Datoria

Fachbereich: Finanzen

Projektleitung: Luca Hänni

Verantwortlich für Projektleiter: Iwan Bettschen

Betreuer: Martin Hodler  
Datum: 01.05.2017

Firma: ICT Berufsblidungscenter AG

# Abstract (Kurzbeschreibung)

Datoria ist eine Finanzapp, deren Zweck es ist, eigenen sowie fremde Schulden zu verwalten. Mit Datoria können Sie erfassen wer und wie viel Geld man Ihnen schuldet. Sie können Erinnerungen an den Schuldner senden, damit dieser es auch nicht per Zufall vergessen kann. Eine einfache Übersicht steht im Mittelpunkt, wo Sie sehen können, wie viel man ihnen Schuldet, wie viel sie schon von wem schon erhalten haben.

Inhaltsverzeichnis

[1 Abstract (Kurzbeschreibung) 1](#_Toc480787824)

[2 Rahmenbedingungen (Aufgabenstellung) 5](#_Toc480787825)

[2.1 Einführung 5](#_Toc480787826)

[2.2 Funktionale Anforderungen 5](#_Toc480787827)

[2.2.1 Umfang 5](#_Toc480787828)

[2.2.2 GUI 5](#_Toc480787829)

[2.2.3 LifeCycle 5](#_Toc480787830)

[2.3 Nichtfunktionale Anforderungen 5](#_Toc480787831)

[2.3.1 Technik 5](#_Toc480787832)

[2.3.2 Fremder Code 5](#_Toc480787833)

[2.3.3 Wartbarkeit 5](#_Toc480787834)

[2.4 Lieferumfang 6](#_Toc480787835)

[2.4.1 APP 6](#_Toc480787836)

[2.4.2 Dokumentation 6](#_Toc480787837)

[2.4.3 Präsentation 6](#_Toc480787838)

[3 Beurteilungskriterien (gemäss Excel „Mobile APP Bewertung“) 6](#_Toc480787839)

[4 Projektorganisation 7](#_Toc480787840)

[5 Pflichtenheft 7](#_Toc480787841)

[5.1 Konkurrenzanalyse 7](#_Toc480787842)

[5.2 Anforderungsanalyse 7](#_Toc480787843)

[5.2.1 Funktionale Anforderungen 7](#_Toc480787844)

[5.2.2 Nichtfunktionale Anforderungen 7](#_Toc480787845)

[6 Planung 9](#_Toc480787846)

[6.1 Arbeitspaket A – Titel/Bezeichnung z.B. Projektstart 10](#_Toc480787847)

[6.2 Arbeitspaket B 10](#_Toc480787848)

[6.3 Arbeitspaket C 10](#_Toc480787849)

[6.4 Zeitplanung 11](#_Toc480787850)

[6.4.1 GANTT 11](#_Toc480787851)

[7 Technische Dokumentation (Produktdokumentation) 12](#_Toc480787852)

[7.1 Tests 12](#_Toc480787853)

[7.2 Testauswertung 13](#_Toc480787854)

[8 Benutzerhandbuch 13](#_Toc480787855)

[8.1 Anmelden, Login, Logout oder z.B. Inbetriebnahme bei einem Gerät 13](#_Toc480787856)

[8.2 Funktionen 13](#_Toc480787857)

[9 Weiterentwicklungsmöglichkeiten 14](#_Toc480787858)

[10 Fazit 14](#_Toc480787859)

[11 Abkürzungen / Begriffserklärung 14](#_Toc480787860)

[12 Quellen 14](#_Toc480787861)

[A Anhang 15](#_Toc480787862)

[A.1 Schema 15](#_Toc480787863)

[A.2 Fertigungsdokumente 15](#_Toc480787864)

[A.3 Beschreibung der Ordnerstruktur 15](#_Toc480787865)

[A.4 Testprotokolle 15](#_Toc480787866)

[A.5 JavaDoc 15](#_Toc480787867)

[A.6 Mindmaps 15](#_Toc480787868)

[A.7 … 15](#_Toc480787869)

[A.8 Ressourcen 16](#_Toc480787870)

[A.8.1 Bilder 16](#_Toc480787871)

[A.9 IPERKA 17](#_Toc480787872)

[A.10 Usw. 18](#_Toc480787873)

Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1: Organigramm der Projektgruppe 6](#_Toc368916081)

[Abbildung 2: Bewertung der Risiken 10](#_Toc368916082)

[Abbildung 3: IPERKA 23](#_Toc368916083)

Tabellenverzeichnis

[Tabelle 1: Test Case 17](#_Toc368916084)

[Tabelle 2: Testresultate 18](#_Toc368916085)

# Rahmenbedingungen (Aufgabenstellung)

## Einführung

Für das Modul Mobile APP Entwicklung ist eine native Android **APP mit mindestens 3 Activities** zu erstellen. Während der gesamten Dauer des Moduls wird im Rahmen des Projektmanagements diese Dokumentation vervollständigt. Die **Bewertungskriterien können im Beurteilungs-Excel nachgelesen werden**. Wichtig ist, dass am Ende des Moduls eine voll funktionsfähige APP präsentiert werden kann, welche die folgenden Anforderungen erfüllt:

## Funktionale Anforderungen

### Umfang

Die APP muss aus **mindestens 3 Activities** bestehen und über **eine komplexere Komponente** wie z.B. Sensoren, DB oder MAPs verfügen.

### GUI

Mindestens **eine Activity** der APP muss **in der üblichen XML-Syntax** geschrieben werden. Das ist vor allem wichtig, wenn ein Game erstellt wird, in dem andere GUI-Technologien verwendet werden.

### LifeCycle

Android verfügt über einen LifeCycle der zu gewissen Lebensphasen der APP, respektive der Activity, verschiedene Funktionen ansteuert. Während der Entwicklung muss daher darauf geachtet werden, dass der **LifeCycle korrekt verwendet** wird.

## Nichtfunktionale Anforderungen

### Technik

Das GUI ist nach den Best Practice und gängigen ergonomischen Standards zu gestalten. Dabei muss ein klarer Ablauf den Benutzer durch die verschiedenen Funktionen der APP führen. Als wichtiges Kriterium muss die APP so gestaltet werden, dass die APP **auf allen Zielgeräten richtig dargestellt wird**. Im Minimum muss die APP auf Mobiltelefonen gut dargestellt werden.

### Fremder Code

Im Internet gibt es relativ viele Beispiele für APPs. Es ist nicht verboten sich an diesen zu orientieren. Der eigene Code darf aber **keine Teile von fremden APPs enthalten** (Thematik Urheberrecht). Die einzigen Ausnahmen sind Methodenaufrufe zu APIs oder Frameworks, die zum Erstellen der APP verwendet werden.

### Wartbarkeit

Damit die fertige APP auch später weiterentwickelt werden kann, sollte der Code möglichst **Wartungsfreundlich** gestaltet werden. Dazu muss der **Code mit Kommentar beschrieben** werden. Folgende Code-Elemente sind zu beschreiben:

GUI: Falls die Verständlichkeit nicht von selbst gegeben ist, sind bei den entsprechenden Code-Zeilen (auch XML) Kommentare zu setzten.

Klassen: Die Funktion jeder Klasse muss mit 1-2 Sätzen beschrieben werden.

Methoden: Der Methodenname muss selbsterklärend gewählt werden. Fall innerhalb der Methode die Funktion der Zeilen nicht selbsterklärend ist, muss entweder die Methode entsprechend mit Kommentaren versehen werden, oder falls es nur wenige Zeilen betrifft, müssen diese beschreiben werden.

## Lieferumfang

### APP

Es muss eine voll funktionsfähige APP abgegeben werden, die aus mindestens 3 Activities besteht. Alle Formulare müssen funktionieren und die Inhalte (Texte, Bilder, usw.) müssen korrekt dargestellt werden.

### Dokumentation

Während der Umsetzung muss eine Dokumentation erstellt werden, in der folgendes ersichtlich ist:

* Ausgangslage
* Ziele
* Testverfahren
* Technische Dokumentation
* Ausblick

### Präsentation

Abschluss des Projekts bildet eine **Verkaufspräsentation von max. 10 Minuten**. Diese beinhaltet die Vorstellung der APP. Nebst dem Verwendungszweck ist auch die Art der Präsentation wichtig. Diese muss **gut vorbereitet** werden, damit potentielle Käufer die APP auch haben möchten.

# Beurteilungskriterien (gemäss Excel „Mobile APP Bewertung“)

Die Beurteilungskriterien sind im Excel „Mobile APP Bewertung“ im Detail ersichtlich. Folgende Teile werden beurteilt:

20% Mock UPs

30% Fachgespräch über eine umfangreichere Komponente

10% Verkaufspräsentation

40% Produktbewertung (Code und Dokumentation)

# Projektorganisation

In diesem Kapitel werden die Zuständigkeiten im Projekt definiert.

# Pflichtenheft

## Konkurrenzanalyse

## Anforderungsanalyse

Beschreibung was das Projekt am Schluss alles beinhalten.

**Muss:** Diese Ziele müssen zwingend erreicht werden

**Soll :** Diese Ziele sollten für ein sehr gutes Produkt erreicht werden (müssen alle Erreicht sein für Note 6.0)

**Kann:** Diese Ziele können später (nach dem Projekt, oder falls Zeit übrigt ist) noch einflissen.

### Funktionale Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Beschreibung | Art |
| FA-01 | Als Benutzer möchte ich eine einfache Übersicht über die mir zu schuldenen Beträge haben. | muss |
| FA-02 |  | soll |
| FA-03 |  | kann |
| … |  |  |

### 

### Nichtfunktionale Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Beschreibung | Art |
| NFA-01 | z.B. Kompatibilität / Benutzbarkeit | muss |
| NFA-02 |  | soll |
| NFA-03 |  | kann |
| … |  |  |

Abgabe Pflichtenheft!

An dieser Stelle muss das Pflichtenheft dem Auftraggeber zur Annahme abgegeben werden. Mach mit ihm einen Besprechungstermin ab und schicke ihm vorgängig das Dokument per Mail.

Nun wird vom Auftraggeber entschieden ob das Projekt so durchgeführt werden kann. In diesem Schritt kann es auch Anpassungen geben.

**Warnung:**

**Wer hier ohne Rücksprache mit dem Auftraggeber weiterfährt, gefährdet das Projekt.** Der Auftraggeber könnte die Annahme des Projekts am Schluss verweigern.

**In unserem Fall würde das einer Note 1 entsprechen.**

# Planung

In diesem Schritt werden die Arbeitspakete definiert. Normalerweise wird ein Arbeitspaket nur von einer Person abgearbeitet. Jedoch macht das während der Basisausbildung nicht überall Sinn. Vor allem wenn verlangt wird, dass alle Projektarbeiter alles kennen lernen.

Folgende Kriterien muss ein Arbeitspaket erfüllen:

1. Es muss von einem (nicht mehreren) Projektmitarbeiter erledigt werden können.
2. Der Mitarbeiter kann (muss nicht) das Paket in Teilschritte unterteilen => IPERKA.  
   (siehe Kapitel 11.6 IPERKA)

Das bedeutet, der Umfang der Arbeit die das Paket hat, muss sinnvoll gewählt werden. Zum Beispiel könnte ein Paket sein, die Dokumentation erstellen. Das gibt aber viel zu tun für eine Person, darum kann das Pakete in kleinere Pakete unterteilt werden. Zum Beispiel unter anderem in Risikoanalyse und Arbeitspakete definieren.

Mögliche Arbeitspakete sind:

* Windows Server installieren, Verzeichnisdienst aufsetzen.
* HTML Grundgerüst erstellen
* Firewall konfigurieren
* Benutzerdokumentation
* Testfälle erstellen
* Testfälle durchführen
* Testfälle dokumentieren

Die Arbeitspakete werden im folgenden Kapitel zur Erstellung der Zeitplanung (GANTT) verwendet.

## Arbeitspaket A – Titel/Bezeichnung z.B. Projektstart

Beschreibt alle Arbeitspakete nach diesem Muster. Kopiert die Tabelle für jedes Arbeitspaket und macht euch Gedanken was in diesem Arbeitsschritt passieren sollt. Das Arbeitspakete wird danach von jemandem aus eurer Gruppe nach der Arbeitsmethode IPERKA bearbeitet (siehe Anhang).

|  |  |
| --- | --- |
|  | Beschreibung |
| Anfangsvoraussetzungen | Was braucht es damit mit diesem Arbeitspaket begonnen werden kann? |
| Ziele: (Ergebnisbeschreibung) | Was soll in diesem Arbeitsschritt erreicht werden? Beschreibe hier das Endergebnis des Arbeitspakets, dass ihr erreichen wollt. |
| Abhängigkeiten: | Von welchen Arbeitspaketen ist dieses Arbeitspaket abhängig? Das zu wissen/planen ist wichtig, weil das Paket nicht gestartet werden kann, wenn etwas fehlt. Beispiel: Hängt ab von A (Planung fertig gestellt),B,D |
| Aufwand in 2h Schritten: | Mit wie viel Stunden Arbeit ist zu rechnen? |
| Benötigte Mittel: | Falls spezielle Hard- oder Software zum Einsatz kommt, die normalerweise nicht da ist, ist das hier aufzuschreiben. |
| Meilenstein [JA/NEIN] | Wird nach diesem Schritt ein Meilenstein erreicht? JA oder NEIN/(leer Lassen) Falls es ein Meilenstein ist, muss er auch im GANTT Diagramm eingetragen werden. Siehe Zeile Meilensteine. |

## Arbeitspaket B

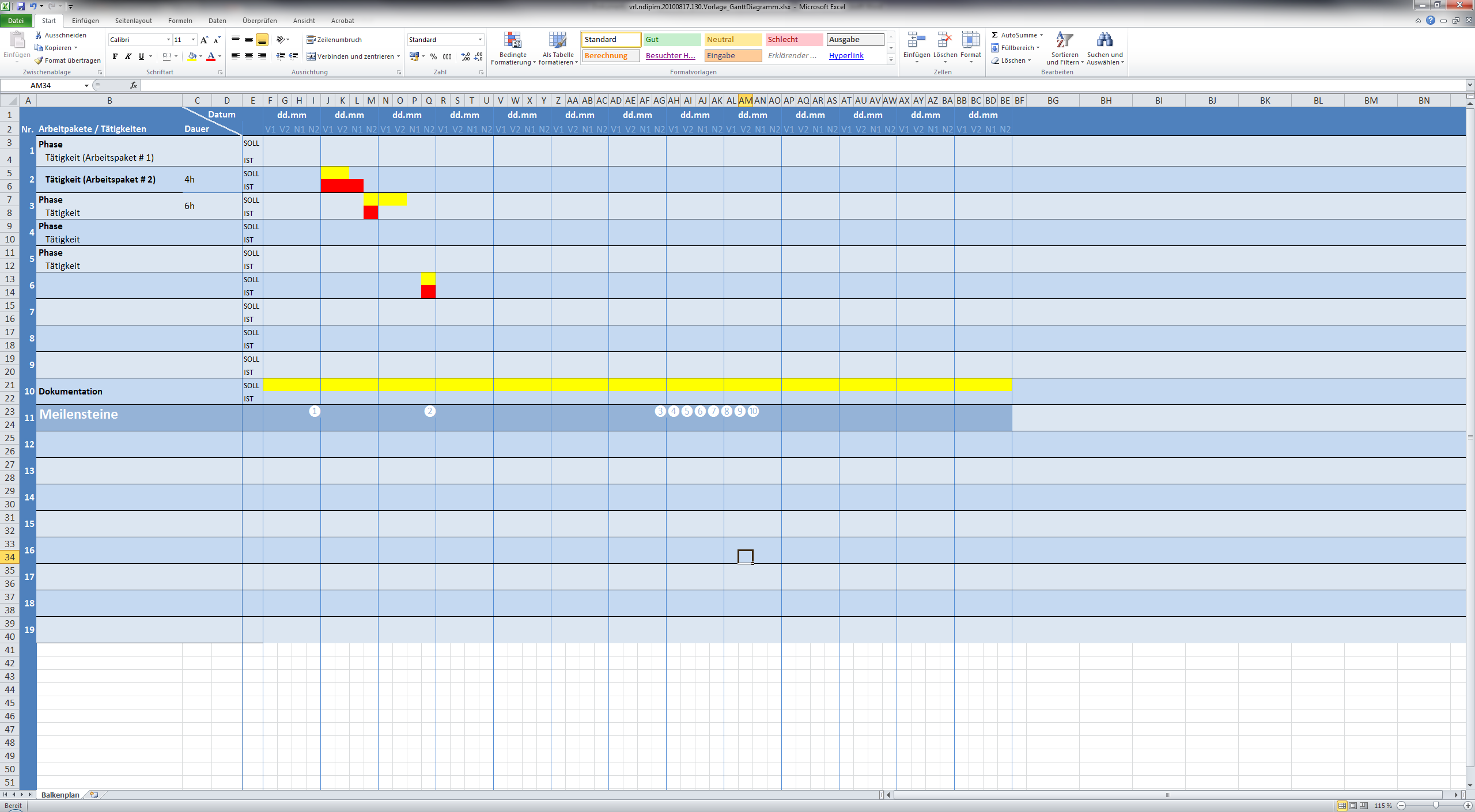
## Arbeitspaket C

## Zeitplanung

### GANTT

Hier Excel Tabelle GANTT einfügen (auch als Bild möglich) Die Excel-Vorlage befindet sich im selben Ordner wie diese Dokumentationsvorlage.

Das Arbeitspaket „Dokumentation“ darf hier in der Planung nicht vergessen werden: Z.B. zu unterst, parallel während der ganzen Dauer einplanen. Mehr Informationen zum GANTT-Diagramm gibt es unter (Wikipedia GANTT-Diagramm).



Ein Feld entspricht 2h (wir rechnen mit einem 8h Tag)

# Technische Dokumentation (Produktdokumentation)

Hier seid ihr frei wie ihr euer Projekt beschreiben möchtet. Die folgenden Kapitel könnt ihr nach Belieben ändern, löschen oder ergänzen. Wichtig ist, dass aber alle Programmteile gut getestet werden, damit es während der Produktepräsentation nicht zu peinlichen Situationen kommt.

Mögliche Themen Elektronik: Mögliche Themen Informatik:

Hardwarebeschreibung Benutzerführung GUI  
 Elektronik Datenbank Design (ERM)  
 Mechanik Hilfsmittel (z.B. verwendetet APIs / Frameworks)

Softwarebeschreibung Verantwortlichkeiten (Tests, die ihr macht)   
 Softwaredesign Verwendete Software  
 Beschreibung der Module  
 Hilfsmittel (Compiler, IDEs usw.)

## Tests

In diesem Kapitel definiert ihr die Tests die Ihr macht.   
Es müssen minimal 5 Tests gemacht werden.

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | Testfallnummer (ST = Systemtest) |
| Anforderungen | Welche Anforderungen werden durch diesen Testfall abgedeckt. |
| 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 | FA-01; NFA-03 |
| Vorbedingungen | In der Datenbank existiert ein Benutzer, welcher gesperrt ist. |
| Ablauf | 1. Auf der Startseite wird auf den Link mit dem Label „Login“ geklickt. 2. Der korrekte Benutzername sowie das korrekte Passwort werden eingegeben. 3. Der Button mit dem Label „Login“ wird geklickt. |
| Erwartetes Resultat | Es erscheint eine Fehlermeldung, welche dem Benutzer mitteilt, dass sein Account gesperrt wurde. |

## 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. |
| … | … | … |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Benutzerhandbuch

An dieser Stelle kommt ein kleines Benutzerhandbuch. Beschreibt euer Produkt so, dass es jedermann mit der Bedienungsanleitung verwenden kann.

## Anmelden, Login, Logout oder z.B. Inbetriebnahme bei einem Gerät

## Funktionen

# Weiterentwicklungsmöglichkeiten

Beschreibt hier wie es mit eurem Projekt weitergeht nachdem es fertig ist. Zum Beispiel:

* Was könnte man erweitern?
* Was könnte man optimieren?
* Gibt es optionale Arbeitspakete die das Produkt ideal ergänzen?
* Usw.

# 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.

# Abkürzungen / Begriffserklärung

Hier werden alphabetisch alle Fachbegriffe und Abkürzungen erklärt:

HTML Hypertext Markup Language

MySQL Rationales Datenbankverwaltungssystem

PCB Printed Circuit Board

I2C Inter-Integrated Circuit (serieller Datenbus)

# Quellen

Hier müssen sämtliche verwendete Quellen angegeben werden:

*Wikipedia GANTT-Diagramm*. (31. 10 2012). Abgerufen am 12. 11 2012 von http://de.wikipedia.org/wiki/Gantt-Diagramm

1. Anhang
   1. Schema
   2. Fertigungsdokumente
   3. Beschreibung der Ordnerstruktur
   4. Testprotokolle
   5. JavaDoc
   6. Mindmaps
   7. …
   8. Ressourcen
      1. Bilder

In folgenden Galerien sind Bilder verfügbar, die unter gewissen Bedingungen für das Projekt verwendet werden können. Die jeweiligen Nutzungsrechte können für jedes Bild verschieden sein und müssen entsprechend geprüft werden.

[search.creativecommons.org](http://search.creativecommons.org/)  
Allows you to search google and flickr for creative commons images, and several other search providers for non-image based content (try attaching "image of" or "stock photo" to your search terms.

[images.google.com](http://images.google.com/)  
Click on "advanced image search" and then select for the "Usage Rights" dropdown, ALWAYS confirm that the images you find are actually licensed as you selected.

[commons.wikimedia.org](http://commons.wikimedia.org/)  
more than 10 million categorized, photos, illustrations, footage, sound bytes etc.

[flickr.com/creativecommons](http://www.flickr.com/creativecommons/)  
More than 100 million CC licensed images from the popular photo sharing site (15 million with the most flexible "attribution only" license).

[geograph.org.uk](http://www.geograph.org.uk/)  
contributors submit images covering locations all over the uk sorted on ordiancesurvey map references.

[everystockphoto.com](http://everystockphoto.com/)  
Search a selection of free images sites, the license selector in advanced search allows you to filter by creative commons and other free license types.

[creativity103.com](http://creativity103.com/)  
unusual selection of textures, backdrops and abstract photos and illustration

[animalphotos.info](http://animalphotos.info/)  
Specialist collection of animal photos, well categorized.

[carpictures.cc](http://carpictures.cc/)  
A rev-heads wet dream, browse car photos organized by marque and model, sourced from flickr

* 1. IPERKA



Abbildung 3: IPERKA

* 1. Usw.