

Einführungsbericht

Status	In Arbeit / In Prüfung / Abgeschlossen
Projektname	Unsustainable
Projektleiter	Elias Schmidhalter, Michael Günter
Auftraggeber	Andres Scheidegger
Autoren	Elias Schmidhalter, Michael Günter
Verteiler	Elias Schmidhalter, Michael Günter, Andres Scheidegger

Änderungskontrolle, Prüfung, Genehmigung

Version	Datum	Beschreibung, Bemerkung	Name oder Rolle
0.1	19.05.15	Erstfassung	Elias Schmidhalter

Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	3
2	Einführungsplan	3
3	Migrationsplan	3
4	Ausbildungsplan	3
5	Akzeptanztest	3
5.1	Testprotokoll1	3
1.1.1	Testfall 1: Drag and Drop Elemente können verschoben werden.....	3
1.1.2	Testfall 2: Zwei Elemente kombinieren.....	3
1.1.3	Testfall 3: Elemente teilen	4
1.1.4	Testfall 4: Bei Jeder Aktion wird die Energieleiste angepasst	4
1.1.5	Testfall 5: Elementliste.....	4
1.1.6	Testfall 6: Spiel beenden / Game Over	4
1.1.7	Testfall 7: Elemente Details (Popover)	4
5.2	Abnahme	4
6	Zusammenfassung der Projektplanung	4
6.1	Abgleich von Planung und tatsächlichem Verlauf der Phase.....	4

1 Zusammenfassung

In diesem Dokument planen wir die Einführung. Das Vorgehen bei der Einführung wird im ersten Teil beschrieben. Zudem wird die Ausbildung beschrieben. Die Systemtests werden noch einmal als Akzeptanz Test durchgeführt.

2 Einführungsplan

Die App Unsustainable ist ein neues Produkt, deshalb gibt es keine Daten zu migrieren. Da die App auch ohne Backend funktioniert, müssen wir auch keine Serverkomponenten bereitstellen.

Die App wird lediglich im Apple Appstore und im Google Playstore veröffentlicht.

Um die App zu Veröffentlichen müssen folgende Schritte gemacht werden.

1. Entwickler Account erstellen
2. Provisionierungs Profile beantragen
3. App kompilieren und signieren
4. Beschreibung und Screenshots anfertigen
5. App hochladen
6. Auf Freigabe warten
7. Eventuelle Beanstandungen der Store-Mitarbeiter korrigieren und erneut hochladen

Die App wird nach der Freigabe kostenlos zum Download bereit stehen. Zukünftige Updates werden ebenfalls kostenlos zur Verfügung gestellt.

Das Hauptrisiko bei der Einführung ist, dass die App von den Store Betreibern abgelehnt wird und noch überarbeitet werden muss.

3 Migrationsplan

Die Applikation ist ein neues Produkt und erfordert keine Migration von alten Daten.

4 Ausbildungsplan

Die Benutzer sollen die Steuerung und die Benutzung des Spiels selber erkennen und ausprobieren. Im Zweifelsfall kann ein Benutzerhandbuch in form einer Wiki Seite auf Github publiziert werden.

Die Wiki Seite beschreibt wie man Elemente kombinieren kann und wie man diese aufteilen kann. Es wird ebenfalls eine versteckte liste mit allen Kombinationen geben.

5 Akzeptanztest

Basierend auf dem Systemtest wurde nachfolgender Akzeptanztest durchgeführt.

5.1 Testprotokoll1

Getestete Version: 1.0
Tester: Elias Schmidhalter
Datum, Zeit: 19.05.2015, 09:20 bis 10:00 Uhr

1.1.1 Testfall 1: Drag and Drop Elemente können verschoben werden

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	

1.1.2 Testfall 2: Zwei Elemente kombinieren

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	

1.1.3 Testfall 3: Elemente teilen

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	

1.1.4 Testfall 4: Bei Jeder Aktion wird die Energieleiste angepasst

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	

1.1.5 Testfall 5: Elementliste

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	

1.1.6 Testfall 6: Spiel beenden / Game Over

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	

1.1.7 Testfall 7: Elemente Details (Popover)

Testschritt	Erfüllt	Bemerkung
1.	<input checked="" type="checkbox"/>	

5.2 Abnahme

Testdatum	19.05.15
Tester	Elias Schmidhalter
Gesamttestresultat	<input type="checkbox"/> Abgenommen <input checked="" type="checkbox"/> Abgenommen mit Nacharbeiten <input type="checkbox"/> Nicht abgenommen
Nacharbeiten	Es müssen noch einzelne Sprites (Bilder) kreiert und implementiert werden.
Unterschrift Lieferant	
Unterschrift Kunde	

6 Zusammenfassung der Projektplanung

6.1 Abgleich von Planung und tatsächlichem Verlauf der Phase

Des Soll ist Abgleich ist im Projektplan ersichtlich.

Wir hatten zu wenig Zeit um alle Features zu implementieren. Es fehlen noch einzelne Sprites(Bilder) und die Achievement Funktionalität.