

PPM – Projektbericht

1. Ziele

Kurzfassung: Ziel war es eine Android-Applikation zu programmieren, mit der es möglich ist einen Fragebogen zu beantworten und abschicken zu können.

Detaillierte Aufgaben der Applikation:

Benutzer

- o Der Benutzer kann einen Fragebogen anlegen und ausfüllen
- o Der Benutzer hat mehrere Möglichkeiten verschiedene Fragebogen auszufüllen

Parser

- o Per PHP werden die Daten die vom Benutzer eingegeben wurden, an einen Parser geleitet, welcher die Daten auswertet
- o Leitet die Daten an einen Webserver weiter

Web-Server

- O Leitet Daten auf Datenbank weiter

Datenbank

- o Speichert die Antworten der User ab

1.1 Erreichte Wunschkriterien

- App erweitern, weiterer Menüpunkt (Settings), Benutzer kann zwischen mehreren Layouts auswählen, Schriftgröße ändern
- Die Daten die auf Datenbank abgespeichert wurden, statistisch auswerten (GUI ist vorhanden, aber noch Fehler in Programmlogik)
- Einfache Integration von eventuellen Sponsoren

1.2 Vorteile der App

Es kann auf teure Befragungsarten, wie Face-To-Face Interview mit einem ausgedruckten Fragebogen vermieden werden.

Ein weiterer Vorteil ist, dass die Befragung an jedem Ort zu jeder Uhrzeit stattfinden kann.

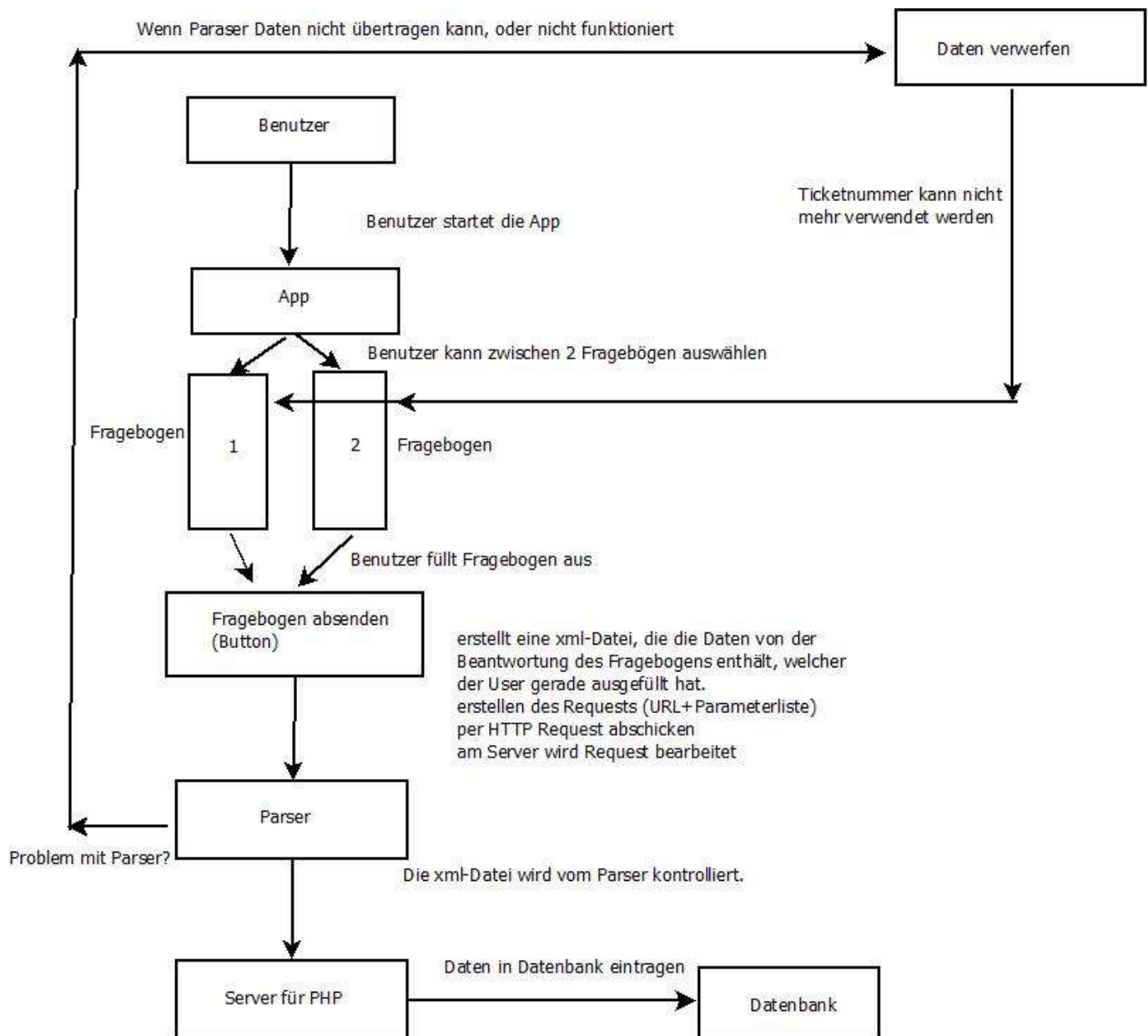
1.3 Erreichte Ziele

Am Beginn der Arbeit mussten wir uns zuerst mit dem Thema Android Programmierung auseinandersetzen, da wir noch keine Erfahrungen mit der App-Programmierung gemacht haben.

Die Applikation funktioniert, es kann ein Fragebogen angelegt werden, welcher dann ausgefüllt werden kann. Die Daten werden in der Datenbank gespeichert.

Ein weiterer Punkt wäre die statistische Auswertung dieser Daten in der Datenbank gewesen. Dieser Punkt funktioniert aber nicht, da noch Fehler im Quellcode sind, welche ich nicht beheben konnte. Das Grundgerüst der GUI wurde programmiert.

1.4 Ablaufdiagramm



2. Herausforderungen

Eine der größten Herausforderung war die Einhaltung des Zeitplanes. Es war nicht immer sehr leicht dem Zeitplan zu folgen, da es manchmal auch Probleme gab, welche nicht so schnell gelöst werden konnten.

Wenn wir das nächste mal ein Softwareprojekt machen, werden wir uns dementsprechend mehr Zeit geben, um den Zeitdruck von der Arbeit zu nehmen.

Eine weitere Herausforderung war das Zusammenspiel mit dem Teampartner. Da wir teilweise unterschiedliche Sachen gemacht haben, mussten wir die einzelnen Teile auf einem Rechner zusammenbauen. Dabei kam es wieder zu Komplikation, da wir uns im Vorhinein zu wenig abgesprochen haben. Daher werden wir beim nächsten Softwareprojekt, wo wir zu bewältigen haben, noch eine genauere Planung machen.

3. Schlusswort

Unserer Meinung nach konnten wir wichtige Aspekte des Projektmanagements kennen lernen. Einer der wichtigsten Punkte war die Teamarbeit und die Kommunikation untereinander. Ein wichtiger Punkt ist die Planung und Dokumentation während dem Projekt, auf das wir in zukünftigen Softwareprojekten mehr achten werden.