

# Prototypen UI

Nach der Erstellung der Szenarien ist es im nächsten Schritt wichtig, die Erkenntnisse in die Prototypenentwicklung einfließen zu lassen. Hierfür werden die gewonnenen Daten aus den präskriptiven Szenarien untersucht und möglichst präzise in die Prototypenentwicklung eingebunden. Darüber hinaus ist die Anforderungsermittlung, welche in Meilenstein 3 angefertigt wurde, mit in die Prototypenentwicklung mit eingeflossen. Hier ist aber zu beachten, dass die hoch priorisierten Funktionen, die mit einer 1 oder 2 bewertet wurden, in den Prototypen mit eingebracht wurden.

## 1. PC Anwendung - Website

### 1.1 Login Screen

#### **Funktionale Anforderung 6 - Login**

Damit der Trainer eine Mannschaft erstellen kann, muss dieser sich erst an dem System anmelden. Dies bedeutet, dass eine Login Seite aufgebaut werden muss. Um keine überflüssigen Daten anzuzeigen, soll die Maske nur aus einem Benutzernamen, Passwort, einem Login-Button, einem Registrationslink sowie einem Passwort-Link versehen sein. Diese Minimalistik wird in allen Screens beibehalten.

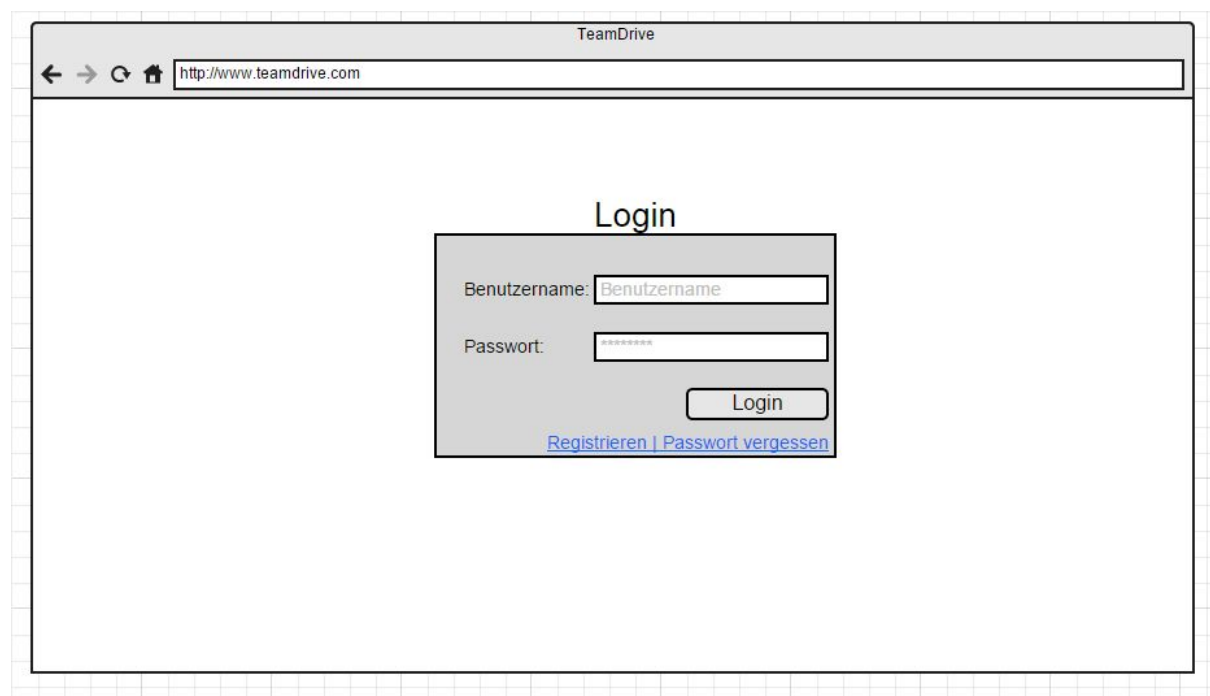


Abbildung 1: PC Login Screen

## 1.2 Übersichtsseite

### Funktionale Anforderung 2 - Mannschaftsverwaltung

Nachdem Login soll dem Trainer eine Übersicht angezeigt werden, welche Optionen im zur Verfügung stehen. Diese sind Kader erstellen, Ziele erstellen (siehe Aktivitätszenario/ Informationszenario 1).



Abbildung 2: PC Übersichtsseite

## 1.3 Kader erstellen

### Funktionale Anforderung 2 - Mannschaftsverwaltung

Geht man auf Kader erstellen, so erscheint erst mal eine Übersicht über den aktuellen Kader.

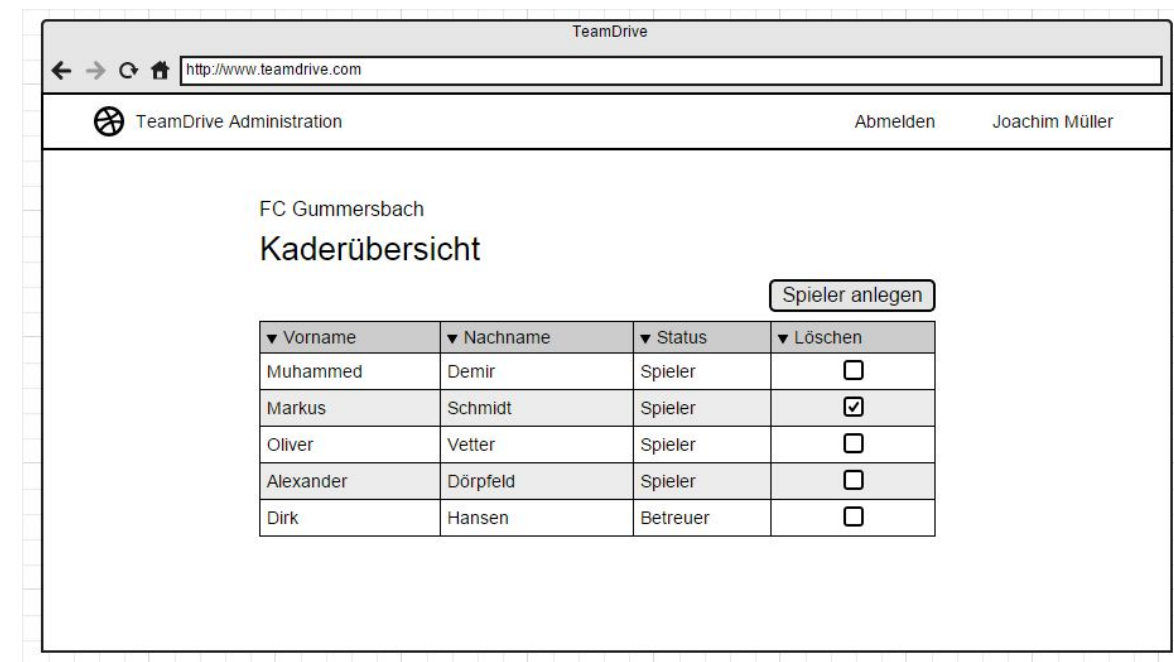


Abbildung 3: PC Kaderübersicht

## Funktionale Anforderung 2.1 - Mitglieder eintragen; 2.2 - Mitglieder Status

Klickt man nun auf Spieler anlegen, so erscheint eine neue Maske, in der die Daten der Spieler eintragen werden können.

The screenshot shows a web browser window titled "TeamDrive" with the address bar displaying "http://www.teamdrive.com". The page header includes "TeamDrive Administration" and "Abmelden" (Logout) next to the user name "Joachim Müller". The main content area is titled "FC Gummersbach" and "Spieler hinzufügen" (Add Player). It contains a form with the following fields: Vorname (First Name), Nachname (Last Name), Telefon (Phone), Status, E-Mail, Geburtstag (Birthday), Straße (Street), and Stadt (City). Each field has a corresponding input box. Below the form is a "Button" labeled "Button".

Abbildung 4: PC Spieler hinzufügen

### 1.4 Ziele erstellen

## Funktionale Anforderung 3 - Darstellung der Planung

Geht man auf Ziele erstellen, so erscheint erst mal eine Übersicht über alle aktuellen Events, die in der Zukunft stattfinden. Vergangene Events werden nicht mehr angezeigt.

The screenshot shows the same web browser window as before, but the main content area is titled "Zielübersicht" (Goal Overview). It features a table with the following data:

▼ Name	▼ Gegner	▼ Straße	▼ Stadt	▼ Datum	▼ Uhrzeit
Freundschaftsspiel	VFR Wipperfürt	Wipperfürterstr 13	Wipperfürt	15.06.2015	13:00
Ligaspiel	Gnomhausen	Dormaue	Hagen	20.06.2015	11:00
...	...	...	...	...	...

Below the table is a button labeled "Event hinzufügen" (Add Event).

Abbildung 5: PC Zielübersicht

Klickt man nun auf Event hinzufügen, so erscheint eine neue Maske, in der die Daten der zukünftigen Ziele (Events) eingetragen werden können.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying `http://www.teamdrive.com`. The page title is "TeamDrive". The navigation bar includes "TeamDrive Administration" on the left and "Abmelden" and "Joachim Müller" on the right. The main content area is titled "FC Gummersbach" and "Event erstellen". Below this, there is a form with five input fields: "Name:", "Gegner:", "Straße:", "Stadt:", and "Uhrzeit:". Each field has a corresponding text input box. Below the form is a button labeled "Event anlegen".

Name:	<input type="text" value="Name"/>
Gegner:	<input type="text" value="Gegner"/>
Straße:	<input type="text" value="Straße"/>
Stadt:	<input type="text" value="Stadt"/>
Uhrzeit:	<input type="text" value="Uhrzeit"/>

Abbildung 6: PC Event erstellen

## 2 Android Applikation

### 2.1 Login Screen

#### **Funktionale Anforderung 6 - Login**

Wie auch bei der PC Anwendung, muss man sich mittels eines Benutzernamens und einem Passwort anmelden. So kann gewährleistet werden, dass sich die Spieler in der richtigen Mannschaft befinden.

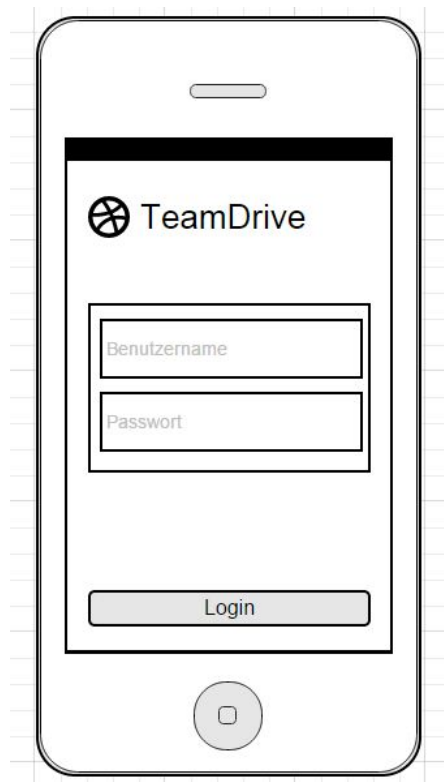


Abbildung 7: Android Login

## 2.2 Menüauswahl

### **Funktionale Anforderung 3 - Darstellung der Planung (abgewandelt)**

Nachdem man sich angemeldet hat, stehen dem Anwender drei Menüpunkte zur Auswahl.

1. Fahrtmenü
2. Fahrermenü
3. Mitfahrermenü

Abgewandelt bedeutet in diesem Sinne, dass die Informationen hinter den Buttons stecken und nicht wie es in der Anforderungsermittlung beschrieben war, direkt zu sehen ist.

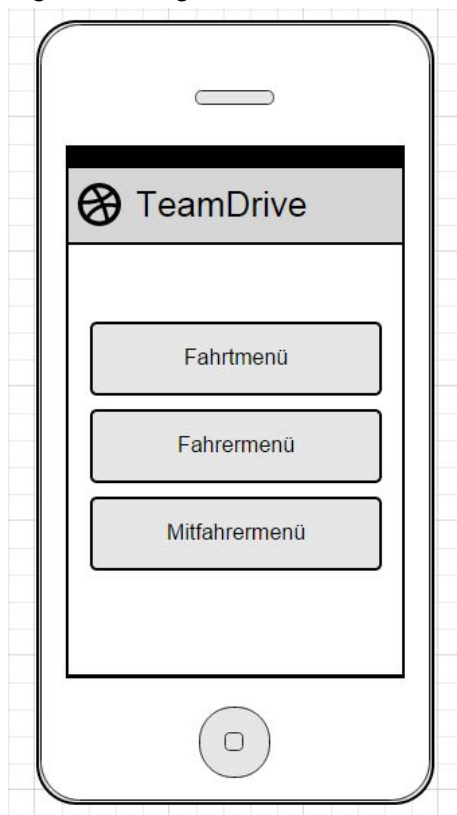


Abbildung 8: Android Menüauswahl

## 2.3 Fahrtmenü

### **Funktionale Anforderung 3 - Grundlegende Informationen der Ziele/ des Vorhabens; 4 - Reiseantritt; 4.1 - Bereitstellung des Fahrers/ Abzuholenden**

Klickt man auf den Punkt Fahrtmenü, wird dem Anwender das aktuelle Event mit den Zielkoordinaten angezeigt. Hier kann er sich über zwei Buttons (Fahrer oder Abzuholender) in das System eintragen. Wenn man den Button gedrückt hat, dann bekommt man eine Popup Fenster, das den Anwender fragt, ob er den Status als Fahrer oder Abzuholender einloggen möchte. Als Bestätigung wird der Statusbutton in grün angezeigt.



Abbildung 9: Android Fahrtmenü Auswahl



Abbildung 10: Android Fahrtmenü Bestätigung

## 2.4 Fahrermenü

### Funktionale Anforderung 4.10 - Abzuholende anzeigen

Ist der Anwender als Fahrer eingetragen, bekommt er, nachdem das System die Mitfahrer anhand der GPS Daten errechnet hat, diese in einer Kartenansicht angezeigt.

Unter der Karte ist eine Übersicht von den Abzuholenden, damit der Fahrer weiß, wen er alles abholen muss.



Abbildung 11: Android Fahrermenü



## 2.5 Mitfahrermenü

### Funktionale Anforderung 4.5 - Benachrichtigungen an die Anwender

Ist der Anwender als Abzuholender eingetragen, so kann er in dem Mitfahrermenü eine Nachricht an den Fahrer schreiben. Der Fahrer wird dabei automatisch ermittelt.

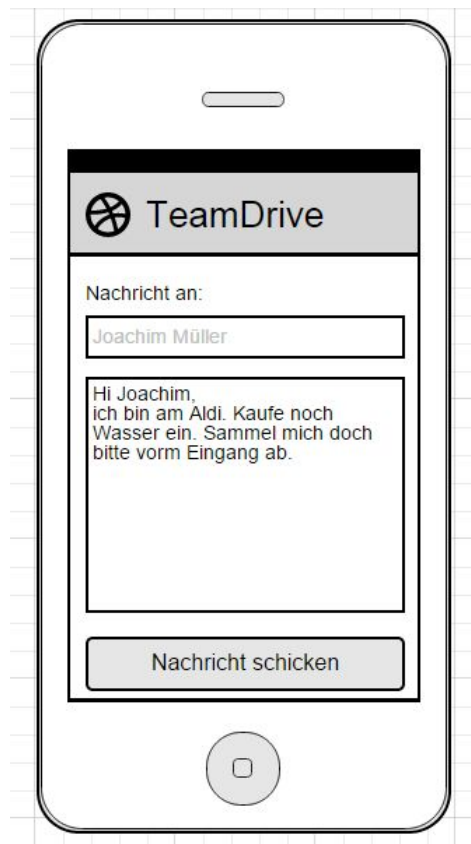


Abbildung 12: Android Mitfahrermenü