

Unsere App

INVIST

Version 1.0.0, 28.Oktober 2020 | Dennis Miceli, Nikolai Schunk

Inhalt

[1 Abstract (Kurzbeschreibung) 2](#_Toc510016994)

[2 Mockups 3](#_Toc510016995)

[3 Technische Realisierung 4](#_Toc510016996)

[4 Testing 5](#_Toc510016997)

[4.1 Manuelle UI-Tests 5](#_Toc510016998)

[4.2 Testauswertung 6](#_Toc510016999)

[5 Fazit 7](#_Toc510017000)

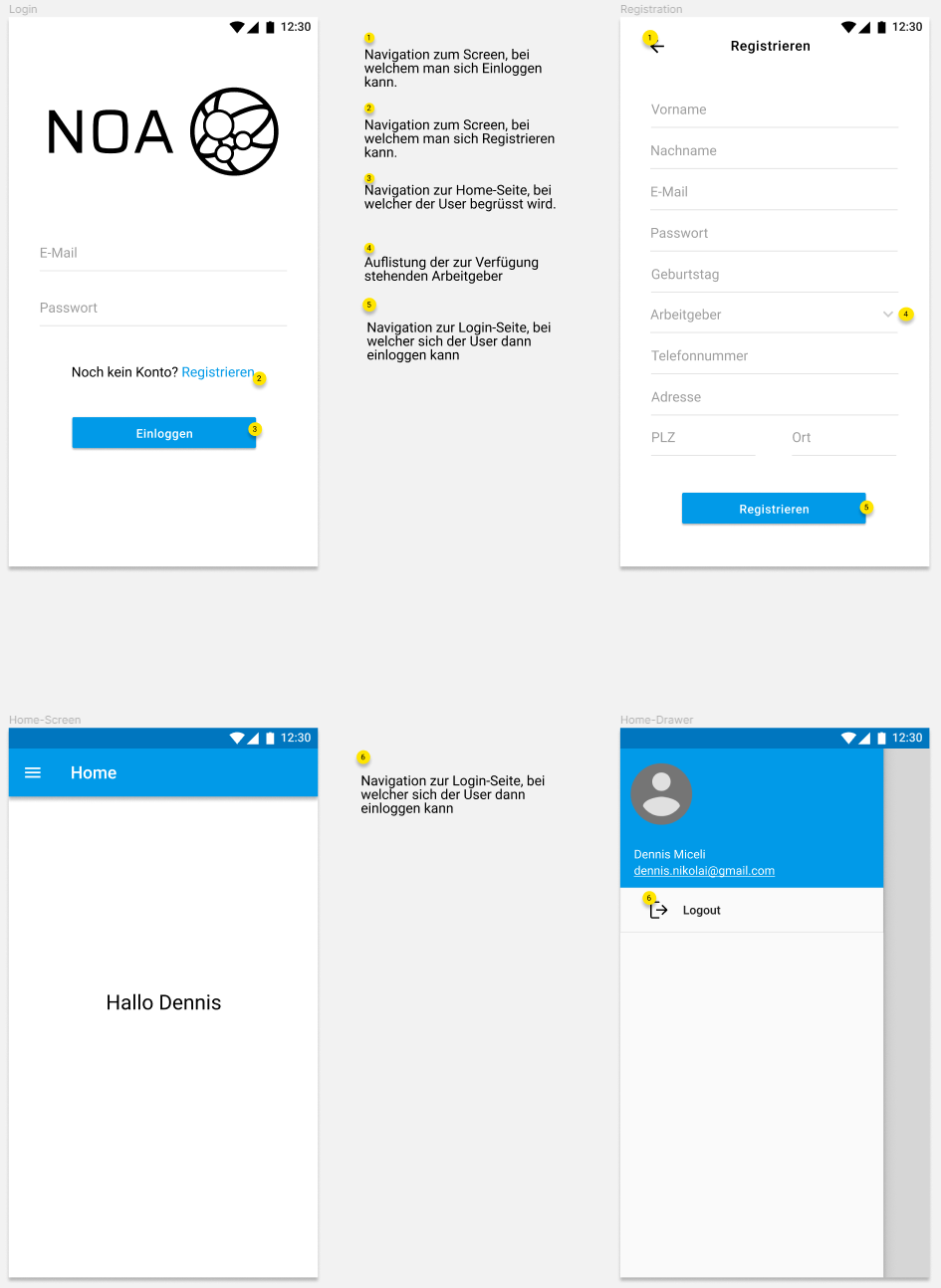
# Abstract (Kurzbeschreibung)

Wir, Nikolai und Dennis, entwickeln für den ÜK335 ein Projekt, welchem wir den Namen INVIST gegeben haben. Ziel ist es, eine deutschsprachige Applikation für Android Geräte herzustellen, über welche sich eine Person registrieren und danach einloggen kann. Für die Registrierung gibt er seine Daten ein, welche anschliessend im Front- wie auch im Backend validiert werden. Diese Daten werden in einer SQLite Datenbank lokal auf dem Endgerät gespeichert. Mit der E-Mail-Adresse und einem zuvor gesetzten Passwort, welches mit einem Verschlüsslungs-Algorithmus verschlüsselt wurde, kann sich der Benutzer einloggen. Bei einer fehlgeschlagenen Anmeldung wird eine Fehlermeldung wiedergegeben. Bei einer erfolgreichen Anmeldung wird der Benutzer bei seinem Namen begrüsst. Der Nutzer hat dann die Möglichkeit sich wieder abzumelden, woraufhin er wieder den Login-Screen sieht.

Wichtig: Die Doku muss auf GitHub geführt werden. Die Struktur muss aber eingehalten werden. Die entsprechenden Teile müssen hier Verlinkt werden.

GitHub: <https://github.com/Th3Dennis/uek335NikolaiDennis>

## Mockups



1. **Startactivity / Login**Innerhalb der Startactivity / Login wird dem Benutzer zentral ein Login-Formular präsentiert. Oberhalb des Formulars wird das Logo der App, welches von NOA ist, platziert. Die Eingabefelder sind mit einem «hint» versehen, welcher dem Benutzer zeigt, welche Daten er eingeben muss.

Unter den Eingabefelder ist ein Text mit dem Inhalt «Noch kein Konto? Registrieren» versehen, wobei die blaue Farbe des Wortes «Registrieren» den Benutzer zeigt, dass es sich um eine Art Link handelt. Unter diesem Text befindet sich ein Button, auf welchem «Einloggen» steht. Dabei soll der Login-Button farblich hervorgehoben werden da dieser öfters benutzt wird und die Hauptfunktion der Activity darstellt.

1. **Registration**

Innerhalb der Registration-Activity wird dem Benutzer ein Formular vorgewiesen. Die Eingabefelder sind jeweils mit einem «hint» versehen, welcher dem Benutzer indiziert, um welche Daten es sich handelt. Oberhalb des Formulars wird mit dem Schriftzug «Registrieren» dem Benutzer gezeigt, auf welcher Seite er sich befindet. Falls er zur Login-Seite zurück möchte, kann er den Pfeil links oben drücken. Auch ist es dem Benutzer möglich, die Navigationstaste «zurück» auf dem Android Gerät zu drücken. Beim Feld «Arbeitgeber» ist ein «Dropdown» vorhanden, bei welchem die verfügbaren Arbeitgeber angezeigt werden und ein Element ausgewählt werden kann. Unter dem Formular ist ein Button, welcher den Text «Registrieren» beinhaltet. Wird dieser Knopf gedrückt, weist es den Benutzer auf die Login Seite weiter, auf welcher er sich dann mit den soeben eingegebenen Daten einloggen kann. Der Login-Button wurde farblich hervorgehebt, da dieser die Hauptfunktion der Seite darstellt. Ausserdem ist er in einer dunkleren Farbe, wenn nicht das komplette Formular ausgefüllt wurde. Sobald alle Felder Werte beinhalten, wird der Knopf in die Standartfarbe gewechselt.

1. **Home**

Innerhalb der Home-Activity wird dem Benutzer in der Mitte des Bildschirms ein «Hallo <Name>» gezeigt. Oberhalb dieses Willkommenstextes befindet sich ein Schriftzug, auf welchem «Home» geschrieben steht. Dieser Text vermittelt dem User, dass er sich nun auf der Hauptseite, welche nach «Home» benannt ist, befindet. Auf der linken Seite des Textes, befindet sich ein «Hamburger Menu» Icon, welcher die Funktionalität hat, den Drawer zu öffnen. In diesem Home-Drawer befindet sich ein Foto des Benutzers. Falls der Benutzer kein Foto besitzt, wird ein Standartlogo benutzt. Unterhalb befindet sich in einer ansprechenden Farbe der Vor- und Nachname auf der ersten Zeile und auf der Zweiten Zeile die E-Mail-Adresse. Unterhalb befindet sich ein Kästchen, welches einen, falls gedrückt, zur Login-Activity führt. In diesem Kästchen befindet sich ein Text mit dem Inhalt «Logout», wie auch links davon ein Logo, welches dem Benutzer visuell denselben Nutzen zeigt.

# Technische Realisierung

Beschreibt hier, wie ihr eure komplexe Komponente technisch umgesetzt habt. Zur Darstellung der technischen Umsetzung wird ein UML-Diagramm empfohlen, welches zusätzlich in Textform beschrieben wird. Erklärt kurz die wichtigsten Klassen und Methoden und deren Zusammenspiel. Ein Entwickler, der dieses Kapitel liest, sollte schnell an diesem Projekt weiterentwickeln können.

# Testing

## Manuelle UI-Tests

In diesem Kapitel definiert ihr die Tests die Ihr macht.

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Innhalt |
| ID | Testfallnummer (ST = Systemtest) |
| Anforderungen | Welche Anforderungen werden durch diesen Testfall abgedeckt. (User Stories) |
| Vorbedingungen | Was muss gegeben sein, damit dieser Test durchgeführt werden kann? |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen? |
| Erwartetes Resultat | Was sollte nun passiert sein? |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Innhalt |
| ID | ST-01 |
| Anforderungen | US-01; US-03 |
| Vorbedingungen | In der Datenbank existiert ein Benutzer, welcher gesperrt ist. |
| Ablauf | 1. Die App wird gestartet damit das Login-Formular erscheint 2. Der korrekte Benutzername sowie das korrekte Passwort werden eingegeben. 3. Der Button mit dem Label „Login“ wird geklickt |
| Erwartetes Resultat | Ein Toast mit dem Text «Login erfolgreich» wird angezeigt. Die App wechselt zu der Ansicht mit den favorisierten Schwimmbäder |

## Testauswertung

Zusammenfassung aller durchgeführten Tests. Nur fehlgeschlagene Tests und Tests mit Bemerkungen müssen in der folgenden Tabelle aufgelistet werden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Bemerkungen |
| ST-01 | Ja | Der Testfall war erfolgreich, der Testperson 1 ist jedoch aufgefallen, dass es in der angezeigten Fehlermeldung noch einen Rechtschreibfehler gibt. |
| … | … | … |
|  |  |  |

# Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.