die ich an der Universität erledigen muss, leicht von solchen zu Hause oder in der Bibliothek unterscheiden und meinen Tag besser planen.

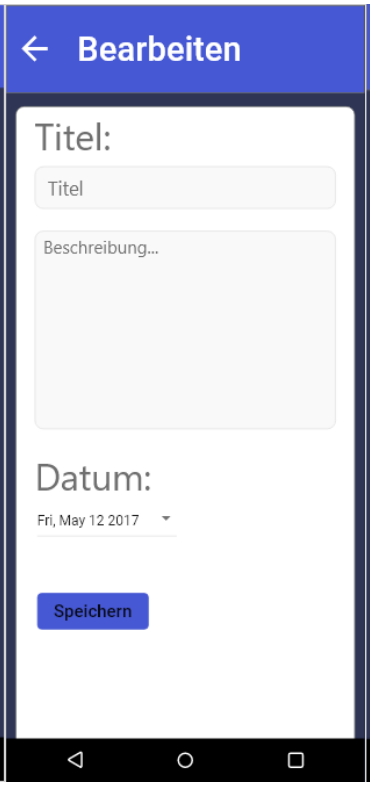
4 Mockups

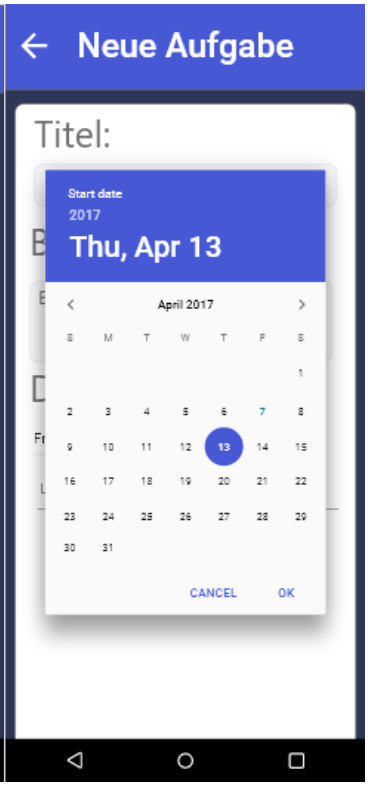

Aufgaben
Title
Beschreibung
04.07.2023
Title
Beschreibung
05.07.2023
Title
Beschreibung
06.07.2023


Titel
Titel
Zürich, Altstetten
4. Juli 2023, 12:30
Beschreibung...
Bearbeiten
Löschen


Neue Aufgabe
Titel:
Titel
Beschreibung:
Beschreibung...
Datum:
04.07.2023
Zürich, Altstetten


Titel
Titel
Zürich, Altstetten
4. Juli 2023, 12:30
Beschreibung...
Delete this Task?
You'll lose this Task.
CANCEL
DELETE


Bearbeiten
Titel:
Titel
Beschreibung...
Datum:
Fri, May 12 2017
Speichern


Neue Aufgabe
Titel:
Start date
2017
Thu, Apr 13
April 2017
CANCEL
OK

4.1 Farbschema

1. **Startactivity**

   Innerhalb der StartActivity wird dem Benutzer zentral ein Login-Formular präsentiert. Oberhalb des Formulars wird das Logo der App platziert. Die Eingabefelder sollten möglichst in den oberen zwei Drittel des Bildschirms platziert werden damit die Tastatur diese nicht überdeckt.
   Unter den Eingabefelder sind zwei Buttons platziert, «Login» und «Registrieren». Dabei soll der Login-Button farblich hervorgehoben werden da dieser öfters benutzt wird. Der «Registrieren»-Button wird im Normalfall einmal benutzt deshalb soll dieser neutral oder sogar weniger prominent dargestellt werden.

2. **Badi-Galerie**

   In der «Badi-Galerie»-Ansicht wird dem Benutzer ein Grid mit den favorisierten Schwimmbäder angezeigt. Jedes einzelne Schwimmbad wird mit einem Bild präsentiert. In der in der unteren Ecke jedes Bildes wird die aktuelle Temperatur angezeigt. Darunter den Namen der Badi und der Ort. In der Auflistung muss auf und ab navigiert werden können da man mehr Schwimmbäder hinzufügen kann als auf dem Display Platz haben. Ein Floating-Action-Button mit einem Plus-Icon ist unten rechts am Screen platziert um neue Schwimmbäder in die eigene Liste aufzunehmen. In der Actionbar am oberen Rand wird rechts ein Kontextmenü platziert welches mit dem entsprechenden Button geöffnet werden kann. Darin sind die Punkte Einstellungen, Hilfe und Logout zu finden.

3. **Badidetails**

   …
4. **Badiauswahl**

   …
5. **Registration**

   …

5 Technische Realisierung

Beschreibt hier, wie ihr eure komplexe Komponente technisch umgesetzt habt. Zur Darstellung der technischen Umsetzung wird ein UML-Diagramm empfohlen, welches zusätzlich in Textform beschrieben wird. Erklärt kurz die wichtigsten Klassen und Methoden und deren Zusammenspiel. Eine Fachperson, welche dieses Kapitel liest, sollte schnell nachvollziehen können, wie die externe Komponente realisiert wurde.

6 Testing

6.1 Manuelle UI-Tests

In diesem Kapitel definiert ihr die Tests die Ihr macht.
Es müssen minimal 5 Unit-Tests, 3 automatische UI-Tests (Espresso) und 2 manuelle UI-Tests gemacht werden. Auf die Unit-Tests und die automatischen UI-Tests soll hier verwiesen werden, die manuellen UI-Tests hier definiert werden.

Abschnitt	Inhalt
ID	Testfallnummer (ST = Systemtest)
Anforderungen	Welche Anforderungen werden durch diesen Testfall abgedeckt. (User Stories)
Vorbedingungen	Was muss gegeben sein, damit dieser Test durchgeführt werden kann?
Ablauf	Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?
Erwartetes Resultat	Was sollte nun passiert sein?

Abschnitt	Inhalt
ID	ST-01
Anforderungen	US-01; US-03
Vorbedingungen	In der Datenbank existiert ein Benutzer, welcher gesperrt ist.
Ablauf	1. Die App wird gestartet damit das Login-Formular erscheint 2. Der korrekte Benutzername sowie das korrekte Passwort werden eingegeben. 3. Der Button mit dem Label „Login" wird geklickt
Erwartetes Resultat	Ein Toast mit dem Text «Login erfolgreich» wird angezeigt. Die App wechselt zu der Ansicht mit den favorisierten Schwimmbäder

6.2 Testauswertung

Zusammenfassung aller durchgeführten Tests. Nur fehlgeschlagene Tests und Tests mit Bemerkungen müssen in der folgenden Tabelle aufgelistet werden.

ID	Erfolgreich	Bemerkungen
ST-01	Ja	Der Testfall war erfolgreich, der Testperson 1 ist jedoch aufgefallen, dass es in der angezeigten Fehlermeldung noch einen Rechtschreibfehler gibt.
...	...	...

7 Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.

- Was lief gut/schlecht?
- Wie seid ihr mit dem Endergebnis zufrieden?
- Was habt ihr gelernt?
- War alles vorhanden oder was fehlte noch?
- Usw.