

# **Wireframes BetU**

## **Modul 152**

**Estermann Rafael, Cavic Daniel und Henke Marvin**

**17.05.2019**

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	3
Allgemein.....	3
Projektmitglieder.....	3
Änderungsverzeichnis .....	3
Management Summary.....	4
Zweck des Dokumentes.....	4
Wireframes.....	5
Landing Page.....	5
Registration Page.....	6
Sign In Page .....	7
MyBets Page .....	8
Create Bet Page .....	9
Edit Bet Page.....	10
Detail Bet Page .....	11
Bet Partners Page .....	12
Account Detail Page (andere Accounts) .....	13
Account Detail Page (eigener Account).....	14
Navigation .....	15
Schlusswort .....	16

## Einleitung

### Allgemein

Folgend sind die Eckdaten unseres Projektes «BetU» festgehalten. Dieses Daten können sich während der Durchführung des Projektes leicht verändern. Um die Aktualität des Dokumentes zu überprüfen, siehe den Punkt «zuletzt geändert» oder das Kapitel «Änderungsnachweis»

<b>Projektname:</b>	BetU
<b>Auftraggeber:</b>	Helfenstein Domenic Manfred
<b>Prüfende:</b>	Helfenstein Domenic Manfred
<b>Projektstart:</b>	11.04.2019
<b>Projektende:</b>	21.06.2019
<b>Zuletzt geändert:</b>	16.05.2019

### Projektmitglieder

**Mitgliedname:** Estermann Rafael (Projektleiter)  
**Adresse:** Südstrasse 14, 6010 Kriens  
**Telefon:** 078 873 12 02  
**Firma:** KMS AG – [www.kms-ag.ch](http://www.kms-ag.ch)

**Mitgliedname:** Cavic Daniel  
**Adresse:** Grisigenstrasse 1, 6048 Horw  
**Telefon:** 076 401 89 44  
**Firma:** BICA AG – [www.bica.ch](http://www.bica.ch)

**Mitgliedname:** Henke Marvin  
**Adresse:** Brünigstrasse 220, 6072 Sachseln  
**Telefon:** 079 431 34 45  
**Firma:** Maxon Motor AG – [www.maxonmotor.ch](http://www.maxonmotor.ch)

### Änderungsverzeichnis

Versionsnummer	Datum	Beschrieb
1.0	16.05.2019	Erstellung Wireframes

## Management Summary

Eine klare Vision eines Endresultates ist sehr unterstützend, wenn man mit der Implementation beginnt. Ausdiesem Grund haben wir uns entschieden Skizzen zu unserer Webseite zu machen. Dies hat einerseits den Vorteil, dass unsere Vision festgehalten ist, aber auch, dass alle Projektmitglieder die gleiche Vorstellung von der Webapplikation «BetU» bekommen.

### Wireframes (ohne Login)

Wir beginnen damit die Seiten vorzustellen, wenn man nicht als Benutzer eingeloggt ist.

### Wireframes (mit Login)

Im Anschluss befassen wir uns mit allen Views, welche für eingeloggte Personen erscheinen.

### Wireframes (Allgemein)

Danach geht es um Ansichten, welche mehrfach Vorkommen (Layout Ansichten)

### Navigation

Zum Schluss beschreiben wir, wie sich das UI verhält bei Navigationen (von wo kommt man wohin).

Am Schluss dieses Dokumentes ist dem Leser klar, wie unsere Webapplikation ungefähr aussieht und welche Elemente auf den einzelnen Pages zu finden sind. Ihm werden durch die Wireframes ebenfalls die Funktionalitäten klarer.

## Zweck des Dokumentes

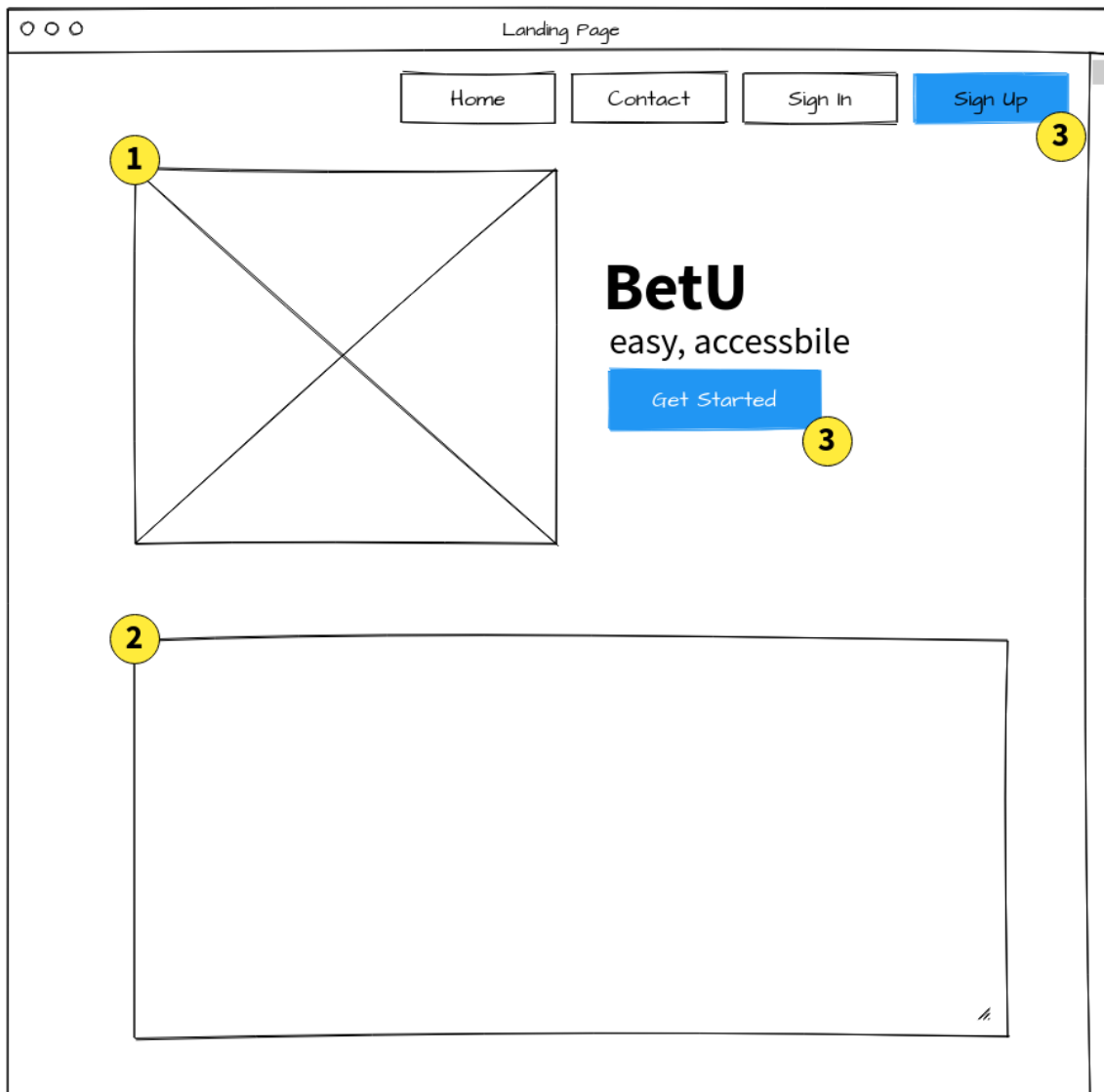
Dieses Dokument dient als Beschrieb des Aussehens unserer Webapplikation «BetU».

Wir haben dazu zu jeder Page ein Wireframe erstellt, welches wir anschliessend beschrieben haben. Mit der Hilfe des vorherigen Dokumentes und diesem Dokument versuchen wir die Webapplikation im Anschluss umzusetzen.

## Wireframes

Wireframes sind als schematische Darstellung des Endproduktes gedacht. Da unsere Webapplikation ebenfalls Logik beinhaltet (nicht nur FrontEnd), haben wir uns erlaubt die Wireframes mit Zahlen zu markieren, welche wir in einer kurzen Erklärung anschliessend der Abbildung erläutern.

### Landing Page



#### Erklärung:

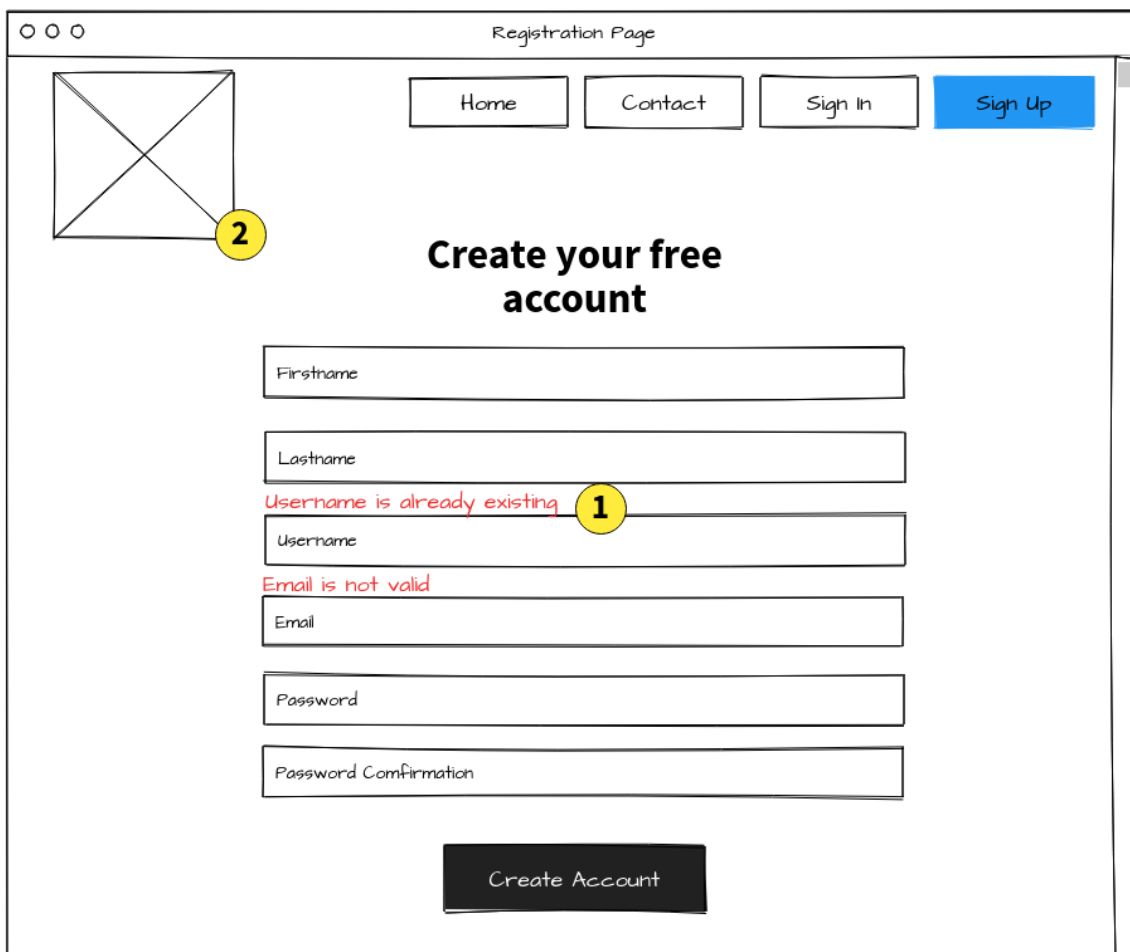
Die Landing Page ist die erste Seite die auftaucht, wenn man die URL «www.betu.ch» aufruft. Sie soll einem User einen Überblick über BetU geben.

**1:** Hier wird unser Logo (als Vektorgrafik stehen)

**2:** Hier wird unser kurzes Erklärungsvideo stehen (mit separaten Ton -> ebenfalls selbst erstellt)  
-> wird bei bestimmter Scrollposition automatisch abgespielt

**3:** Über die Buttons «Get Started» oder «Sign Up» kann man sich registrieren  
-> gleiches Fenster wird geöffnet

## Registration Page



The wireframe shows a web browser window titled "Registration Page". In the top left corner, there are three small circles representing window controls. Below them is a square placeholder for a logo, marked with a yellow circle containing the number "2". To the right of the logo are four buttons: "Home", "Contact", "Sign In", and "Sign Up". The "Sign Up" button is highlighted in blue. The main heading in the center is "Create your free account". Below the heading are six input fields: "Firstname", "Lastname", "Username", "Email", "Password", and "Password Confirmation". The "Username" field has a red error message "Username is already existing" and a yellow circle with the number "1" next to it. The "Email" field has a red error message "Email is not valid". At the bottom center is a dark button labeled "Create Account".

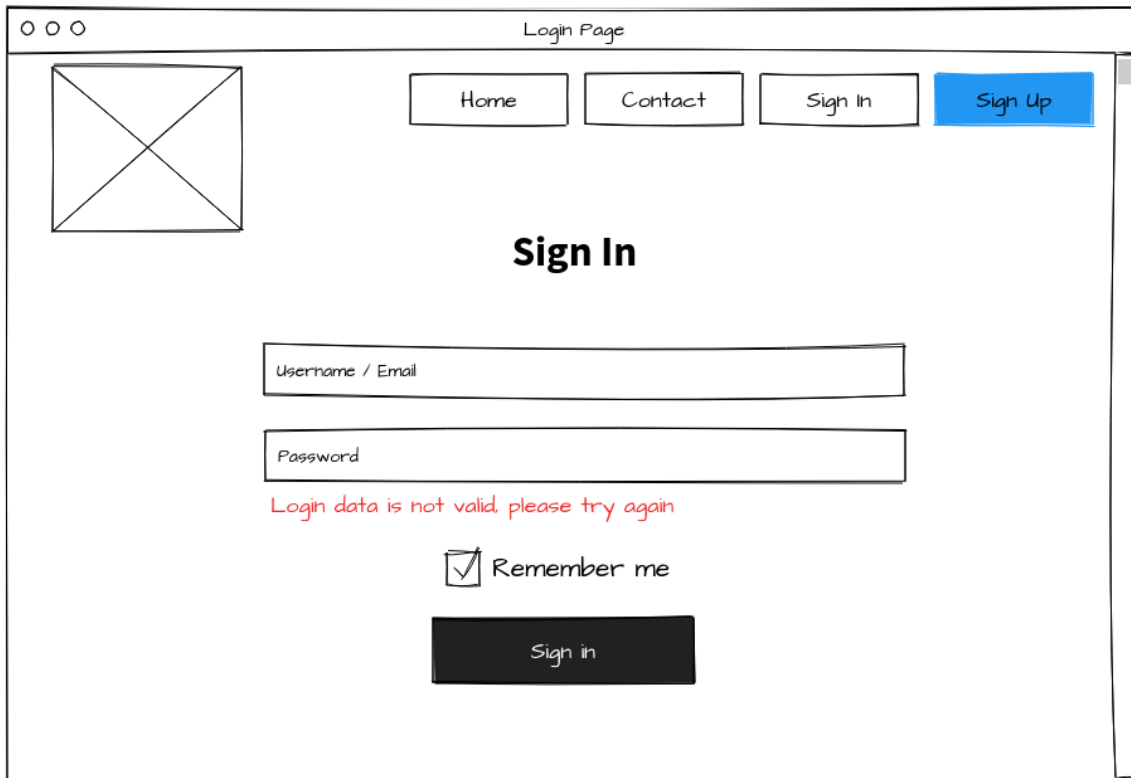
### Erklärung:

Die Registration Page bietet die Möglichkeit sich einen Account zu erstellen. Dazu muss Vorname, Nachname, Benutzername, Email und Passwort angegeben werden.

**1:** Alle Felder werden (falls validiert werden kann) validiert

**2:** Hier wird unser Logo (als Vektorgrafik) stehen

## Sign In Page

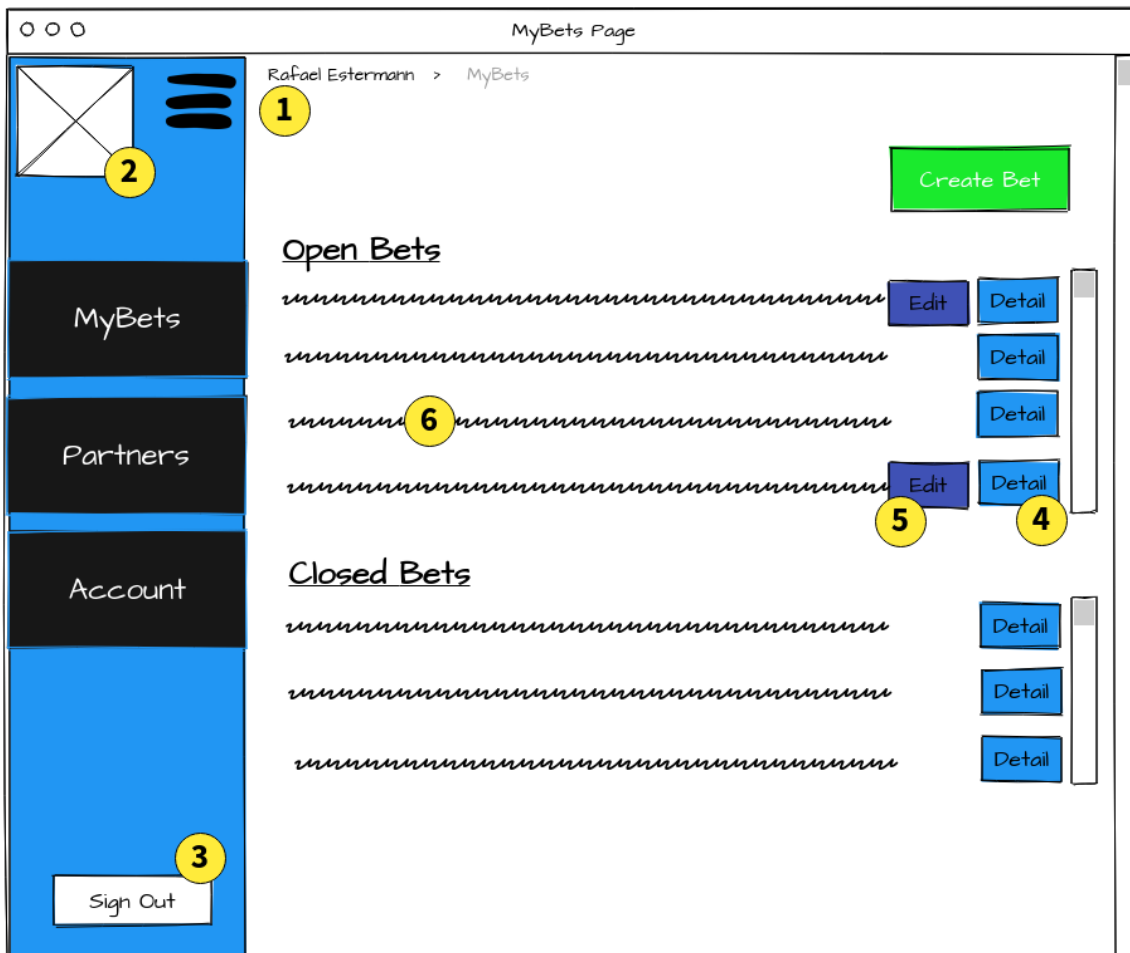


The wireframe shows a web browser window titled "Login Page". In the top left corner, there is a square placeholder with an 'X' inside. To its right is a navigation bar with four buttons: "Home", "Contact", "Sign In", and "Sign Up" (which is highlighted in blue). The main content area features the heading "Sign In" in bold. Below the heading are two input fields: the first is labeled "Username / Email" and the second is labeled "Password". Underneath these fields, a red error message reads "Login data is not valid, please try again". Below the error message is a checkbox that is checked, followed by the text "Remember me". At the bottom of the form is a dark grey button labeled "Sign in".

**Erklärung:**

Die Sign In Page bietet die Möglichkeit sich in einen bestehenden Account einzuloggen. Dazu muss entweder der Benutzername oder die Email Adresse angegeben werden. Man wird anschliessend eingeloggt oder eine Fehlermeldung erscheint.

## MyBets Page

**Erklärung:**

Die MyBets Page erscheint sobald sich eine Person eingeloggt hat oder sich registriert hat. Sie ist ebenfalls unter dem Menüpunkt «MyBets» erreichbar und soll einer eingeloggten Person die Möglichkeit geben, alle Wetten (offen oder abgeschlossen) anzuzueigen.

**1:** Es existiert ein Breadcrumb Text, der oben angibt, auf welcher Seite man sich befindet

-> «Rafael Estermann -> MyBets»

**2:** Hier wird unser Logo (als Vektorgrafik) stehen

**3:** Sign Out Button, nach dem Betätigen landet man wieder auf der Landing Page

**4:** Zum ansehen der Detail Page (Consent setzen und Evidences hinzufügen)

**5:** Edit Button um Wette an sich zu bearbeiten (kann nur vom Challenger betätigt werden, deshalb teilweise ausgeblendet)

**6:** Pro Wetteintrag wird der Titel, Challenged Person und Tip angezeigt



## Create Bet Page

MyBets > Create Bet

**Title**

**Description**

**Due Date**

12 May 2016

**Acceptance Critereas**

● *...*

● *...*

1 **+**

**Challenged**

2

User with username "Rafa2000" not found, please add an existing one

**Tip**

CHF

**Create Bet**

**Erklärung:**

Die Create Bet Page erscheint wenn man den «Create Bet» Button auf der MyBets Page betätigt. Eine Maske erscheint, wo man den Titel, die Beschreibung, das BisDatum, 0-n Akzeptanzkriterien, die Challenged Person und den Tip angeben muss. Anschliessend kann man die Wette über den «Create Bet» Button speichern. Man landet wieder auf der MyBets ansicht (welche sich aktualisiert hat).

1: Sobald man den «+» Button klickt, wird der Text in der Eingabebox als Akzeptanzkriterium hinzugefügt

2: Hier muss der Benutzername der Challenged Person angegeben werden (wird ebenfalls validiert, ob Benutzer existiert -> keine Werte werden vorgeschlagen)

3: Hier muss die Beschreibung angegeben werden (Wörterzahl limitiert auf 250 Zeichen)

## Edit Bet Page

○ ○ ○ EditBet Page

MyBets > Edit Bet '3:0 für Real Madrid' 2

Title  
3:0 für Real Madrid

Description  
[Placeholder text]

Due Date  
12 May 2016

Acceptance Critereas  
● [Placeholder text]  
● [Placeholder text]  
+ [Text input]

Challenged  
"TobiasSpring1988" 3

Tip  
10 CHF

Save Bet 1

Sign Out

**Erklärung:**

Die Edit Bet Page hat den Zweck, dass eine erstellte Wette von Challenger bearbeitet werden kann (nur vom Challenger!). Die Maske ist die gleiche, wie die bei der Create Bet Page. Jedoch kann die Challenged Person nicht abgeändert werden.

1: Sobald man den «Save Button» Button klickt, wird die Wette aktualisiert und man landet wiederum auf der MyBets Page

2: Der BreadCrumb Text passt sich dem Titel der Wette an (Edit Bet + [Bet Title])

3: Die Challenged Textbox ist nicht beschreibbar (disabled)

## Detail Bet Page

MyBets > Bet Detail '3:0 für Real Madrid'

**Title:** 3:0 für Real Madrid

**Description:** *Handwritten text*

**Due Date:** 12. May 2016

**Acceptance Critereas:** *Two bullet points*

**Challenged :** "TobiasSpring1988"

**Tip:** 10 CHF

**Evidence**

☒ Consent Challenger ☒ Consent Challenged

Save & Back

**Erklärung:**

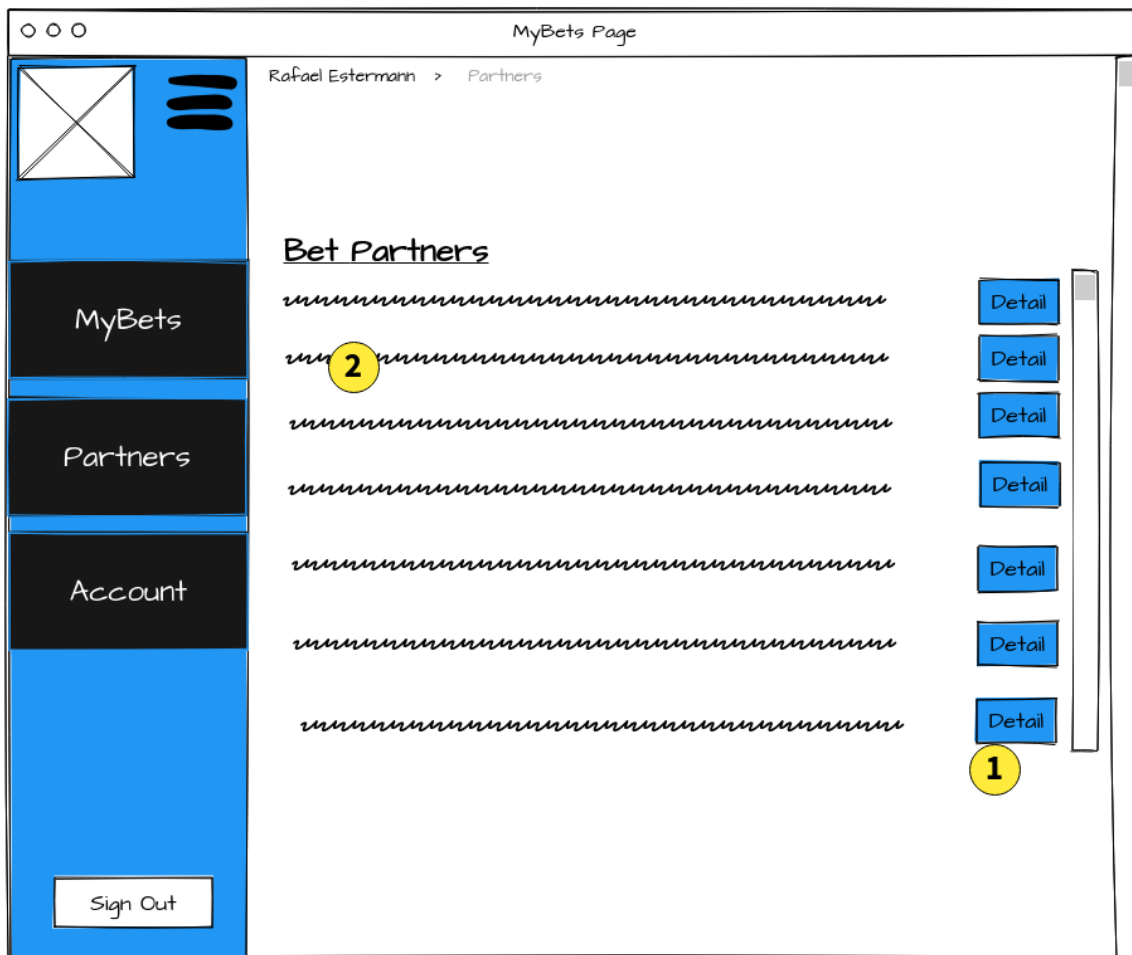
Die Detail Bet Page hat den Zweck, dass beide Wettbeteiligte Evidences einfügen können (ist ein RichTextBox Feld (auch Bilder möglich) und ihren Consent geben können.

**1:** Eine Challenged Person wird nur den «Consent Challenged» geben können, eine Challenger Person wird nur den «Consent Challenger» geben können. (Gegenstück ist jeweils disabled)

**2:** Evidences können in einer RichTextBox angegeben werden

**3:** Wenn der «Save & Back» Button gedrückt wird, wird zur MyBets Page zurücknavigiert. Falls die Consents übereinstimmen wird die Wette abgeschlossen. Ansonsten wird der im vorherigen Dokument erwähnte Service ein Email versenden, und wir werden die Wette auf ihre Evidences überprüfen (erst nach Ablauf des Due Dates).

## Bet Partners Page

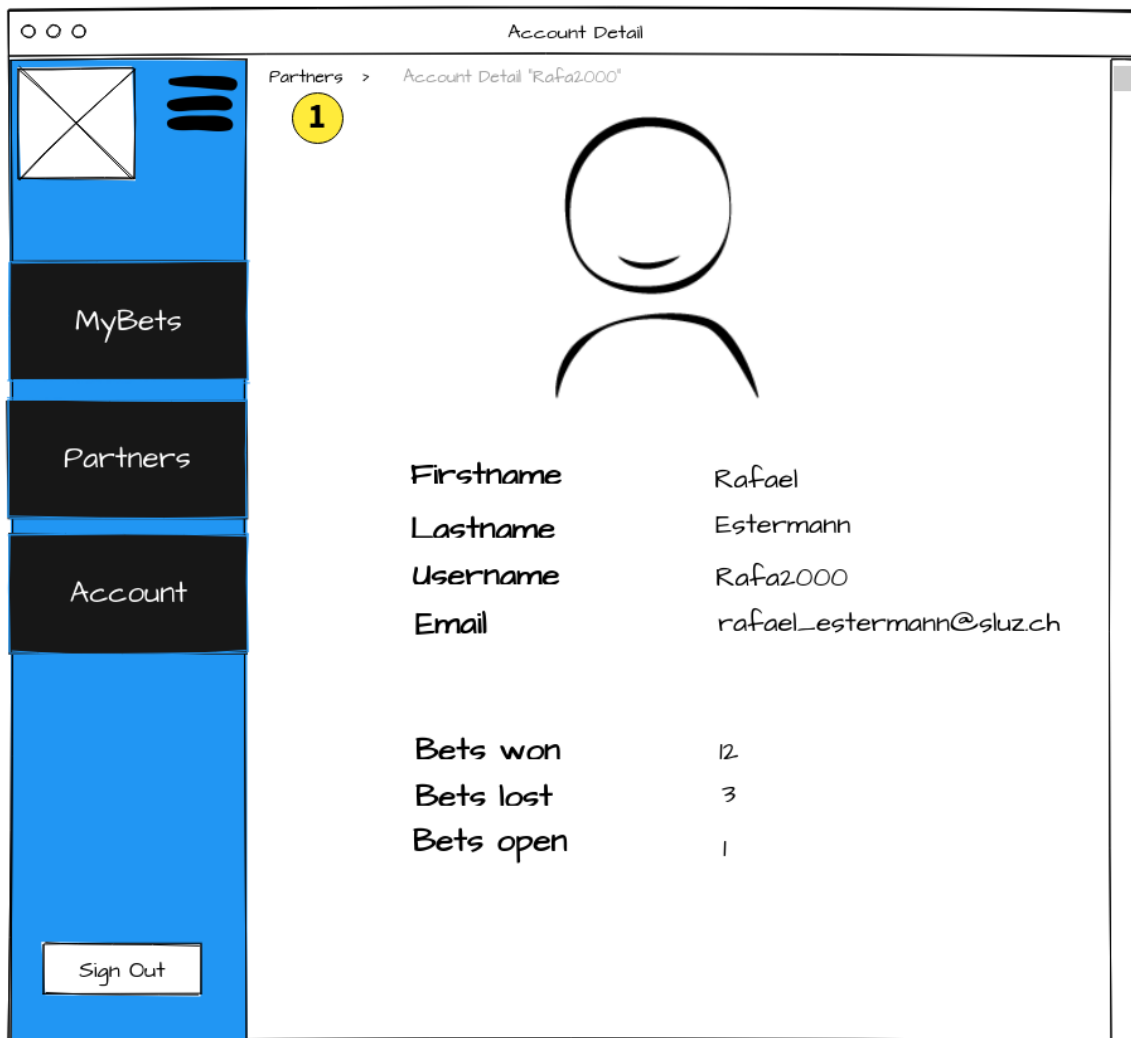
**Erklärung:**

Die Bet Partners Page gibt eine Übersicht über alle Accounts, mit welchen man selber (also der eigene Account) schon mal zu tun hatte. Sprich, alle Accounts, welche man selber als Challenged auf einer Wette hinzugefügt hat oder von denen man hinzugefügt wurde. (Personen werden nicht doppelt aufgeführt)

**1:** Evidences können in einer RichTextBox angegeben werden

**2:** Über den Detail Button kann man mehr Informationen zu einem Partner (anderen Account) einsehen

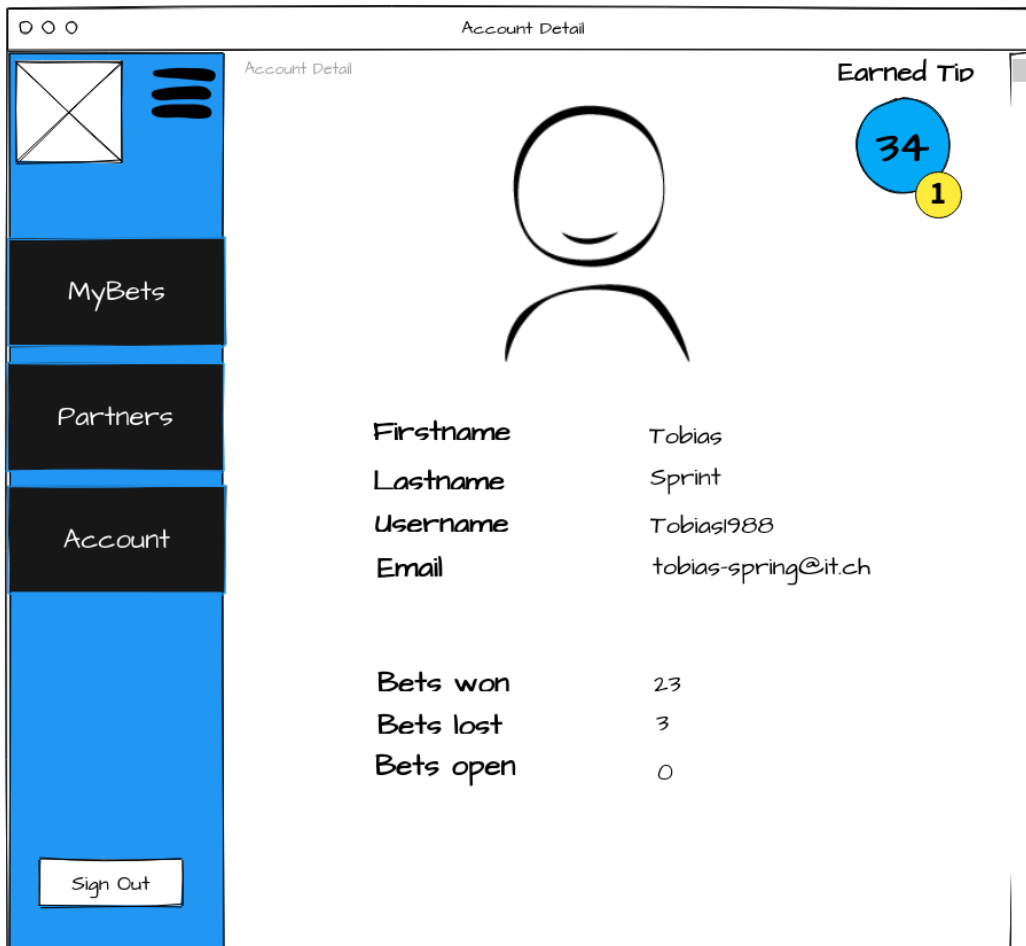
## Account Detail Page (andere Accounts)

**Erklärung:**

Die Account Detail Page hat den Zweck weitere Informationen (wie Username, gewonnen Wetten, verlorene Wetten oder auch offene Wetten anzuzeigen. Hier verwenden wir jeweils ein «Account Bild» (wie oben ersichtlich), welches wir aus dem Internet einbetten (mit Urheberrechtsnachweis etc.). Dieses Bild hat den alleinigen Zweck unsere Account Detail Page zu füllen und ihren Zweck zu unterstreichen

**1:** Der Breadcrumtext wird angepasst («Partners» + [Benutzername des Accounts])

## Account Detail Page (eigener Account)

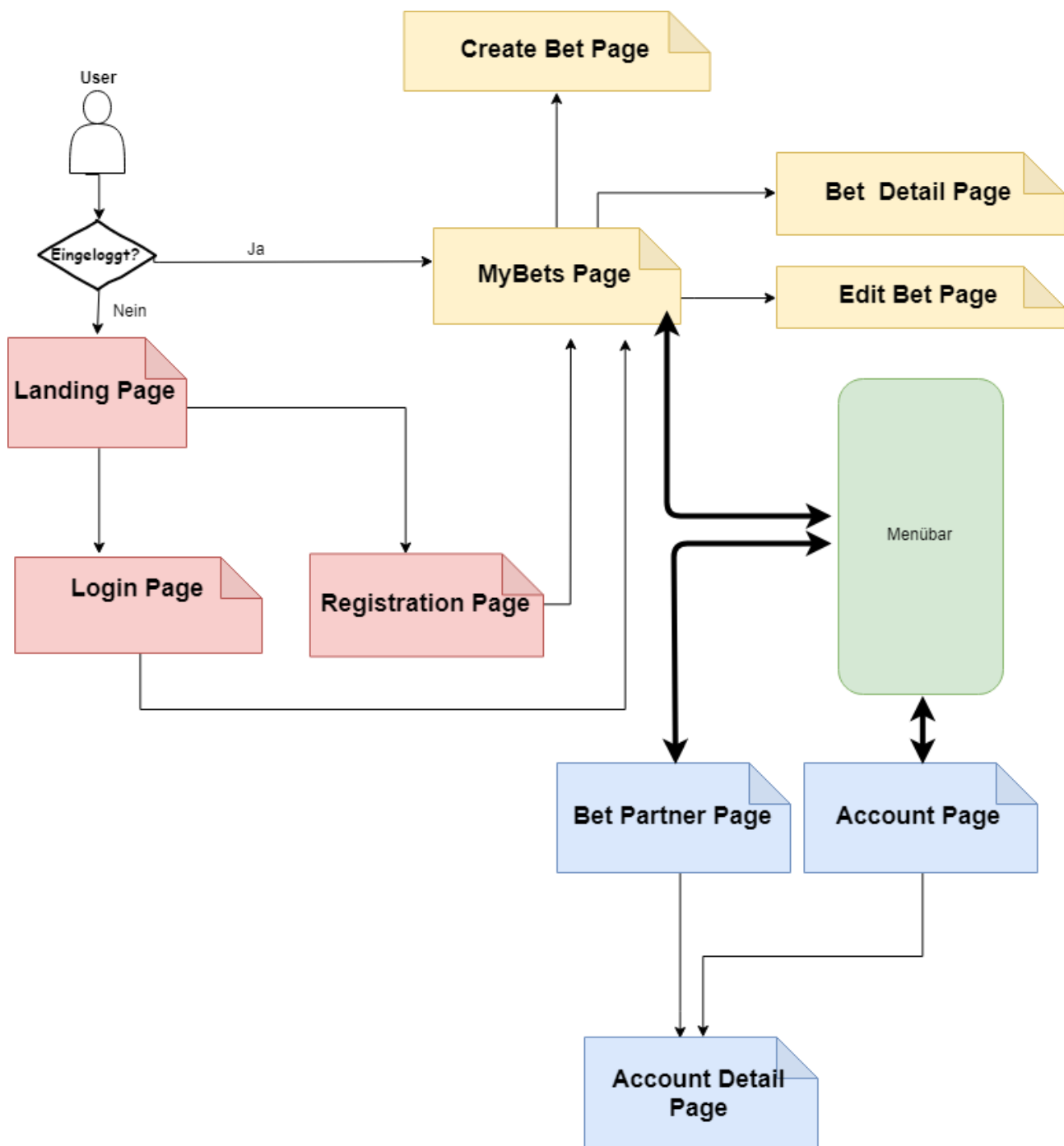
**Erklärung:**

Die Account Detail Page des eigenen Accounts (nur über «Account» Menüpunkt erreichbar) beinhaltet die gleichen Informationen wie die Account Detail Page der anderen Accounts. Jedoch wird in der oberen rechten Ecke noch eine zusätzliche Information angezeigt, welche Auskunft über die Einnahmen einer Person gibt.

**1:** In Kreis unter dem «Earned Tip» Schriftzug wird angezeigt, wie viel Geld (Tips) ein Account theoretisch schon eingenommen haben müsste (vorausgesetzt Geld wird im echten Leben auch wirklich übermittelt). Die Errechnung wird so gemacht, dass alle abgeschlossenen und gewonnenen Wetten eines Accounts geladen werden und danach die Tips summiert werden (Minus die Summe aller verlorenen Wett-Tips).

## Navigation

Um den Navigationsverlauf unserer Webapplikation zu veranschaulichen haben wir ein Navigationsdiagramm gemacht (enthält alle Pages und von wo, welche Page erreicht werden kann). Je nachdem ob der Benutzer eingeloggt ist oder nicht (Token im Application Storage), wird er direkt auf die MyBets Page umgeleitet oder landet auf der Landing Page. Anschliessend kann er sich registrieren / einloggen. Danach kann er auf der MyBets Page Wetten erstellen, editieren und Details anzeigen lassen (abschliessen durch Consent geben). Ebenfalls kann er über die Menübar (beinhaltet insgesamt 3 Elemente), die Bet Partner Page und somit die Account Details der Partner erreicht werden. Zusätzlich können die eigenen Account Detail angezeigt werden.



## Schlusswort

Die Erstellung der Wireframes (und deren Beschreibung) hat uns auf unserem Weg zur Realisierung sehr viel weitergebracht. Wir konnten Unklarheiten im Team abschliessend klären und haben nun die gleiche Vorstellung vom Endresultat «[www.betu.ch](http://www.betu.ch)».

Wir freuen uns nun mit der Implementation zu beginnen und möchten möglichst schnell damit anfangen (aufgrund Zeitdrucks).

**Rafael Estermann**

**Daniel Cavic**

**Marvin Henke**