

1 Projektdefinition

1.1 Projektmotivation

Der Budgetmanager soll die Ausgaben bzw. Einnahmen kontrollieren um so einen besseren Überblick für Kapazitäten oder Einsparungsmöglichkeiten zu realisieren. Zweck dieser Entwicklung ist eine Anwendung zu entwickeln, die es mir ermöglicht genau die genannten Aufgaben für mein privates Leben zu ermöglichen und gleichzeitig die sensiblen Daten, welche dafür benötigt werden vollkommen unter meiner Kontrolle zu behalten. Zusätzlich soll die Anwendung als Werbezweck für meine Fähigkeiten in den Bereich App-Entwicklung dienen.

1.2 Projektziele

- Fertigstellung und Veröffentlichung vor Semesterbeginn 13.April 2015

1.3 Produktergebnisse

- Bearbeitung der Ausgaben/Einnahmen - Hinzufügen/Löschen/Edit
- Kategorien zur Unterteilung der Ausgaben (Feste als default)
 - Hauptkategorien die sich jeweils in Unterkategorien/Bestimmte Produkte - Alternativ Tags um genauer zu tracken
- Ausgabelimit mit Warnfunktion (Farben - oder Warnhinweis)
- Login-Funktion (optional einstellbar)
- Auswertung
 - Kurze Tabelle
 - Balkendiagramm
 - Kuchendiagramm
 - Graph
- Währungsangaben einstellbar (keine Währungsumrechnungen möglich)
- History
- Realisierung auf Android

- Realisierung durch Webplattform
 - Bedingung login!

Anforderungen

1.4 Projektstrategie

1.5 Stakeholder des Projekts

1.6 Mitwirkungspflicht des Auftraggebers

1.7 Projektorganisation und Projektteam

Das Projektteam besteht aus einer Person, keine weitere vorgesehen.

1.8 Annahmen, Chancen und Risiken

- Chancen
 - Werbung für App-Entwicklung und kommende Aufträge
 - Einsparungsmöglichkeiten in privaten Bereich
 - Kontrolle der Ausgaben/Einnahmen in privaten Bereichen als auch in der Entwicklung selbständiger Projekte
- Risiken
 - Technisch: Verzögerung bei der dynamischen Listen für die Einträge (Hier hatte ich bisher ständig probleme mit den angelegten Styles)
 - Technisch: Ich weiß noch nicht, wie die Realisierung der Referenzen der primary/foreign keys mit SQLite ist
 - Zeitproblem - Nächstes Semester 13.April 2015
 - Umstellung meines Vorgehens mit diesen Dokumenten
- Annahmen

2 Qualitätsplan

2.1 Codeconvension

2.1.1 Styles

Styles stehen für Elemente die in einer Anwendung einheitlich sein sollen. Die Benennung der Styles wird einmal unterteilt durch die Dateibenennung und dem Style-Element.

Style - Dateinamen In einer Datei werden alle Style-Elemente eines Typs definiert. Es gibt eine globale Style Datei (In dieser sammeln sich alle Styles, die noch keine Zuordnung besitzen oder globale Bedeutung besitzen wie z.B Schriftarten/Schriftfarben.

- {style}-{ElementKlasse}-{Elementaufgabe/ort}-{..}

Beispiel:

- style_textview_global;
- style_textview_resultfield;
- style_button_global;
- style_button_keyboardbutton_defaultdigit;
- style_button_keyboardbutton_return;
- style_button_menuebutton_default;

Stylename

- {ElementKlasse}-{Elementaufgabe/ort}-{...}
- textview_global
- textview_result;
- button_global
- button_keyboardbutton

2.1.2 Text

Die Texte sind meist für eine bestimmte Ansicht wichtig. Allerdings gibt es auch globale Texte wie z.B. Zurück, Bestätigen usw.

Text-Datei

- {Elementort}-{Elementklasse}-{...}
- global_textview_confirm
- mainpage_textview_header
- mainpage_button_singleplayer

Textname

- {Elementort}-{text}
- global_textview
- mainpage_text