

# ÜK 335



Aryan Aravinth  
Jan Schefer  
Mikka Kummer

22.12.2022

# Inhaltsverzeichnis

*Glossar .....4*

---

*Definition of Done .....5*

---

*Clean Code .....5*

---

*General Rules.....5*

---

*User Story .....5*

---

*Personas .....5*

---

*Architektur/Design ..... 9*

---

*Ausgangslage & Ziele..... 12*

---

*Ziele & Stand ..... 13*

---

*Technischer Bereich ..... 14*

---

*Testing..... 14*

---

*Quellen ..... 17*

# Anforderungen

Im Abschnitt Anforderungen werden die Vorgaben des Auftrags und die Ziele, die zu erfüllen sind, festgehalten.

## Auftrag

Die Noser Young AG in Zürich hat immer wieder Situationen, in denen eine regelmässige Erinnerung an etwas hilfreich sein kann, so z.B. zum morgendlichen Mitnehmen des Badges, nötig für die elektronische Eintrittskontrolle am Standort an der Herostrasse in Altstetten, oder die Pausen vor Ort, die für das erste und zweite Lehrjahr verschieden sind. In diesem Projektauftrag soll eine mobile Applikation realisiert werden, welche eine mehr oder weniger frei konfigurierbare Erinnerung bietet.

## Vorgaben

Folgende Elemente sind zum Realisieren dieser Aufgabe bereits vorhanden und müssen nicht erstellt bzw. beschafft werden:

Applikations-Skeletton für eine mobile Applikation mittels React Native

- Beispiel-Implementation einer Notifikation

## Anforderungen

- Umsetzung gemäss Bewertungsraster (siehe Ordner «03-Leistungsbeurteilung» in Microsoft Teams)
- Die Applikation bietet einen Screen, welche das Setzen und Konfigurieren der Erinnerung bietet.
- Der Text zur Erinnerung muss frei wählbar sein, z.B. «Badge nicht vergessen» oder «Pause machen».
- Der Wochentag bzw. die Wochentage zur Erinnerung muss frei wählbar sein.
  - Es muss mindestens ein Wochentag gewählt werden.
  - Maximal können 7 Wochentage (Montag bis Sonntag) gewählt werden.
- Die Zeit der Erinnerung muss gesetzt werden.
  - Das Format der Zeit ist 24 Stunden, d.h. 00:00 bis 24:00 Uhr.
  - Die Zeit besteht aus Stunden und Minuten.
  - Die bezieht sich immer auf das Gerät, auf dem die Applikation läuft (Zeitzone).
- Es soll gewählt werden können, ob die Erinnerung wiederholt wird oder nicht.

- Es soll gewählt werden können, wie oft eine Erinnerung wiederholt wird.
- Die Applikation zeigt standardmässig einen Screen, welcher zeigt, ob eine Erinnerung gesetzt ist oder nicht und wie diese konfiguriert ist.
- Die gemachten Einstellungen werden persistiert, d.h. auch wenn die Applikation komplett geschlossen und neu gestartet wird sind die gemachten Einstellungen und Erinnerungen nach wie vor vorhanden.
- 

## Glossar

Begriff	Erläuterung
Applikations-Skelett	Vorgabe eines Codes der als Basis für ein Projekt dient.
UI User Interface	Die Oberfläche der Applikation/Webseite, welcher der User sieht und nutzt. Dazu gehören Komponenten, Knöpfe, Farben etc.
UX User Experience	Die Erfahrung, die ein User bei der Benutzung der Applikation/Webseite erlebt.
Theme	Ein Theme beinhaltet ein vordefiniertes Farbschema, welches auf der gesamten Applikation/ Webseite einheitlich aufgerufen werden kann.
Responsibility	Eine Applikation/ Webseite ist responsive (von Responsibility), wenn sie für verschiedene Bildformate ausgelegt ist und sich Komponenten dynamisch der Grösse anpassen
Persistiert	Daten werden beim Schliessen oder bei einem Abbruch der Applikation/ Webseite gespeichert, sodass es zu keinem Datenverlust kommt.
Simulation	Eine Simulation oder Simulierung bezeichnet eine Nachbildung einer realen Szenerie für Analysezwecke eines <a href="#">Systemen</a> wie einer Applikation/ Webseite
Emulation	Ein Emulator ist ein Programm, das ein Betriebssystem nachbilden kann und es so ermöglichen, eine Software für ein spezifisches Betriebssystem auf einem anderen Betriebssystem zu verwenden
React Native	Ein Open-Source-UI-Software-Framework, welches von Meta erstellt wurde und basiert auf React.

## Definition of Done

Jedes Feature wurde getestet. bevor es auf den dev-branch gepushed wird.

Keine "major code smells" von sonar lint.

Alle Exeptions werden gehandelt.

Pull requests werden von mindestens einem Teammitglied abgesegnet.

## Clean Code

Camel casing wird im ganzen Projekt genutzt.

Es wird mit Typescript docs dokumentiert/kommentiert

Das Naming der Klassen, Methoden und Variablen ist logisch und selbsterklärend.

## General Rules

Jeder Bug/ Hotfix wird auf einem neuen Branch gelöst.

Es wird nur yarn verwendet, kein NPM.

Jedes Stylesheet wird ausgelagert falls möglich.

## User Story

Im Abschnitt User Story werden einzelne Alltags Anwendungen durchgespielt. Für diese Simulation werden von uns erstellte Personas benutzt. Diese Anwendungen zeigen auf, wo die Applikation Verbesserungspotenzial aufweist oder Komponenten für eine ideale Nutzung fehlen.

## Personas

Eine Persona ist eine nicht-lebendige fiktive Figur, die verschiedene Rollen von Menschen und ihre Lebensweise repräsentiert. Personas sind dazu da, die Wünsche und Ziele einer Zielgruppe zu verstehen und zu unterstreichen. Mit diesem Verständnis werden Personas in den Bereichen Design und Marketing eingesetzt, um Produkte, Kampagnen, Dienstleistungen und Verständnis zu fördern. Sie dienen aus bestimmten Gründen und für bestimmte Zielgruppen.



## Name: Marco de Ruijter

### Biografie

Alter: 20

Ort: Zürich, Sihloity

Beziehungsstatus: Single

Ausbildung: Software Engineer

### Background

Marco wurde in den Niederlanden geboren, zog aber schon früh in die Schweiz. Bis vor kurzem lebte Marco bei seinen Eltern, zog aber vor einigen Monaten in eine Single-Wohnung. Marco ist eher introvertiert und vergesslich, daher kämpft er ein wenig mit der Aussenwelt. Seine wahre Art der Kommunikation mit der Aussenwelt erfolgt über Musik und Arbeit. Marco arbeitet bei Noseryoung als Frontend-Entwickler und hat letztes Jahr seine Ausbildung abgeschlossen. Er ist bei Noseryoung geblieben und macht jetzt seinen Master. Marco war oft sehr vergesslich, deshalb hat er viele Erinnerungen auf seinem Handy.

### Motivation

- Music
- Kunst
- Mode

### Frustrationen


- Gefühlsschwankungen
- Vergässlich
- Ungeduldig

### Persönlichkeitsmerkmale

- Nervös um fremde Leute (introverted)
- Mag jede Art von Musik
- Mag keinen Körperkontakt

### Nationalität:

- Niederlande



## Name: Juzo Suzuya

### Biografie:

Alter: 25

Ort: Zürich, Wiedikon

Beziehungsstatus: keine Angaben

Ausbildung: Software-Engineer trainee

### Background

Die Wurzeln von Juzo reichen bis nach Japan zurück, insbesondere nach Osaka. Sie ist jedoch hier in der Schweiz geboren und aufgewachsen. Juzo liebte Computer schon immer und war fasziniert von Videospielen und dem informatischen Hintergrund. Sie hat hier eine Ausbildung und auch ihren Bachelor gemacht. Jetzt arbeitet sie bei einem Ingenieurbüro, träumt aber davon, irgendwann in der Zukunft für eine Spieleentwicklungsfirma zu arbeiten. Sie ist eine fleissige Volleyballspielerin und spielt als Hobby in der ersten Liga.

### Motivation

- Volleyball
- Video-Games
- Game-Design
- Data Analysing

### Frustrationen


- Fehlerhaftes Arbeiten
- Kein Verständnis für Mechanik
- Schnell gereizt

### Persönlichkeitsmerkmale

- Extrem aktiv
- Mag Challenges
- Harte Arbeit

### Nationalität:

- Japan / Schweiz

	<b>Name: Andrea Seleccion</b>				
<b>Biografie:</b> Alter: 25 Ort: Lissabon Beziehungsstatus: verheiratet Ausbildung: Sale's manager	<b>Background</b> <p>Andrea hat einen sehr grausamen Hintergrund. Ein Hintergrund der Armut. Sie war nie mit viel gesegnet, aber dank ihrer Entschlossenheit konnte sie in der Schule erfolgreich sein und sich einen Platz als Verkäuferin in einem Hightech-Unternehmen sichern. Um Alle Termine übersichtlich zu behalten, benutzt Sie einen Reminder für jeden Termin.</p>				
	<table><tr><td><b>Motivation</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Geld verdienen</li><li>• Familie gründen</li><li>• Ihren Hintergrund vergessen</li></ul></td><td><b>Frustrationen</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Konkurrenten im Job</li><li>• Sexistische Kunden</li><li>• Angst Fehler zu machen</li></ul></td></tr><tr><td><b>Persönlichkeitsmerkmale</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Ängstlich</li><li>• Will alles erreichen was geht</li><li>• Eher leise Person</li></ul></td><td><b>Nationalität:</b> Portugal</td></tr></table>	<b>Motivation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geld verdienen</li><li>• Familie gründen</li><li>• Ihren Hintergrund vergessen</li></ul>	<b>Frustrationen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Konkurrenten im Job</li><li>• Sexistische Kunden</li><li>• Angst Fehler zu machen</li></ul>	<b>Persönlichkeitsmerkmale</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ängstlich</li><li>• Will alles erreichen was geht</li><li>• Eher leise Person</li></ul>	<b>Nationalität:</b> Portugal
<b>Motivation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geld verdienen</li><li>• Familie gründen</li><li>• Ihren Hintergrund vergessen</li></ul>	<b>Frustrationen</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Konkurrenten im Job</li><li>• Sexistische Kunden</li><li>• Angst Fehler zu machen</li></ul>				
<b>Persönlichkeitsmerkmale</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ängstlich</li><li>• Will alles erreichen was geht</li><li>• Eher leise Person</li></ul>	<b>Nationalität:</b> Portugal				

## User Stories

A

Andrea Seleccion Reminder

2

Ich als: Mitarbeiter, habe zu viele Reminders aufgesetzt.

Deswegen möchte ich: Meine Reminders löschen und nur einen Reminder haben!

um: Die unnötigen Reminders zu entfernen. Weil sie stören.

Die User Story ist erst abgeschlossen, sobald:

- ☐ Ich die ungebrauchten Reminder lösche!
- ☐ Nur noch einen Reminder habe, welches Morgen früh auftaucht.
- ☐ Sie sollte nicht auf repeat sein

A

Marco De Ruijter Reminder 1

1

Ich als: Mitarbeiter bin sehr vergesslich.

Deswegen möchte ich: Einen Reminder Benachrichtigung für meinen Badge.

um: Meinen Badge einzupacken und nie wieder sie zuhause vergessen.

Die User Story ist erst abgeschlossen, sobald:

- ☐ Ich einen Reminder erstellen kann!
- ☐ Sie anschalten kann.
- ☐ Sie auf Repeat anschalten kann.

A

Juzo Suzuya edit Reminder

3

Ich als: Mitarbeiter, habe meinen Reminders falsch gesetzt

Deswegen möchte ich: Meinen Reminders bearbeiten!

um: die Reminder zu meinen Arbeitszeiten anpassen zu können.

Die User Story ist erst abgeschlossen, sobald:

- ☐ Ich die falschen Reminders bearbeitet habe!
- ☐ Aktuelle Zeit der Benachrichtigung bearbeiten.
- ☐ Sie sollte nicht auf repeat sein!



## Architektur/Design

Im Abschnitt Architektur und Design wird der Entstehungsprozess der Applikation dargestellt. Dabei werden drei verschiedene Stadien aufgezeichnet. Diese Abschnitte werden in den Nachfolgenden Abschnitten dargestellt und erklärt.

### Wireframe

Das Wireframe zeigt die Idee unserer Applikation in groben Zügen. Dabei werden Detail vernachlässigt und nur relevante Komponenten aufgezeichnet. Auf unseren Wireframe sind Komponenten wie Textfelder, Zeitangaben, Dropdown und Cards zu sehen. Zusätzlich haben wir und dazu entscheiden, eine Begrenzung des Bildschirms einzurichten, damit unsere Applikation ein besseres UX ermöglicht und auf verschiedenen Plattformen dasselbe UI anzeigt.

### Figma

Figma wurde von uns genutzt, damit das gesamte Team eine Vision hat. Die Anordnung der Komponenten und das Farbschema kann vom Figma entnommen werden und im Code implementiert werden. Im Gegensatz zum Wireframe sind hier Details ausgearbeitet.

#### Applikation

Im Figma werden die Komponenten und Ideen aus dem Wireframe detaillierter dargestellt. Die Abstände an den Rändern werden definiert und die Felder der einzelnen Komponenten Prozentual auf die Seite aufgeteilt. Ein weiterer Unterschied zum Wireframe ist die Responsability die im Figma erstellt werden kann.

#### Farbschema

ist zu entnehmen, welches unsere Primärfarbe ist. Zudem erstellt Figma uns ein «Theme», welches uns Farben empfiehlt, die das UI optimieren und unsere Vorgaben erfüllt. Dieses «Theme» kann als solches im Code integriert werden und die Farben per Namen aufgerufen werden. Dies ermöglicht ein einheitliches UI und Gesamtbild der Applikation. Wir haben uns für ein farbiges UI entschieden. Unsere Hauptfarben sind Pink und Violet.

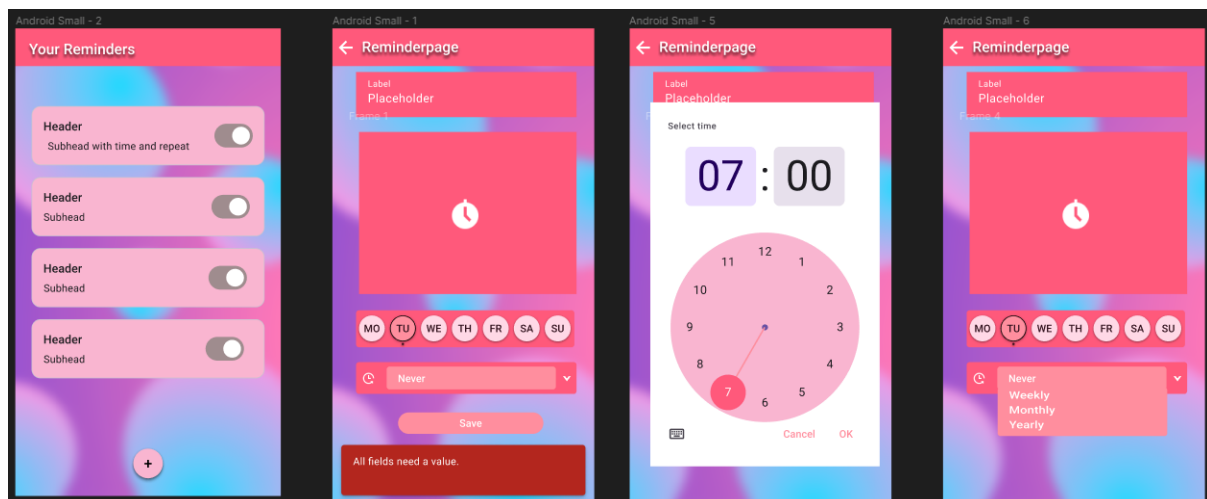
Primary Primary40	On Primary Primary100	Primary Container Primary90	On Primary Container Primary10
Secondary Secondary40	On Secondary Secondary100	Secondary Container Secondary90	On Secondary Container Secondary10
Tertiary Tertiary40	On Tertiary Tertiary100	Tertiary Container Tertiary90	On Tertiary Container Tertiary10
Error Error40	On Error Error100	Error Container Error90	On Error Container Error10
Background Neutral99	On Background Neutral10	Surface Neutral99	On Surface Neutral10
Surface Variant Neutral-Variant90	On Surface Variant Neutral-Variant30	Outline Neutral-Variant50	

## Prototype

Der Prototyp ist die letzte Stufe des Wireframe. Wie bereits erwähnt, haben wir für unseren endgültigen Prototyp Figma verwendet. Der Prototyp wird normalerweise verwendet, um den Kunden zu zeigen, wie die Website am Ende aussehen soll, oder wie die Benutzer durch die Website navigieren können und wie die Funktionen der Seite funktionieren sollen. Wir konnten das Prototyping am ersten Tag abschließen, da dies die vorgegebene Aufgabe war. Auf dem angezeigten Bild können wir sehen, wie unsere Übersichtsseite, auch Startseite genannt, und die Erinnerungsseite aussehen. Sie besteht aus einem einfachen Bubblegum/Christmas-Farbschema mit einfachen Funktionen, die nicht zu kompliziert ist. Wir können zu zwei Seiten navigieren, denn das sind die einzigen, die wir brauchen. Es gibt einen absolut positionsfixierten Erstellungsbutton, der unten in der Mitte liegt. Wir haben uns dafür entschieden, ihn dort zu belassen, da er für den Benutzer einfacher zu bedienen ist und er keine Probleme damit haben wird. Wir können sehen, dass es eine Schaltfläche "Bearbeiten" auf den Karten gibt, die den Benutzer dazu bringen soll, die bestehende Erinnerung zu bearbeiten. Aber wegen des kleinen Missverständnisses, das wir hatten,

haben wir beschlossen, das herauszunehmen und die Karte selbst klickbar zu machen und sie zur Seite "Erinnerung bearbeiten" zu leiten. Als Ersatz für die Schaltfläche "Bearbeiten" haben wir einen Kippschalter hinzugefügt. Damit sollten wir in der Lage sein, die Erinnerung zu aktivieren oder auszuschalten.

Auf der Bearbeitungs- und Erstellseite können Sie sehen, dass wir einfache Eingabefelder, eine Uhr, Wochentage und eine Wiederholungsfunktion haben. Bei der Bearbeitungsseite haben wir uns Zeit gelassen, da wir dem Benutzer ein einfaches, verständliches und übersichtliches Erlebnis bieten wollen. Wir haben jede Komponente mit der bestmöglichen Farbästhetik abgestimmt, da wir lieber ein helleres Farbschema haben, haben wir sichergestellt, dass es die Augen nicht zu sehr beeinträchtigt.



## Softwarearchitektur

Unsere Softwarearchitektur basiert auf dem Atomic-Design. Wir haben alle unsere Komponenten in Atoms, Molecules und Pages aufgeteilt. Dies dient der Übersicht und macht das Arbeiten für Dritt Personen am Code einfacher. Weiter wurde viel Wert daraufgelegt, dass alles, was mehr als drei Mal genutzt wird, ausgelagert wird.

Für die Umsetzung unserer Softwarearchitektur haben wir uns am Anfang des Projektes auf Coding-Guidelines geeinigt, welche wir über das gesamte Projekt eingehalten haben.

## Ausgangslage & Ziele

Die Ausgangssituation war, dass wir mit Prototypen beginnen und diese anschliessend in eine mobile Anwendung umsetzen. Wir bekamen Theorie-Input und brauchten dieses Wissen, um einen endgültigen Prototyp zu erstellen. Dieser Prototyp sollte funktional sein und die benötigten Funktionen und Inhalte enthalten, um die vom Kunden gewünschte Anwendung zu erfüllen. Der Prototyp selbst war nicht unbedingt schwer, das Problem war eher die Umsetzung in eine mobile Anwendung. Wir bekamen einen Skelettkörper, ähnlich einer Vorlage mit Code, den wir für unsere Anwendung verwenden konnten. Trotz der zusätzlichen Ressourcen fanden wir immer noch Funktionen, die implementiert werden mussten, ein Problem. Hinzu kam, dass wir uns nicht sicher waren, wie wir die Daten tatsächlich senden können, da wir mit einer uns unbekannten Speicherdatei arbeiteten. Die Organisation ist immer ein Problem in jedem Projekt, und wir haben das von Anfang an erwartet. Probleme wie Merge-Konflikte, Code-Störungen usw. waren also bereits vorherzusehen und wir hatten sie von Anfang an im Hinterkopf.

## Ziele & Stand

Ziele	Erfüllt	Ausblick
Prototyp(Figma) erledigt	X	
Funktionierende App	X	
Alle Feature per Anforderung implementiert	(X)	Push Notifications, ist noch auf die Liste. Bereitet mühe
React-Native App	X	
24-Stunden Format (Reminder)	X	
Bilingual App	X	
Prototyp Implementierung	(X)	Prototyp wurde fast genau implementiert, jedoch gab es Veränderungen, während des Projekts.
Testing	X	
Sauberes GitHub & Commit History	(X)	Wurde gut erfüllt jedoch gab es, einmal einen Ausrutscher.
Makellos merging		Leider gab es einige Vorfälle mit Merge-Conflicts.
Daily-Scrum	X	
Arbeitsverteilung/Backlog	(X)	erfüllt, aber etwas unübersichtlich und nicht ganz klar. Delegierung gut gemacht, aber auch etwas unklar, da vieles von zwei Personen gemacht wurde
Clean Code	X	

Personas & User Story	X	
Manuelle testing	X	
Testprotokoll	X	
Code kommentiert	X	

## Technischer Bereich

Im Technischen Bereich wird das Testing der Applikation beschrieben. Ein Überblick zum endgültigen Zustand und ein Ausblick auf zukünftige Features ist ebenfalls gegeben.

## Testing

Im Testing werden Anhand von Use Cases, welche auf den User-Stories basieren Testfälle erstellt. Dabei wird ein spezifischer Fall getestet, und auf ein vorher definiertes erwartetes Ergebnis getestet. Dieses wird nach der Durchführung des Testes mit dem effektiven Ergebnis verglichen. Stimmen die Ergebnisse überein, wird der Test als bestanden angesehen. In den anderen Fällen werden Kommentare zu den Umständen festgehalten, sodass weitere Tests darauf aufbauen können. In einem zweiten Schritt haben wir unsere Mitarbeiter aus dem ersten Lehrjahr uns ausgeholfen und unsere App getestet. Wir konnten daraus viele Erkenntnisse zum Zustand und der Benutzung unserer App gewinnen.

Testfall-Nr.	1					
Testfall-Bezeichnung	Text der Erinnerung					
Zu testende Funktionalität/Komponente	Textfeld auf der Details-Seite auf Symbole, Umlaute und Textlänge testen.					
Voraussetzungen	App läuft über Expo oder Android Emulator					
Datum der Testdurchführung	22.12.2022					
Tester	Jessica, Ruben, Emma, Ömer, Jan, Mikka, Aryan					
Testschritte:						
Nr.	Priorität	Beschreibung	Erwartetes Ergebnis	Effektives Ergebnis	Erfüllt	Kommentar
1	Mittel	Im Titel etwas eingeben	Man kann etwas eingeben und es verschwindet nicht	Man kann etwas eingeben und es verschwindet nicht	Ja	Man kann nur mit Enter raus, nicht wenn man irgendwo auf

						Touchscreen drückt.
2	Tief	Langen Titel eingeben	Gibt es eine maximale länge?	Es gibt keine maximale Länge	Nein	Sollte limitiert sein
3	Tief	Emojis und spezielle Symbole eingeben	Emojis und Symbole anzeigen	Emojis und Symbole werden angezeigt	Ja	
4	Tief	Langen Titel eingeben. Nach Absprache mit Dev-Team	Es gibt ein Limit	Es gibt ein Limit	Ja	Emojis nehmen mehr als 1 Platz auf ergo reduzieren Limit

Testfall-Nr.			2			
Testfall-Bezeichnung			Zeit eingeben			
Zu testende Funktionalität/Komponente			Uhr auf nicht logische Zeiten und Clickability testen.			
Voraussetzungen			App läuft über Expo oder Android Emulator			
Datum der Testdurchführung			22.12.2022			
Tester			Jessica, Ruben, Emma, Ömer, Jan, Mikka, Aryan			
Testschritte:						
Nr.	Priorität	Beschreibung	Erwartetes Ergebnis	Effektives Ergebnis	Erfüllt	Kommentar
1	Mittel	Uhr drücken	Uhr öffnet sich	Uhr öffnet sich	Ja	Es passiert nur etwas, wenn man auf die Uhr drückt, nicht auf das Rechteck.
2	Mittel	Uhrzeit eingeben	Man kann eine Uhrzeit angeben	Kann man aber 12 geht nicht	Nein	Evtl. noch nützlich, wenn man die eingegebene Uhrzeit sieht.
3	Tief	Zeit eintragen	Die Zeit verändert sich	Die Zeit verändert sich	Jein	Keinen Hintergrund (Apple)

Testfall-Nr.		3				
Testfall-Bezeichnung		Wochentage auswählen				
Zu testende Funktionalität/Komponente		Wochentag Balken auf der Details-Seite auf Clickability und Ansicht testen.				
Voraussetzungen		App läuft über Expo oder Android Emulator				

Datum der Testdurchführung			22.12.2022			
Tester			Jessica, Ruben, Emma, Ömer, Jan, Mikka, Aryan			
Testschritte:						
Nr.	Priorität	Beschreibung	Erwartetes Ergebnis	Effektives Ergebnis	Erfüllt	Kommentar
1	Mittel	Wochentag auswählen	Wochentag wird markiert	Wochentag wird markiert	Ja	Ausgewählter Wochentag war gut erkennbar.
2	Hoch	Mehrere Wochentage auswählen	Es sollte möglich sein, mehrere Tage auszuwählen	Es ist möglich, mehrere Tage auszuwählen	Ja	

Testfall-Nr.	4					
Testfall-Bezeichnung	Erinnerung erstellen					
Zu testende Funktionalität/Komponente	AddButton auf der Homepage verlinkt auf Detailspage					
Voraussetzungen	App läuft über Expo oder Android Emulator					
Datum der Testdurchführung	22.12.2022					
Tester	Jessica, Ruben, Emma, Ömer, Jan, Mikka, Aryan					
Testschritte:						
Nr.	Priorität	Beschreibung	Erwartetes Ergebnis	Effektives Ergebnis	Erfüllt	Kommentar
1	Hoch	Man sieht eine Seite mit einem + Button und ich drücke darauf	Ich kann eine neue Erinnerung eintragen	Ich bin auf die Erinnerungsseite gekommen	Ja	Schönes Design
2	Tief	Ich habe ein Ereignis eingetragen	Es sollte gespeichert werden	Es hat das Ereignis eingetragen	Jein	Keinen Hintergrund (Apple)

Testfall-Nr.	5					
Testfall-Bezeichnung	Erinnerung bearbeiten					
Zu testende Funktionalität/Komponente	Auf Erinnerung klicken. Bearbeitete Erinnerung abspeichern					
Voraussetzungen	App läuft über Expo oder Android Emulator					
Datum der Testdurchführung	22.12.2022					
Tester	Jessica, Ruben, Emma, Ömer, Jan, Mikka, Aryan					
Testschritte:						
Nr.	Priorität	Beschreibung	Erwartetes Ergebnis	Effektives Ergebnis	Erfüllt	Kommentar
1	Hoch	Veränderung einer Erinnerung	Ausgewählte Erinnerung	Neue Erinnerung wird erstellt	Nein	



			wird bearbeitet			
2	Mittel	Erinnerung löschen	Erinnerung löschen	Löscht Erinnerung	Ja	Konnte schnell herausfinden, wie gelöscht wird.

## Quellen

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://reactnative.dev/docs/getting-started>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://stackoverflow.com/>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://reactnativepaper.com/>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://www.deepl.com/translator>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://github.com/>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://www.figma.com/>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://expo.dev/>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://www.geeksforgeeks.org/>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)

<https://en.wikipedia.org/wiki/System>

Zuletzt aufgerufen(22.12.2022)