

# Entwicklung einer mobilen Applikation zur Suche und Verwaltung von Brettspielen

Software Engineering

vorgelegt am 4. Februar 2024

Fakultät Wirtschaft und Gesundheit

Studiengang Wirtschaftsinformatik

Kurs WWI2021F

von

SIMON BURBIEL

LUKAS GROSSERHODE

TIM KEICHER

SIMON SPITZER

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>III</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Motivation . . . . .	1
1.2 Zielsetzung . . . . .	1
<b>2 User Interface Konzept</b>	<b>2</b>
2.1 Allgemeines und Funktionalität . . . . .	2
2.2 Beschreibung der erstellten Mockups . . . . .	3
2.2.1 Homepage . . . . .	3
2.2.2 Searchpage . . . . .	3
2.2.3 Infopage . . . . .	3
2.2.4 Wunschliste . . . . .	3
2.2.5 Inventar . . . . .	3
<b>3 Technische Umsetzung</b>	<b>4</b>
3.1 Aufbau des Backends . . . . .	4
3.2 Beschreibung der verwendeten Services . . . . .	4
3.3 Beschreibung der verwendeten APIs . . . . .	4
3.4 Anleitung zum Starten der Applikation . . . . .	4
<b>4 Aufteilung des Projektes</b>	<b>5</b>
<b>5 Zusammenfassung und Ausblick</b>	<b>6</b>
<b>Anhang</b>	<b>7</b>

# Abkürzungsverzeichnis

**API** Application Programming Interface

# Abbildungsverzeichnis

1	Erster Entwurf eines Konzeptes für die Benutzeroberfläche. . . . .	2
---	--	---

# Tabellenverzeichnis

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation

## 1.2 Zielsetzung

Zur Unterstützung soll daher im Rahmen des Moduls „Software Engineering“, welche als Prüfungsleistung die Entwicklung einer mobilen Applikation vorsieht, eine Ionic-App erstellt werden, welche die Suche und Verwaltung von Brettspielen ermöglicht. Im Kern soll die App über folgende Funktionalitäten verfügen:

- **Suche nach Spielen:** Eine Suchleiste ermöglicht die Suche nach einer Vielzahl von Brett-, Karten- und Würfelspielen.
- **Anzeige detaillierter Informationen zu Spielen:** Hierzu gehören unter anderem Name, Hersteller, Erscheinungsjahr, Anzahl der Spieler sowie eine Beschreibung des Spiels. Diese sollen über ein „Application Programming Interface (API)“ eingespielt werden.
- **Verwaltung von Spielen in einer Wunschliste:** In der Wunschliste können Spiele hinterlegt werden, welche der Nutzer sich zu einem späteren Zeitpunkt kaufen möchte.
- **Verwaltung von Spielen im eigenen Inventar:** Das Inventar bietet eine Übersicht über die Spiele, welche der Nutzer bereits besitzt.
- **Vergabe von Bewertungen zu Spielen:** Dem Nutzer soll es auch ermöglicht werden, eine eigene Bewertung für jedes Spiel abgeben zu können. Diese Funktion soll anhand eines 5-Sterne-Systems realisiert werden.

Der Nutzer soll sich zwischen den Seiten der App frei bewegen können. Die App soll dabei eine übersichtliche und intuitive Benutzeroberfläche bieten, welche die Funktionalitäten der App klar darstellt und eine einfache Bedienung ermöglicht.

## 2 User Interface Konzept

### 2.1 Allgemeines und Funktionalität

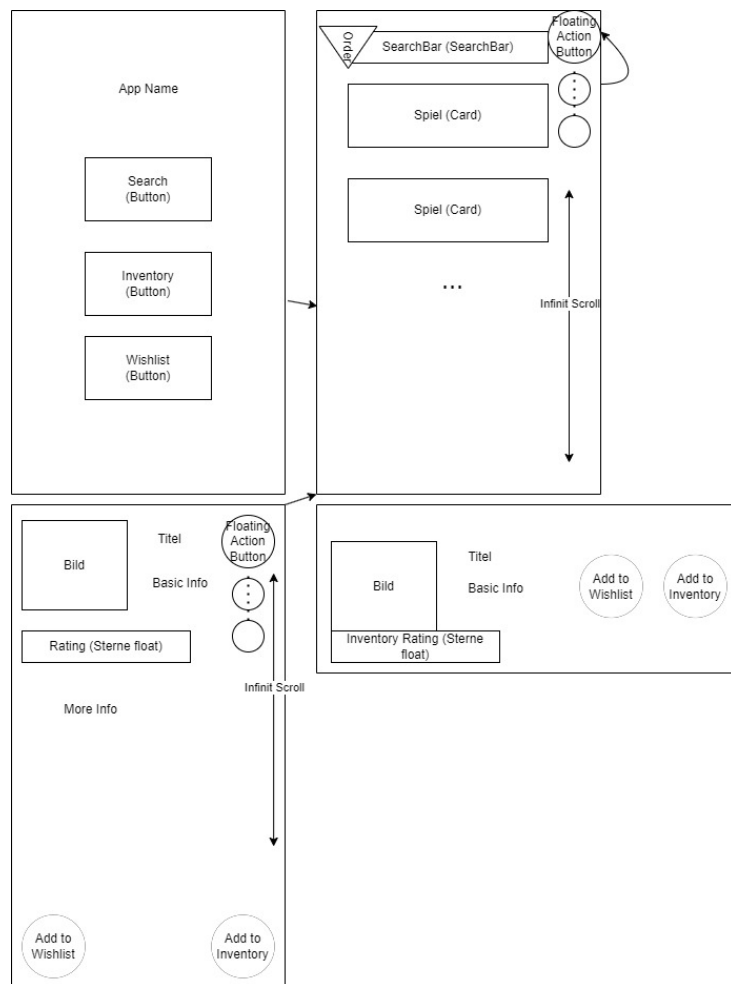


Abb. 1: Erster Entwurf eines Konzeptes für die Benutzeroberfläche.

## **2.2 Beschreibung der erstellten Mockups**

### **2.2.1 Homepage**

### **2.2.2 Searchpage**

### **2.2.3 Infopage**

### **2.2.4 Wunschliste**

### **2.2.5 Inventar**



## 3 Technische Umsetzung

### 3.1 Aufbau des Backends

### 3.2 Beschreibung der verwendeten Services

### 3.3 Beschreibung der verwendeten APIs

### 3.4 Anleitung zum Starten der Applikation

## 4 Aufteilung des Projektes

## 5 Zusammenfassung und Ausblick

# Anhang

## Anhangverzeichnis

Anhang 1	Anhang 1 . . . . .	8
Anhang 2	Anhang 2 . . . . .	8
Anhang 3	Anhang 3 . . . . .	8

**Anhang 1: Anhang 1**

**Anhang 2: Anhang 2**

**Anhang 3: Anhang 3**