



NOMNOMNOM

Operation Thunderstorm

Technische Informationen für die Jury



Technische Informationen für die Jury

Aktueller Stand des Sourcecodes

- <https://github.com/ninomllr/bernhackt-2023>

Ausgangslage:

Am diesjährigen BärnHäckt arbeitet Team NOMNOMNOM an der Challenge von GVB <https://www.bernhackt.ch/challenge-gvb-thunderstorm/>, um GVB bei einem Notfall helfen kann, Handwerker und betroffene Kunde zu matchen. Dies hilft, Folgeschäden und die resultierenden Kosten zu verhindern, sowie dem Kunden einen schnelleren Zugang zu Hilfe gewährezuleisten, und dabei die Handwerksbetriebe optimal auszulasten.

Problembeschrieb:

- * Bei einem Notfall (zB Sturm) müssen viele Schäden an Gebäuden behoben werden
- * Handwerker sind oft überlastet, andere finden keine Kunden
- * Zusammenbringen der Kunden und Handwerker ist nicht einfach

Fokus:

MVP fokussiert sich auf Offerten mit Anreizen für Handwerker, um bei einem Notfall zu unterstützen.

Technische Grundsatzentscheide:

- * Bewusster Entscheid gegen Mobile, da es ein Business Tool ist.
- * Bewusst für Open Source entschieden
- * Bewusst für Infrastructure as Code entschieden
- * Entity Model First für das Datenmodell
- * Eigenes AI Model, da out of the box nicht für unseren Use Case zugeschnitten

Technischer Aufbau

- * Azure: Einfaches Hosting und Bereitstellen
- * Docker: Container Umgebung
- * Terraform: IaC
- * Blazor: Frontend
- * C# / .NET: Backend
- * Leaflet: Maps
- * Github Actions: CI / CD

Implementation

<https://gyb-10534.azurewebsites.net/>

Wir integrieren sowohl die bestehende Lösung (Online Formular) mit unserer Lösung und öffnen den Weg zu neuen Business Ideen (Reverse-Bidding, Bounty-Option um Handwerker zu gewinnen; neue Offering-Idee für Kunden).

Abgrenzung / Offene Punkte

- * Auftrags- und Abrechnungstool für Handwerker