

Pendenzen Verwaltung

Penz

Version 1.0.0, 20. Mai 2020 | Severin Baur, Phearum Svay

Inhalt

[1 Abstract (Kurzbeschreibung) 2](#_Toc72402074)

[1.1 Mockups 3](#_Toc72402075)

[2 Technische Realisierung 4](#_Toc72402076)

[3 Testing 5](#_Toc72402077)

[3.1 Manuelle UI-Tests 5](#_Toc72402078)

[3.2 Testauswertung 6](#_Toc72402079)

[4 Fazit 7](#_Toc72402080)

# Abstract (Kurzbeschreibung)

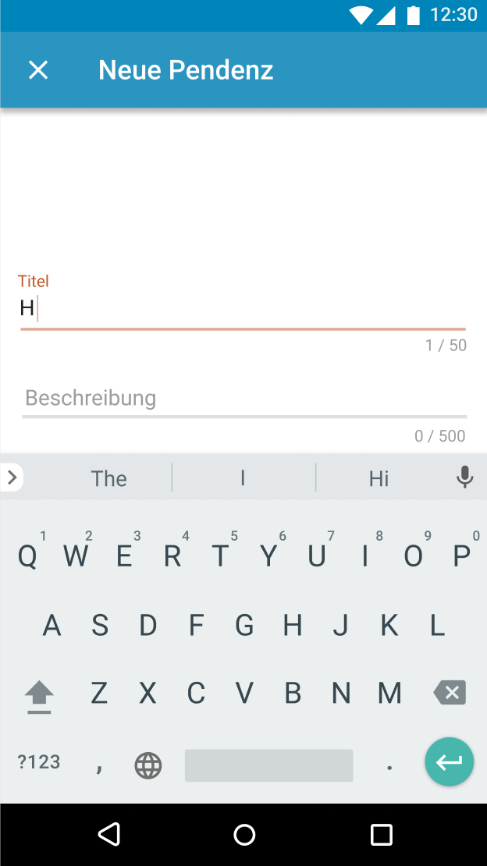
Die Pendenzen-App hilft einem Benutzer seine Pendenzen zu verwalten. Pendenzen können in der App erstellt werden. Es müssen Daten/Informationen zur jeweiligen Pendenz, wie "Titel", "Beschreibung", "zu erledigen bis" und "Dringlichkeit" angegeben werden. Anschliessend kann die Pendenz gespeichert werden. Der Benutzer hat auf der Hauptseite eine Übersicht von allen Pendenzen. In der Übersicht ist der "Titel", "zu erledigen bis" und "Dringlichkeit" zu sehen. Die Dringlichkeit «Hoch» hat die Farbe rot, «Normal» hat die Farbe gelb und «Niedrig» die Farbe grün. Da "zu erledigen bis" optional ist, wird diese Information nicht immer stehen. Abgelaufene Pendenzen haben ein rot markiertes Datum.

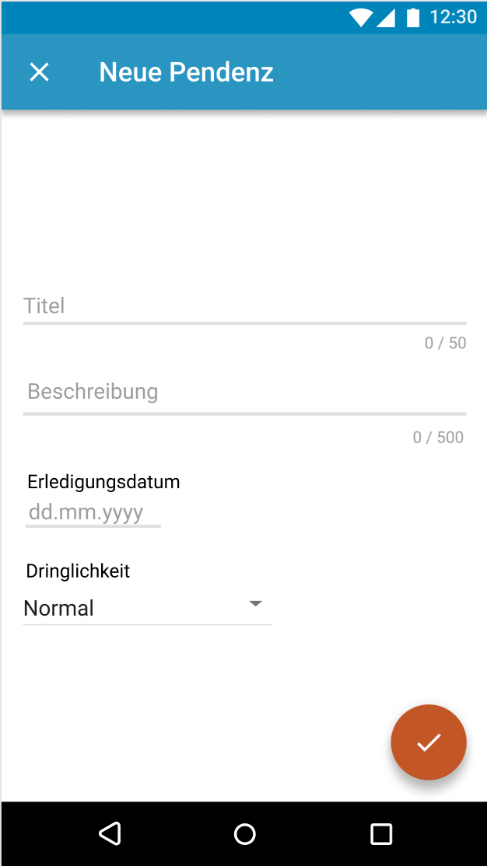
GitHub: <https://github.com/leZayn/m335_project>

## Mockups

**Pendenzen Ansicht**

Diese Seite ich die Startseite. Wenn noch keine Pendenzen eingetragen wurden, erscheint die Seite wie im linken Bild. Wenn schon Pendenzen eingetragen wurden, erscheint die Seite wie im rechten Bild. Die Pendenzen werden durch die Vierecke, welche im Bild zu sehen sind dargestellt. Durch die Farben kann man die Dringlichkeit mit dem ersten Blick erkennen. Für die Dringlichkeit Hoch wird die Farbe Rot verwendet, für hoch Geld und für Niedrig Rot. Die Pendenzen sind zuerst nach Dringlichkeit und danach nach Datum (frühere Daten zuerst) geordnet. Ist ein Datum in der Vergangenheit, erscheint es in einer roten Schrift. Durch den runden Button mit dem Plus in der rechten unteren Ecke kommt man zur Pendenzen erstellen Seite.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Pendenz erstellen**

Auf der Seite Pendenz erstellen, kann man wie der Name schon sagt, eine Pendenz erstellen. Wenn man in die Felder Titel oder Beschreibung Klickt, erscheint der Titel des Feld oberhalb des Feld, das Feld wechselt die Farbe in die gleiche Farbe wie der Speicher Button. Es wird rechts vom Feld angezeigt, wie viele Zeichen man eingegeben hat und wie viele man maximal eingeben kann. Wird kein Titel eingegeben, so erscheint eine Feldermeldung: «Bitte gib einen Titel ein». Klickt man auf das Erledigungsdatum Feld so erscheint ein Date Picker, bei welchem man sein Datum eingeben kann, Daten aus der Vergangenheit können nicht gewählt werden. Die Dringlichkeit ist normalerweise auf Normal gesetzt, kann aber durch einen Picker auf Hoch oder Niederig gewechselt werden. Durch den Button in der rechten unteren Ecke kann man die Pendenz speichern. Danach kommt man wieder zurück zu der Pendenzen Ansicht, in welcher die erstellte Pendenz jetzt angezeigt wird.

# 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.