Inhaltsverzeichnis

[Einleitung 2](#_Toc466979053)

[Hinweise zur Lesbarkeit 2](#_Toc466979054)

[Rechtliche Hinweise 2](#_Toc466979055)

[Abkürzungen 2](#_Toc466979056)

[Abbildungen 2](#_Toc466979057)

[Tabellen 2](#_Toc466979058)

[1. Projektbeschreibung 3](#_Toc466979059)

[1.1 Projektumfeld 3](#_Toc466979060)

[1.2 Projektziel 3](#_Toc466979061)

[1.3 Soll-Zustand 3](#_Toc466979062)

[1.4 Personen 3](#_Toc466979063)

[2. Projektplanung 3](#_Toc466979064)

[2.1 Soll-Terminplanung 3](#_Toc466979065)

[2.2 Sachmittelplanung 3](#_Toc466979066)

[3. Projektdurchführung 4](#_Toc466979067)

[4. Projektergebnis 4](#_Toc466979068)

Einleitung

Diese Dokumentation wurde im Rahmen einer schulischen Projektarbeit an der Berufsschule in Freising im Fach Anwendungsentwicklung und Programmierung zur Berufsausbildung zum Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung erstellt. Sie beinhaltet die Erstellung einer Applikation für Smartphones mit den hierbei aufgekommenen Problemen und deren Lösungsansätzen. Ziel des Projektes ist es, die Lerninhalte des Unterrichts zu vertiefen und ein realitätsbezogenes Projekt umzusetzen.

Katharina Ambrosch, Robert Kais

# Hinweise zur Lesbarkeit

Zur besseren Lesbarkeit wurde der Quellcode durch eine gesonderte Schriftart hervorgehoben. Klickanweisungen wurden ebenfalls mit einer eigenen Schriftart hervorgehoben.

# Rechtliche Hinweise

blabla

# Abkürzungen

Folgende Abkürzungen tauchen in der Dokumentation auf:

* AEP – Anwendungsentwicklung und Programmierung
* App – Applikation
* Bla

# Abbildungen

Abbildung 1 – blabla  
\*als Inhaltsverzeichnis darstellen\*

# Tabellen

Tabelle 1 – blabla  
\*als Inhalsverzeichnis darstellen\*

# 1. Projektbeschreibung

## 1.1 Projektumfeld

Das Projekt wird im Rahmen der Berufsschule Freising im Fach AEP verwirklicht.

## 1.2 Projektziel

Hauptziel des Projekts ist eine funktionierende Spiele-App für das Android-Betriebssystem. Verwirklicht wird dies im Zweispieler-Modus. Mit einem Login kann man sich in der App anmelden und bei Bedarf über das Netzwerk (mit zwei Smartphones) gegeneinander spielen.

## 1.3 Soll-Zustand

Die Spiele-App soll mit einer Datenbank verknüpft sein, um einen Login bzw. eine Neuanmeldung zu ermöglichen.

## 1.4 Personen

Ansprechperson bei Fragen zur Implementierung / zu Android-Studio:

Albrecht Pfleiderer  
 Lehrer im Fach AEP

# 2. Projektplanung

## 2.1 Soll-Terminplanung

\*Excel-Tabelle\*

## 2.2 Sachmittelplanung

Zur Realisierung des Projektes benötigte Mittel:

|  |  |
| --- | --- |
| Hardware | Beschreibung |
| Motorola XT1072 (Android 6.0) | Zum regelmäßigen Testen der App |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Software | Beschreibung |
| Android Studio | Programm zur Android-Implementierung |
| Paint.net | Programm zur Erstellung der Grafiken |

# 3. Projektdurchführung

# 4. Projektergebnis