



# **Projektbeschreibung BetU**

## **Modul 152**

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

**10.05.2019**

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	3
Allgemein.....	3
Projektmitglieder.....	3
Änderungsverzeichnis .....	3
Management Summary.....	4
Zweck des Dokumentes.....	4
Beschreibung des Projektes .....	5
Begriffsklärungen .....	6
Personas.....	7
Funktionale Anforderungen.....	8
Userstories.....	8
UseCase Diagramme (zu Userstories) .....	13
Activity Diagramme .....	17
Nicht-Funktionale Anforderungen .....	18
Leistungsanforderungen .....	18
UI Anforderungen.....	18
Datenschutz.....	18
Fehlertoleranz .....	18
Bedienbarkeit .....	19
Wartbarkeit .....	19
UI-Elemente .....	19
Schlusswort .....	20

## 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>	05.05.2019

### 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	05.05.2019	Erstellung Projektbeschrieb

## Management Summary

«Eine genaue Planung und Spezifikation ist die halbe Miete», Worte eines weisen Mannes. Wir legen Wert darauf, seit Beginn des Projektes, alles sehr genau zu spezifizieren. Dies hilft uns und dem Leser der Dokumentation, eine Vision zur Umsetzung, Risikobeurteilung, sowie auch Verbesserungsansätzen zu erhalten.

### Systemumfang

Wir beginnen damit, den Umfang unsere Applikation, als den konkreten Nutzen allgemein darzustellen. (Anhand von Ist / Soll Analyse)

### Personas

Im Anschluss werden die potentiellen Benutzer unserer Webseite vorgestellt (anhand von Personas)

### Anforderungen (funktional)

Danach zeigen wir unsere funktionalen und nichtfunktionalen Anforderungen auf, stellen diese mit Diagrammen dar und versuchen die Ergebnisse dieses unterstützend für die weiteren Schritte unseres Projektes zu benutzen.

### Anforderungen (nicht funktional)

### UI-Elemente

Zum Schluss beschreiben wir noch das UI, jedoch erst die darin vorkommenden Elemente (ohne MockUp's)

Am Schluss dieses Dokumentes ist dem Leser klar, was unsere Webapplikation kann, wie sie ungefähr aussieht und welche Prozesse sie beinhaltet. Ihm ist ebenfalls bewusst, zu was sie nicht imstande ist. Er weiss über unsere Anforderungen Bescheid und hat eine klare Vorstellung vom Endprodukt.

## Zweck des Dokumentes

Dieses Dokument dient als Beschrieb der Anforderungen rund um die Webapplikation «BetU». Ziel ist es, alle Aspekte der Software, ihre Funktionalitäten, ihre Verhaltensweisen und ihr Aussehen (UI-Elemente) zu spezifizieren.



Dazu haben wir uns entschieden, bereits sehr genau auf Details einzugehen. Mit der Hilfe von UseCase Diagrammen und Activity Diagramme, möchten wir dem Leser des Dokumentes eine klare Vorstellung des Endproduktes unseres Projektes geben.

## Beschreibung des Projektes

### Kurzbeschreibung

Im Rahmen des Modules 152 realisieren wir eine Webapplikation mit dem Namen «BetU». Die Webapplikation bietet es Benutzern an Wetten zu erstellen und anschliessend ebenfalls zu verwalten. Dafür müssen sie sich einen kostenlosen Account anlegen.

Als Wette definieren wir eine Herausforderung jeglicher Art, welche jedoch klare Akzeptanzkriterien hat und mit einem Bild / Video belegt werden kann (siehe Begriffsklärung). Obwohl zu einer Wette immer auch ein Gewinnbetrag (Tip) anzugeben ist, wird die Abwicklung des Geldaspektes nicht über unsere Webapplikation abgehandelt.

Benutzer können beim Erstellen einer Wette eine andere Person (die nebenbei bemerkt ebenfalls einen «BetU» Account haben muss) zur Wette als Ausführende Person (oder Challenged-Person) hinzufügen.

### Marke

Um unsere Webapplikation möglichst attraktiv für Benutzer zu gestalten, versuchen wir aus «BetU» eine Marke zu erstellen. Die Marke soll modern und vertrauenswürdig wirken. Dazu erstellen wir ein eigenes Logo, eigenen Leitsatz, ein Corporate Design und mieten uns einen eigenen Domainname.

### Technologien

Wir haben uns dazu entschieden die Webapplikation als Single Page Applikation zu implementieren. Dies verschafft uns den Vorteil der höheren Performance. Nebst der oben beschriebenen Wichtigkeit der Marke, gehört für uns nämlich die einzigartige User Experience ebenfalls zu den Erfolgsfaktoren.



Wir benutzen dafür das Blazor-Framework, welches uns zum einen ermöglicht C# Code im Backend zu verwenden, wir im FrontEnd jedoch trotzdem mit HTML, CSS und Javascript (und auch C#) arbeiten können. Für die Authentifizierung benutzen wir JWT.

Die Webapplikation bauen wir auf dem .NET-Core Framework auf. Im Backend verwenden wir für die Datenpersistenz das Entity Framework. Die Datenbank und der Backend-Dienst hosten wir auf unserem eigenen Microsoft-Azure Konto. Somit planen wir eine 2-Tier Applikation zu erstellen.

### Anmerkung

Wir sind uns bewusst, dass nur das FrontEnd (laut Dokument «arbeitsauftrag.pdf» auf dem Sharepoint) bewertet wird. Wir sehen jedoch das Projekt als eine Chance uns im SPA-Bereich fortzubilden und wichtige Erfahrungen dabei zu sammeln.

## Begriffsklärungen

Da «BetU» ein Produkt ist, was wir selbst erfunden haben, resultieren daraus einige Begrifflichkeiten, welche wir im folgenden Dokument immer wieder verwenden werden. Diese möchten wir nun initial deklarieren:

### **Wette:**

Eine in Wörter beschriebene Aufforderung, welche mit Bild / Video belegt werden kann (mit Titel, Beschreibung, Acceptance Criteria (0 bis mehrere), Consent, Tip, Evidence und Ablaufdatum)

### **Consent:**

Die Einwilligung des Challenger oder Challenged, dass eine Wette bewiesen wurde (Entweder beide Willigen ein, oder beide Willigen nicht ein bis zu Ablaufdatum) -> ansonsten siehe Userstory «Wetten abschliessen, ohne Consent [falls eingeloggt]»

### **Evidence:**

Ein Bild oder Video (auch mehrere möglich), welche eine Wette beweisen

### **Acceptance Criteria:**

Ein Kriterium zur Erfüllung der Wette (in Textform)

### **Tip:**

Der Geldbetrag (in Franken), welcher beim erfüllen der Wette vom Challenger an den Challenged übertragen werden müsste (oder umgekehrt) -> nicht über unsere Webapplikation gehandhabt

## Personas

Um unseren Benutzer eine Persönlichkeit zu verleihen, haben wir 3 verschiedene Personas erstellt. Dabei achteten wir darauf, dass die Personas charakterlich voneinander abweichen und sich deren Gründe für die Benutzung unserer Webapplikation unterscheiden. Somit können wir Userstories anhand von verschiedenen Sichtweisen aus bewerten (was Priorität oder BusinessValue angeht).

### Julian Hüsler

---

<b>Alter:</b>	15 Jahre
<b>Beruf:</b>	Schüler (2. Sekundarschule)
<b>Wohnort:</b>	Rain, Kanton Luzern
<b>Interessen:</b>	spielt Unihockey, grosser Freundeskreis
<b>Werte:</b>	ehrgeizig, zielbewusst
<b>Umgang mit digitalen Medien:</b>	sehr erprobt, viel Erfahrung



### Maja Meier

---

<b>Alter:</b>	19 Jahre
<b>Beruf:</b>	Detailhandelsfachfrau (in Ausbildung)
<b>Wohnort:</b>	Kriens, Kanton Luzern
<b>Interessen:</b>	reiten, mit Freundinnen Zeit verbringen
<b>Werte:</b>	wetteifernd, engagiert
<b>Umgang mit digitalen Medien:</b>	Erfahrung, jedoch eher mit Smartphone Apps



### Tobias Spring

---

<b>Alter:</b>	38 Jahre
<b>Beruf:</b>	Projektleiter Informatik
<b>Wohnort:</b>	Rotkreuz, Kanton Zug
<b>Interessen:</b>	IT Projekte selber umsetzen, Fussball schauen
<b>Werte:</b>	grosszügig, offen
<b>Umgang mit digitalen Medien:</b>	sehr viel Erfahrung (durch Beruf)

Bezug zu Wett



## Funktionale Anforderungen

Wir haben zur Anforderungsspezifikation die Anforderungen in funktionale und nicht-funktionale Anforderungen unterteilt. Zur Veranschaulichung der Anforderungen, griffen wir auf verschiedene Methoden zurück.

Wir benutzen Diagramme, Text, Bild und Tabellen für das Aufzeigen konkreter Anforderungen und versuchen eine Vision in die Köpfe der Leser einzubringen.

Wir haben uns dafür entschieden, die jeweiligen Anforderungen grundlegend als Userstory zu behandeln. Zuerst wird für die spätere Verarbeitung der Story ein Titel vergeben, anschliessend die Story spezifiziert. Auch die Priorität, die Akzeptanzkriterien und der Business Value wird angegeben und von uns geschätzt.

### Userstories

<b>Titel: Überblick verschaffen</b>	
<b>Userstory</b>	Julian möchte beim Aufruf von <a href="http://www.betu.ch">www.betu.ch</a> möglichst schnelle und unkompliziert einen Überblick über die Webapplikation «BetU» und ihre Grundfunktionalität erhalten.
<b>Priorität</b>	1
<b>Akzeptanzkriterium</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Beim Aufruf von <a href="http://www.betu.ch">www.betu.ch</a> wird das Logo angezeigt</li><li>- Beim Aufruf von <a href="http://www.betu.ch">www.betu.ch</a> wird Initial ein Beschrieb der Webpage (in Textform / Bildform / Videoform) angezeigt</li></ul>
<b>Business Value</b>	hoch

<b>Titel: Benutzer Registrierung</b>	
<b>Userstory</b>	Julian möchte die Funktionalität der Webapplikation nutzen und deshalb die Möglichkeit bekommen, sich über einen Button auf der Startseite einen kostenlosen Account erstellen.



<b>Priorität</b>	1
<b>Akzeptanzkriterium</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beim Aufruf von betu.ch kann man sich über einen Button «Create Account» registrieren</li> <li>- Email Adresse, Benutzernamen, Vornamen, Nachnamen und einem Passwort sind in einer Form anzugeben</li> <li>- Eingaben werden validiert (Email Format, keine Buchstaben im Namen etc.)</li> <li>- Bestätigungsemail wird versandt</li> </ul>
<b>Business Value</b>	hoch

<b>Titel: Benutzer Login</b>	
<b>Userstory</b>	Julian möchte sich in seinen zuvor erstellen Account einloggen. Am liebsten mit der Option den Benutzernamen oder auch die E-Mail-Adresse anzugeben + Passwort.
<b>Priorität</b>	1
<b>Akzeptanzkriterium</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beim Aufruf von betu.ch kann man sich über einen Button «Sign In» einloggen -Validierung: Rückmeldung ob Eingabe korrekt</li> <li>- Bei fehlerhafter Eingabe wird der Benutzer benachrichtigt</li> <li>- Nach dem erfolgreichen einloggen, wird die MyBet Page angezeigt (Übersicht über eigene Wetten, Partner etc.)</li> </ul>
<b>Business Value</b>	hoch

Titel: Wette erstellen [falls eingeloggt]	
Userstory	Maja möchte eine Wette, welche im echten Leben mündlich besprochen wurde, auf (auf <a href="http://www.betu.ch">www.betu.ch</a> ) erstellen und Julian als Challenged darauf markieren, damit sie ihre gemeinsame Wette zentral und jederzeit abrufbar persistiert haben.
Priorität	1
Akzeptanzkriterium	<ul style="list-style-type: none"><li>- ein Button (Create Bet) existiert</li><li>- Beim Betätigen des Buttons erscheint eine Eingabemaske (Bet-Title, Description, Acceptance-Critereaa, Tip (Gewinnergeld), Challenged Person, Bis-Datum)</li></ul>
Business Value	hoch

Titel: Wette bearbeiten [falls eingeloggt]	
Userstory	Maja unterläuft beim Erstellen der Wette ein Schreibfehler und sie möchte nun den Schreibfehler korrigieren und ein weiteres Akzeptanzkriterium hinzufügen.
Priorität	2
Akzeptanzkriterium	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wette kann über Edit-Button bearbeitet werden</li><li>- Bearbeitungsmaske erscheint</li><li>- Alle Felder können bearbeitet werden (wie oben beschrieben)</li></ul>
Business Value	mittel

Titel: Übersicht Wetten [falls eingeloggt]	
Userstory	Tobias möchte sich einen Überblick über alle seine noch offenen Fussballwetten machen, welche er fleissig auf <a href="http://www.betu.ch">www.betu.ch</a> pflegt
Priorität	3
Akzeptanzkriterium	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Menüpunkt «MyBets» existiert</li> <li>- eine Auflistung aller Wetten, die man selber erstellt hat oder bei denen man als Challenged gilt wird aufgelistet (Name, Beschreibung, Tip, Status (offen oder geschlossen))</li> <li>- Die eigenen Wetten kann man wiederum direkt über einen Edit-Button bearbeiten</li> </ul>
Business Value	mittel

Titel: Wetten abschliessen [falls eingeloggt]	
Userstory	Tobias fügt nach dem Fussballspiel ein Bild des Spielstandes als «Evidence» ein und möchte nun die Wette (gegen Julian) abschliessen.
Priorität	2
Akzeptanzkriterium	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wette enthält «Evidence» Bereich, bei der auch die Challenged-Person Video / Foto oder Text einfügen kann</li> <li>- Wette enthält zwei Checkboxes, Consent-Challenger (kann nur von Challenger auf true gesetzt werden) und Consent-Challenged (kann nur von Challenged auf true gesetzt werden), falls beide auf true sind, gilt die Wette als abgeschlossen</li> </ul>
Business Value	hoch

<b>Titel: Wetten abschliessen, ohne Consent [falls eingeloggt]</b>	
<b>Userstory</b>	Julian ist mit dem «Evidence» von Tobias nicht zufrieden und vermutet er habe das Bild im vorhinein bearbeitet. Er möchte die Wette zwar abschliessen, gibt sich jedoch nicht als Verlierer der Wette zufrieden.
<b>Priorität</b>	2
<b>Akzeptanzkriterium</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Möglichkeit seinen Consent nicht zu geben existiert</li> <li>- Mail an BetU Team wird automatisch versendet, falls nach Ablaufdatum nicht beide Consent gegeben haben</li> <li>- BetU Team hat Möglichkeit (über DB-Direkt) Wette auf abgeschlossen zu setzen (nach genauer Überprüfung</li> </ul>
<b>Business Value</b>	tief

<b>Titel: Bet-Partner Übersicht [falls eingeloggt]</b>	
<b>Userstory</b>	Maja sieht ein Wettreiten und würde gerne mit jemandem um den Gewinner wetten. Damit Maja mehrere Personen als Gegenwetter vorgeschlagen bekommt, kann sie sich alle bisherig Bet-Partner anzeigen lassen.
<b>Priorität</b>	3
<b>Akzeptanzkriterium</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle Accounts, welche schon einmal in einer Wette als Challenged oder einem selbst als Challenged hinzugefügt wurden, werden angezeigt</li> <li>- Man kann sich beim Klick auf einen Account Informationen (Name, Vorname, Email, gewonnene Wetten, verlorene Wetten etc.) anzeigen lassen.</li> </ul>
<b>Business Value</b>	tief

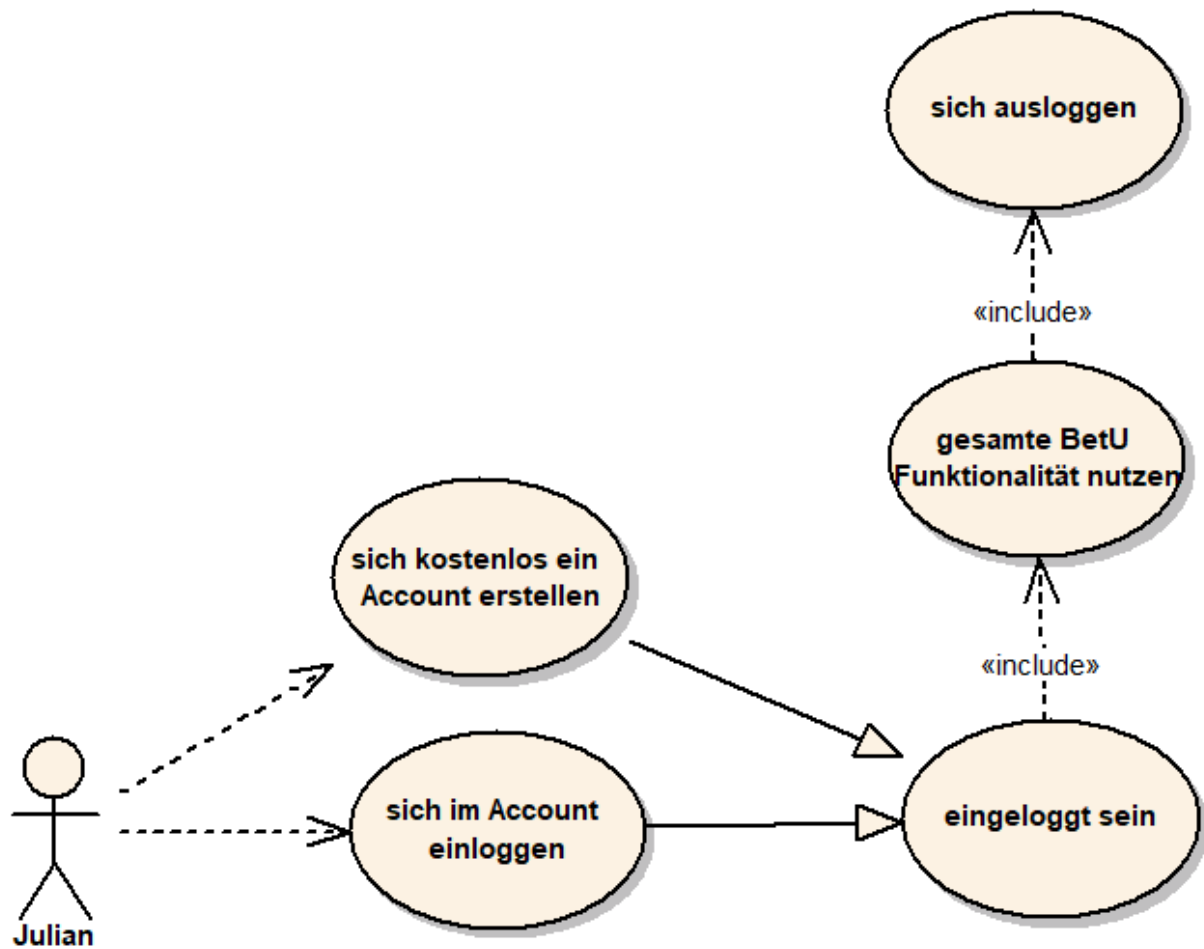
<b>Titel: Account-Detail [falls eingeloggt]</b>	
<b>Userstory</b>	Maja möchte Informationen über ihre Wettpartner erhalten, um einschätzen zu können, ob eine Wette gegen eine gewisse Person lukrativ wäre.
<b>Priorität</b>	3
<b>Akzeptanzkriterium</b>	- Accountinformationen sind einsehbar (gewonnene Wetten, verlorene Wetten, Email Adresse, ganzer Name)
<b>Business Value</b>	tief

### UseCase Diagramme (zu Userstories)

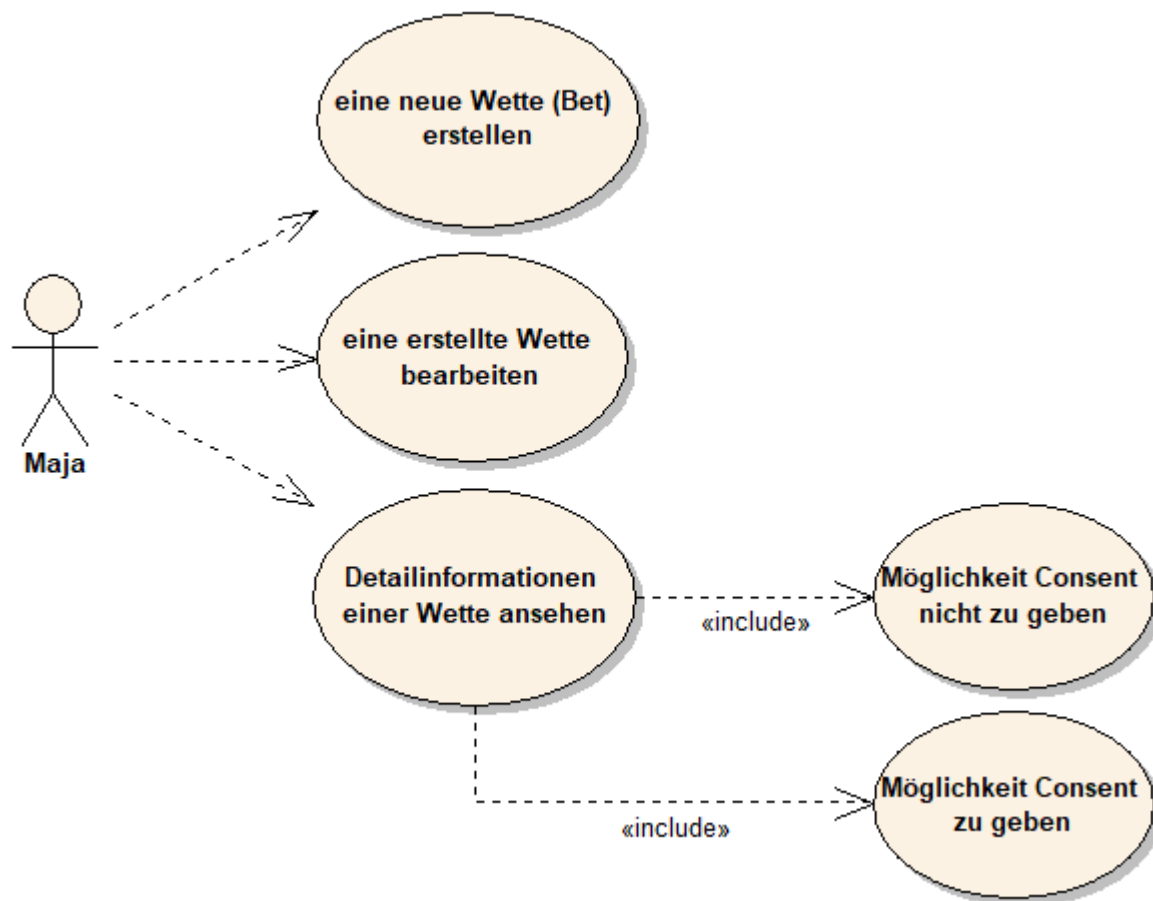
Wir haben uns dafür entschlossen UseCase Diagramme zu erstellen, und hinter den jedem UseCase Diagramm ein Activity Diagramm mit eher technischem Fokus zu erstellen.

Zu jedem Diagramm haben wir einen kurzen Beschrieb erstellt, welche alles genau erklärt. Wir haben unseren gesamten Funktionsumfang in 4 verschiedene Teile gegliedert:

- Account (Registrierung, Anmeldung)
- CRUD Operationen Bet (Erstellen, Editieren, Detail anzeigen, Abschliessen)
- Übersichten

**Beschrieb Diagramm 1:** (für Userstories Benutzer Login / Registrierung)

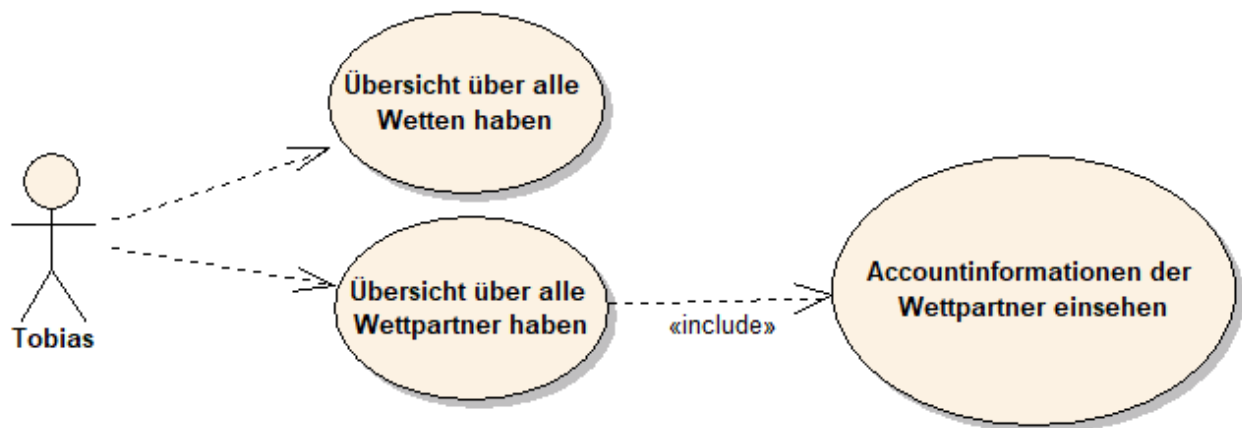
Julian möchte sich einen kostenlosen Account erstellen können. Sobald er diesen erstellt, ist er ebenfalls automatisch eingeloggt. Das selbe Verhalten existiert beim «sich einloggen». Erst wenn ein User eingeloggt ist, kann der die Funktionalität von BetU benutzen und sich allenfalls wieder ausloggen. Ein neuer Account fordert einen Benutzernamen (Unique), ein Passwort, Vorname, Nachname und eine Email Adresse. Hier muss validiert werden, ob die Email Adresse valide ist (zum Beispiel ein «@» beinhaltet).



**Beschrieb Diagramm 2:** (für Userstories Bet erstellen, Bet editieren, Bet Detail, Bet abschliessen)

Maja möchte eine neue Wette erstellen können. Diese neue Wette soll ebenfalls im Nachhinein bearbeitet werden können. Zusätzlich sollen Detailinformationen der Wette angesehen werden können.

In der Detailansicht hat Maja die Möglichkeit (noch vor dem Bis-Datum) ihren Consent zu geben. Falls sie die Checkbox anwählt, so heisst das, «Maja ist einverstanden, dass die Wette erfüllt ist». Falls sie die Checkbox nicht anwählt, so heisst das, «Maja ist nicht einverstanden dass die Wette erfüllt ist». Wie in den folgenden Activity Diagrams beschrieben, prüft ein Prozess jeweils ob die Consents übereinstimmen und falls nicht, wird ein Verfahren (Email Versand, Prüfung durch uns) eingeleitet.



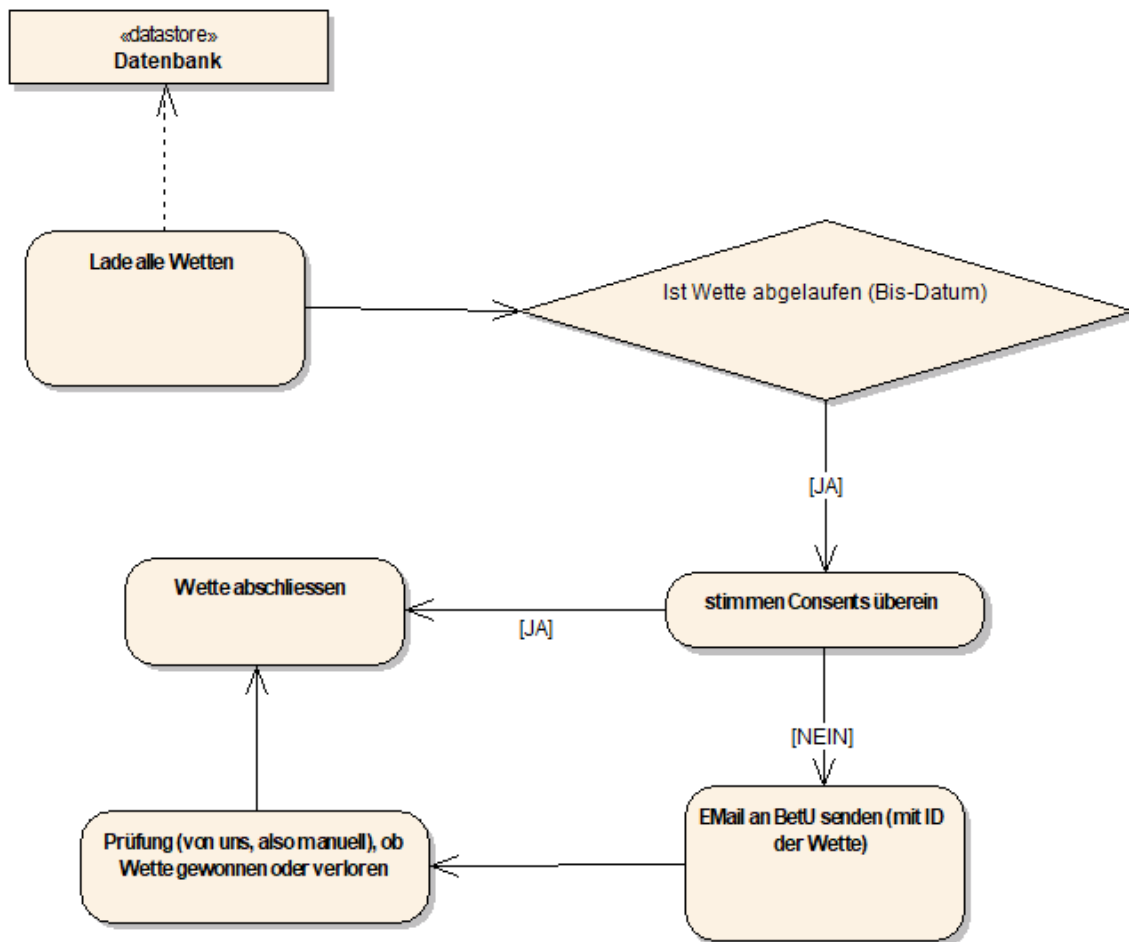
**Beschrieb Diagramm 3:** (für Userstories Betübersicht, Betpartner Übersicht, Accountdetail)

Tobias möchte eine Übersicht über alle Wetten von ihm erhalten (getrennt in abgeschlossene und noch offene Wetten). Zusätzlich möchte er eine Übersicht über alle bisherige Wettpartner haben (um potentielle Partner für eine neue Wette) zu finden. Eine Auflistung aller bisherigen Wettpartner existiert und pro Wettpartner können Accountinformationen eingelesen werden (gewonnene Wetten, verlorene Wetten etc.).



## Activity Diagramme

Da unsere Userstories relativ einfach zu verstehen sind haben wir uns dazu entschlossen nur wo nötig ein Activity Diagramm zu erstellen. Der komplizierteste Sachverhalt unserer Applikation ist das Abschliessen von Wetten. Aus diesem Grund möchten wir mit dem folgenden Diagramm Klarheit verschaffen.



Ein eigenständiger Prozess, welcher ebenfalls auf unserem Azure Server läuft, prüft jede halbe Stunde, ob es Wetten gibt, welche abgeschlossen werden können. Dafür lädt er alle Wetten von der Datenbank und prüft ob sie abgelaufen ist (DueDate). Falls die Consents übereinstimmen (beide «Ja» oder beide «Nein»), wird die Wette abgeschlossen. Ansonsten wird ein Mail an uns versendet mit der entsprechenden ID der Wette. Ziel ist es, dass wir anschliessend die Wette und die Evidences genau analysieren und entscheiden, wer die Wette gewonnen hat.

## Nicht-Funktionale Anforderungen

Wir haben unsere Nicht-Funktionalen Anforderungen nach der ISO Norm 25010 ausgearbeitet. Dabei haben wir versucht auf alle Aspekte einzugehen und somit (in Kombination mit den Funktionalen Anforderungen eine möglichst hohe Anforderungsspezifikation Abdeckung zu haben.

### Leistungsanforderungen

Wir möchten, dass BetU einen gewissen Standard hat, was die Performance betrifft. Das bedeutet, wir möchten schnelle Ladezeiten, um dem User eine möglichst flüssig laufende WebApp, ohne Wartefenster, zu bieten.

### Antwortzeiten

Wir möchten, dass alle Antwortzeiten auf ein Minimum gebracht werden. Dies sorgt dafür, dass der gesamte Datenfluss schneller voran geht und die Applikation keine Wartefenster beinhaltet. Dafür haben wir vor eine SPA zu erstellen, welche mit API – Calls Daten lädt.

### Fensterwechslungen

Uns ist wichtig, dass wir vom UI her schnelle Wechslungen der Fenster haben. Dies bedeutet, wir möchten am Aufbau des UI's keine Zeit vergeuden. Auch hier unterstützt uns die Funktionsweise der SPA's.

### UI Anforderungen

Hier liegt definitiv unser Fokus. Ein schönes, elegantes aber auch modernes UI ist das Ziel. Wir haben im UI-Elemente Kapitel bereits angedeutet, welche Elemente wir verwenden. Diese möchten wir modern stylen. Dabei achten wir auf einheitliche Darstellung von Sachverhalten. Einheitliche Controls, einheitliche Farben, einheitliche Logik etc.

Für mehr Informationen zum UI, kann im Kapitel UI-Elemente oder im nachfolgendem Dokument nachgelesen werden.

### Datenschutz

Der Datenschutz bei Webapps ist ein wichtiges Thema! Insbesondere bei Webseiten mit Benutzerdaten. Wir versuchen aufgrund dessen ein Benutzersystem aufzubauen, welche so funktioniert, dass API-Schnittstellen mit sogenannten «Guards» versehen sind. Dies ermöglicht uns, dass wir kontrollieren können, wann und vorallem von wem API-Calls gemacht werden dürfen.

### Fehlertoleranz

Wir möchten eine allgemeine Fehlertoleranz in die App einbauen. Dafür möchten wir Validierungen einbauen (bei der Registrierung / Login) und aussagekräftige Fehlermeldungen zurückgeben. Beispielsweise wenn ein Passwort falsch eingegeben wird.

## Bedienbarkeit

Die WebApp sollte sehr einfach bedienbar sein. Das heisst, man sollte immer, zu jedem Zeitpunkt von einem Menüpunkt, zum anderen Menüpunkt gelangen können.

## Wartbarkeit

Falls wir zusätzliche Zeit haben, was wir bezweifeln, haben wir vor automatisierte Tests zu erstellen, welche vorallem den Fokus auf das Backend unserer Applikation haben. Bei Veränderungen / Erweiterungen, müssen die Tests auch danach noch erfolgreich laufen und auch ergänzt werden (vom Entwickler).

## UI-Elemente

Wir haben aufgrund des gelernten Stoffes im Modul 152 vor, einige spezielle Elemente in unsere Webseite mit einzubauen. Aus den 5 Optionen planen wir 4 sicherlich einzubauen, jedoch kann es gut sein, dass wir während der Implementierung auch noch weitere Elemente einbauen.

### Wir benutzen die folgenden UI-Elemente:

- Ein selbst erstelltes Logo (als Vektorgrafik)
- Ein Bild aus dem Web, das aus der Sicht des Urheberrechtes zur Publikation verwendet werden darf (mit Nachweis)
- Eine selbst erstellte Videosequenz (kurze Animation mit Adobe After Effects)
- Eine Audiosequenz (optimal für Web aufbereitet)

Wie wir bereits in den Userstories erwähnt haben, besteht unsere Webapplikation aus mehreren Views. Wo wir die oben aufgelisteten UI-Elemente verwenden werden wir nun erklären (fett Markierung). Diese Views werden wir nun ebenfalls kurz erläutern:

### Wir erstellen folgende Views:

- Landing Page  
Wenn nicht eingeloggt, die Startseite von [www.betu.ch](http://www.betu.ch) (mit **eigenem Logo**, kurzem Text, einem **Erklärungsvideo** (was ist «BetU»), **separate Audiosequenz unter Video (nicht im Video integriert)**, Create Account Button, Login Button)
- Login Page  
Hier kann sich der Benutzer mit Benutzernamen / Email und Password einloggen
- Registration Page  
Hier kann sich der Benutzer mit Vornamen, Nachnamen, Benutzernamen, Email, Passwort etc. einen persönlichen Account erstellen
- MyBets Page  
Übersicht aller offenen oder abgeschlossenen Wetten der eingeloggten Person

- Create Bet Page (über Button auf MyBets Page erreichbar)  
Eingabemaske für eine Wette (Titel, Description, Acceptance Critereas und so weiter)
- Edit Bet Page (über Button auf MyBets Page erreichbar, auf jeder Wetten einzelner Button)  
Wette (alle Felder bis auf Challenged Person) kann editiert werden (und gespeichert)
- Bet Detail (über Button auf MyBets Page erreichbar)  
Alle Informationen zur Wette können angeschaut werden und Consent kann gesetzt werden (über Checkbox)
- Bet Partner Page  
Alle bisherigen Wettpartner werden aufgelistet
- Account Detail (beim Klick auf Challenged Person oder über Bet Partner Page)  
Accountinformationen (gewonnen Wetten, verlorene Wetten, Vorname, Nachname etc. werden angezeigt, **Account Bild (nur Umrisse, aus Web)**)

Nebst den Views möchten wir noch folgende Funktionalitäten einbauen, welche nicht auf einer bestimmten View anzuzeigen sind (beispielsweise auf Menübar):

- LogOut Button

## Schlusswort

Wir haben uns für den Projektbeschrieb bereist sehr viel Mühe gegeben. Aus Erfahrung können wir nämlich bezeugen, dass eine genaue Vision eines Projektes immer auch bei der Realisierung des Produktes / Projektes hilft. Wir sind leidenschaftlich daran, dieses Projekt zu verwirklichen.

**Rafael Estermann**

**Daniel Cavic**

**Marvin Henke**