

Meine App

App-Name

Version 1.0.0, 1. Dezember 2020 | Vorname Nachname des Autors

Inhalt

[1 Abstract (Kurzbeschreibung) 2](#_Toc510016994)

[2 Mockups 3](#_Toc510016995)

[3 Technische Realisierung 4](#_Toc510016996)

[4 Testing 5](#_Toc510016997)

[4.1 Manuelle UI-Tests 5](#_Toc510016998)

[4.2 Testauswertung 6](#_Toc510016999)

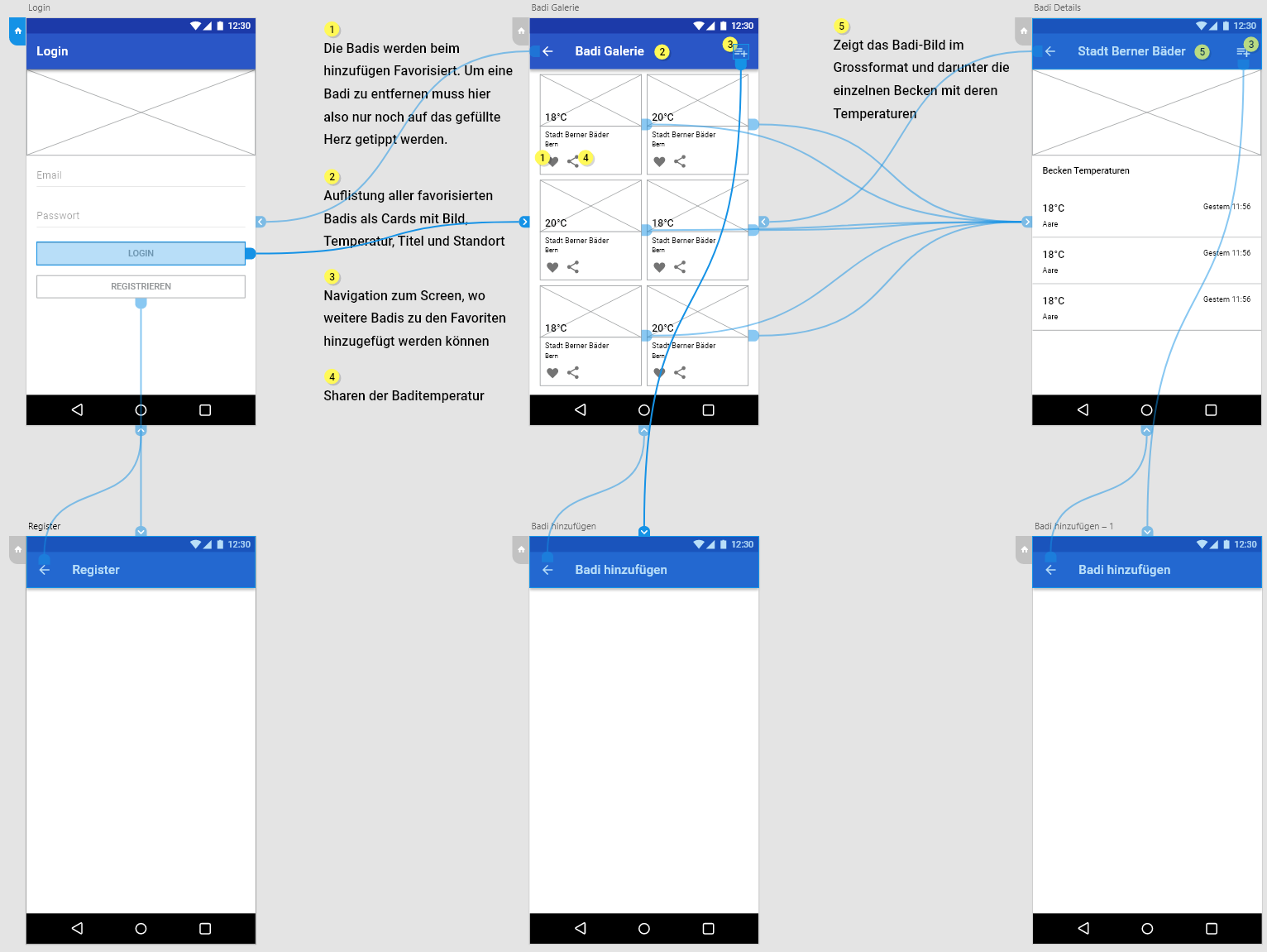
[5 Fazit 7](#_Toc510017000)

# Abstract (Kurzbeschreibung)

An dieser Stelle kommt eine kurze Einführung, die in 5-10 Sätzen das Projekt beschreibt.

Wichtig: Die Doku muss auf GitHub geführt werden. Die Struktur muss aber eingehalten werden. Die entsprechenden Teile müssen hier Verlinkt werden.

## Mockups



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**…

# 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 Entwickler, der dieses Kapitel liest, sollte schnell an diesem Projekt weiterentwickeln können.

# Testing

## Manuelle UI-Tests

In diesem Kapitel definiert ihr die Tests die Ihr macht.

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Innhalt |
| 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 | Innhalt |
| 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 |

## 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. |
| … | … | … |
|  |  |  |

# Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.