

Racketsports Manager

Semesterarbeit ZHAW



Autor: Raphael Marques

Betreuer: Michael Reiser

18. Juli 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Inhalt der Arbeit	4
1.1	Ausgangslage	4
1.2	Aufgabenstellung	4
1.3	Erwartete Resultat	5
1.4	Zielsetzung der Arbeit	5
2	Analyse	6
2.1	Marktumfeld	6
2.1.1	Identifizierung von Partnern	6
2.1.2	Terminvereinbarung	7
2.1.3	Amateur-Liga Management	7
2.1.4	Protokollierung eines Spiels	7
2.2	Benutzergruppen	7
2.2.1	Gelegenheitsspieler	8
2.2.2	Regelmässige Spieler	8
2.2.3	Clubmitglieder	9
2.3	Use Cases	10
2.3.1	UC1: Identifizierung von Partnern	10
2.3.2	UC2: Terminvereinbarung	11
2.3.3	UC 3: Spiel Protokollieren	12
2.3.4	UC4: Liga Management	13
2.4	Anforderungsanalyse	14
2.4.1	Anforderungen für UC1	14
2.4.2	Anforderungen für UC2	15
2.4.3	Anforderungen für UC3	16
2.4.4	Anforderungen für UC4	16
3	Projektmanagement	18
3.1	Projektablauf	18
3.1.1	Grobplanung	18
4	Konzeption	19
4.1	Technologiestack	20
4.1.1	Spring + AngularJS	20

4.1.2	MEAN Stack	21
4.1.3	Entscheidung	21
4.2	Architektur	21
4.3	DB Design	22
4.4	GUI	24
4.4.1	User Section	24
4.4.2	Court Section	25
5	Implementation	26
5.1	REST API	26
5.2	Web Applikation	26
5.3	Android Applikation	26
6	Test	27
6.1	Unit Tests	27
6.2	System Tests	27
6.3	User Acceptance Tests	27
7	Reflektion	28

1 Inhalt der Arbeit

Racket-Sportarten haben ein Problem. Man muss die richtige Zeit und den richtigen Partner finden. Die Applikation, welche ich für die Semester-Arbeit erstelle sollte dieses Problem lösen. Durch einen "Doodle-Style Termin und Spieler-Finder sowie eine Liga-Verwaltung werden die Teilnehmenden motiviert, öfters zu squashen.

1.1 Ausgangslage

Einen Partner für Racket-Sportarten zu finden, ist nicht immer sehr einfach. Wenn man schliesslich jemanden gefunden hat, ist es immer schwer, einen Termin zu finden. Spielt man regelmässig gegen die gleiche Person, stellt man sich oft auf diese ein und lernt mit der Zeit nur noch wenig dazu.

Diese App sollte diese Probleme lösen, indem man einfach miteinander Termine vereinbaren kann und das Termine vom System für die User automatisch generiert werden.

1.2 Aufgabenstellung

Um die Ziele zu erreichen, muss methodisch vorgegangen werden. In der Dokumentation müssen angewendete Technologien begründet werden sowie Konzepte und Architekturen der Applikation festgehalten werden.

1. Informieren über den momentanen Markt und Organisation rund um Racketsport
 - Andere Applikationen rund um Racketsport identifizieren
 - Zielgruppen- und Anwendungsfallanalyse
2. Anforderungsanalyse, welche Funktionalitäten dem Nutzer einen echten Mehrwert bieten
 - Basierend auf (1) eine Anforderungsanalyse erstellen
 - User Stories erstellen
 - Sprints planen
3. Konzeption der App, Technologien wählen
 - Entscheidungsmatrix, welche Technologien verwendet werden
 - DB Design
 - Klassen-Diagramm
 - GUI-Entwurf
4. Die Applikation umsetzen

- Applikation programmieren
- Unit Tests erstellen/ausführen
- 5. Systemtests durchführen
 - Systemtests konzipieren
 - Systemtests durchführen
 - End-to-End Testing
- 6. Benutzertests durchführen
 - Benutzer einladen für Alpha-Test
 - Feedback von Benutzer verlangen

1.3 Erwartete Resultat

Folgende Resultate werden erwartet:

- Marktanalyse & Benutzerverhaltensanalyse zur vereinbarung von Spielen
- Anforderungsanalyse
- Recherche für einzusetzende Techniken
- Konzepte und Implementationstechniken
- User Stories und Projektplanung
- Android App und Webapplikation
- Testplan und Umsetzung
- Benutzerfeedback des Alpha-Tests
- Fazit

1.4 Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist eine WebApplikation sowie eine Android App mit bestimmten Funktionalitäten zu erstellen. Der Autor der Arbeit soll so Zugang zu neuen Technologien im Webbereich erhalten und Erfahrung in der Webapplikations-Programmierung sammeln.

Aufgabenstellung:

- Dokumentation über Entscheidungen und Implementationstechniken
- Webapplikation mit folgender Funktionalität:
 - RestAPI um alle untenstehenden Funktionalitäten
 - Liga erstellen und löschen
 - Einer Liga beitreten und eine Liga verlassen
 - Spiel vereinbaren
 - Termin für Spiel finden
 - Spielresultat eintragen
 - Rangliste der Liga berechnen
 - Automatische Spielvorschläge innerhalb der Liga (z.B. jeder Spieler spielt jede zweite Woche ein Spiel)
- Android App, welche auf die WebAPI zugreift mit gleicher Funktionalität wie WebApplikation

2 Analyse

Das Ziel der Software ist, den User in der Terminfindung, Protokollierung und Partnerfindung optimal zu unterstützen. Dieser Teil der Dokumentation dient zur Findung exakter Anforderungen an die Software die den User optimal unterstützen. Zusätzlich wird Anfangs untersucht wie das Marktumfeld rund um die geplante Applikation aussieht, um einen möglichen Erfolg einer solchen Applikation zu schätzen sowie mögliche Synergieeffekte zu identifizieren.

2.1 Marktumfeld

Um mögliche Synergien oder Wettbewerber zu identifizieren, müssen zuerst die geplanten Basis Funktionalitäten aufgelistet werden:

- Vereinfachung zur Identifizierung von Partnern
- Vereinfachung zur Terminvereinbarung
- Vereinfachung eines Amateur-Liga Management
- Vereinfachung zu Protokollierung eines Spiels

2.1.1 Identifizierung von Partnern

GlobalTennisNetwork.com ist eine Community zur Identifizierung von Tennispartnern. Die Website ist fokussiert auf Tennis. Andere Racket Sportarten werden nicht behandelt. Dadurch sieht der Autor dieser Service nicht als direkte Konkurrenz. Eine Verbindung mit dem Service um eine Grössere Population von Potenziellen Tennispartnern zu erreichen wäre vorstellbar.

Spontacts ist eine Android Applikation, welche Spontane Terminvereinbarungen ermöglicht. Es kann zusätzlich als Identifizierung von Partnern für jegliche Freizeitaktivitäten dienen. Es gibt jedoch keine Fokussierung auf Racket Sport. Nichts desto trotz kann Spontacts als konkurrenz zu der geplanten Applikation angesehen werden, da zwei Funktionalitäten (auch wenn der Fokus nicht auf Sport liegt teilweise abgedeckt werden können. Jedoch wird die Konkurrenz nicht als erheblich eingeschätzt.

sport42.com bietet auch eine Möglichkeit zur Identifizierung eines Potenziellen Sportpartners. Racket Sportarten werden hier auch abgedeckt. Nach Recherchen stellte sich jedoch heraus, das der Fokus der Applikation auf dem US Markt liegt. Bei einer potenziellen Expansion der geplanten Applikation müsse die Konkurrenz neu evaluiert werden. Da der Fokus

jedoch im Moment auf den deutschsprachigen Raum gerichtet ist, wird dieser Service nicht als Konkurrenz eingeschätzt.

sportpartner.com ist ein auf Sport fokussierter Service um Partner zu identifizieren. Der Service deckt auch Racketsportarten wie Tennis, Squash sowie Badminton ab. Bis jetzt gibt es allerdings nur wenig aktive Spieler in Europa.

2.1.2 Terminvereinbarung

Doodle ist der bekannteste Terminvereinbarungs Service. Ein ähnlicher Algorithmus, welcher in der geplanten Applikation verwendet wird, wurde von den Ersteller dieser Applikation entwickelt. Jedoch gibt es bei Doodle keinerlei Fokus auf Inhalt zum Termin. Es ist möglich Business wie auch Freizeit Termine zu erstellen. Die geplante Applikation kann davon profitieren einen ähnlichen, auf Sport Termine fokussierte Terminvereinbarungs Algorithmus zu entwickeln. Sollte dieser genügend intuitiv umgesetzt sein, wird Doodle nicht als Konkurrenz betrachtet.

Moreganize.ch wie Doodle benützt auch Moreganize einen Terminvereinbarungs Algorithmus.

2.1.3 Amateur-Liga Management

LeagueManager Wordpress Plugin ist eine Zusatzsoftware für Wordpress, mit welchen man Teams und Matches zusammenstellen kann und so Ligen erstellen kann. Der Fokus liegt hier grösstenteils auf Teamsports.

Excel von Microsoft wird oft als Tracking und Organisation für Ligen verwendet. Die Einfachheit und das breite Skillset spricht für diese Lösung. Jedoch ist Zusammenarbeit und Organisation umständlich.

2.1.4 Protokollierung eines Spiels

Excel von Microsoft wird oft als Tracking und Organisation für Ligen verwendet. Die Einfachheit und das breite Skillset spricht für diese Lösung. Jedoch ist Zusammenarbeit und Organisation umständlich. Als alternative, welche die Zusammenarbeit vereinfacht bietet sich auch **Google Docs** an.

2.2 Benutzergruppen

Die geplante Applikation wird nicht für alle Benutzergruppen interessant sein. Um das Zielklientel zu finden wird erstellt diese Kapitel eine Kategorisierung in verschiedene Benutzergruppen. Anschliessend wird abgeschätzt, wie welche Benutzergruppe von der Applikation profitieren kann.

2.2.1 Gelegenheitsspieler

2.2.1.1 Analyse

Gelegenheitsspieler spielen nicht regelmässig (wöchentlich) Racketsport. Sie vereinbaren mit - meistens wenige Personen in engem oder erweitertem privaten Umfeld - unregelmässig Spiele. Oft pausieren Gelegenheitsspieler mehrere Monate und haben anschliessend intensivere Phasen mit mehreren Spielen innerhalb wenigen Wochen. Der Aufwand um ein Spiel zu vereinbaren und einen passenden Court zu finden ist dementsprechend gross. Viel fehlt auch an einem passenden Partner im privaten Umfeld, insbesondere wenn der Spieler Ambitionen hegt sich zu verbessern. Schlussendlich ist die Motivation zu einer „gewissen Regelmässigkeit“ nicht hoch, da die Vereinbarung eines Spieles aufwändig ist, sowie eine Verbesserung des Spiels gegenüber anderen Spielern nicht schnell ersichtlich ist.

Zusammengefasst lassen sich folgende Charakteristiken zusammenfassen:

- Einzelne oder wenige Partner im privatem Umfeld
- Oft längere Pausen gefolgt von intensiveren Phasen
- Grosse Aufwand um Spiel zu vereinbaren
- Fehlende Partner bei gewollter Verbesserung im Spiel
- Fehlende Vergleichsmöglichkeiten, da wenige Partner und meist keine Protokollierung der Ergebnisse
- Wenig Anreize um nächstes Spiel zu organisieren

2.2.1.2 Use Cases

Gelegenheitsspieler können ausserordentlich von der geplante Applikation profitieren.

Neue **Partner** in der Nähe können unkompliziert mit der Applikation identifiziert werden. So ist es möglich längere Pausen, wenn der originale Partner in den Ferien ist oder schlicht verhindert ist, zu verhindern.

Courts und Spielzeiten können schnell vereinbart werden. Dies verringert den Aufwand um ein Spiel durchzuführen und erhöht somit die Motivation öfters Squash zu spielen. Spiele können **protokolliert** werden und so kann eine Statistik erstellt werden, welche wiederum als Anreiz dienen kann um besser zu werden.

Durch ein **Liga Management** können zusätzliche Anreize, neue Partner sowie eine Regelmässigkeit gefunden werden. Möglicherweise sind ein Grossteil der Gelegenheitsspieler nicht an einer solchen Liga interessiert, jedoch gibt es ein gewisses Potenzial dafür.

2.2.2 Regelmässige Spieler

2.2.2.1 Analyse

Regelmässige Spieler spielen regelmässig zu einem vereinbarten Termin mit einem oder mehreren Partner einen Racketsport. Meist werden genannte vereinbarte Termine mit den gleichen Partnern ausgetragen. Bei den vereinbarten Terminen gibt es gewisse Variationen. So

kann der Zeitpunkt und auch der Wochentag variieren.

Zusätzlich zu den regelmässigen Terminen, kommen meist noch unregelmässige Termine in der Charakteristik der Gelegenheitsspieler hinzu.

Durch die Regelmässigkeit ist diese Spielergruppe meist einiges ambitionierter als Gelegenheitsspieler. Dadurch das Sie regelmässig mit den gleichen Spielern spielen, wollen Sie besser sein als die anderen. Da Sie jedoch nicht in einer Liga spielen gibt es meist kein Protokoll der Resultate oder ein Ranking.

2.2.2.2 Use Cases

Regelmässige Spieler können durch die geplante Applikation sehr unkompliziert ihre Spiele **protokollieren**.

Eine **Liga** kann zwischen mehreren regelmässigen Spielern arrangiert werden. Diese kann durch regelmässige **Terminvereinbarungen vom System** dazu beitragen das es keine Pausen gibt bei Krankheit oder Abwesenheit. Spieler die ausserhalb der eigenen Stammgruppe spielen wollen, können gleichzeitig bei **öffentlichen Ligen** weitere Erfahrungen sammeln.

2.2.3 Clubmitglieder

2.2.3.1 Analyse

Clubmitglieder Spielen regelmässig und haben dafür fix Vereinbarte Clubtrainings. Diese sind nicht flexibel. Zusätzlich besteht auch eine Infrastruktur für Ranking über die Liga sowie eine Protokollierung von Spielen in den meisten Fällen. Clubmitglieder sind somit nicht im Hauptfokus dieser Applikation. Höchstens Ausserhalb des Clublebens ist es gut möglich das ein Clubmitglied diese Applikation braucht um neue Spiele zu vereinbaren oder in einer privaten Liga mitzuspielen.

2.2.3.2 Use Cases

Neue Clubs ohne Infrastruktur könnten diese Applikation für ihre Administration verwenden.

2.3 Use Cases

2.3.1 UC1: Identifizierung von Partnern

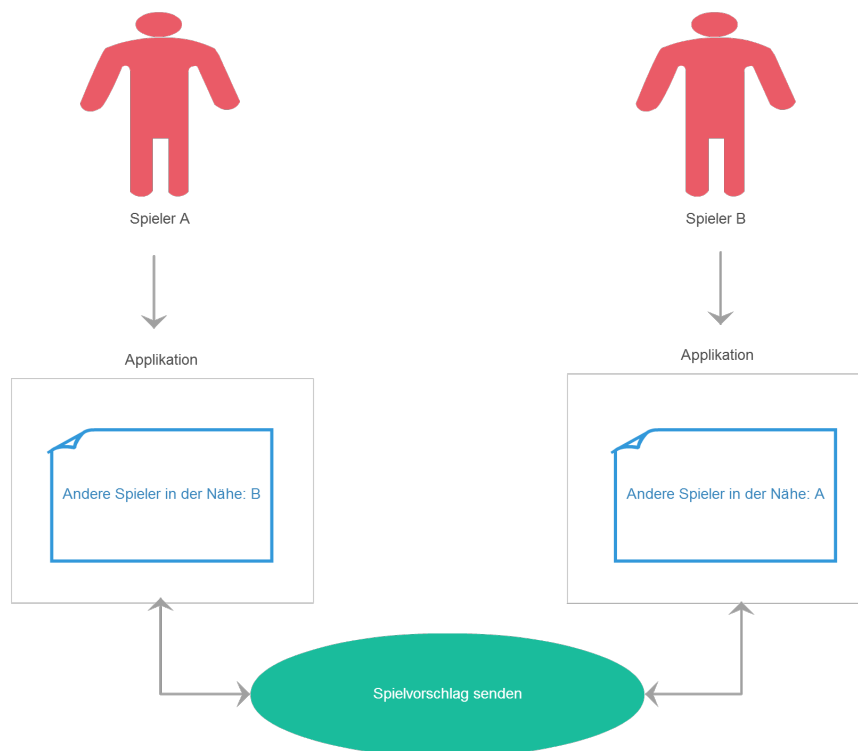


Abbildung 2.1: Grobplanung für Applikation

Der erste Use Case beschreibt die Identifizierung von Partnern. Zwei Partner - A und B - wollen einen bestimmten Racketsport in einer bestimmten Region spielen. Der User A oder B kann Spielvorschläge an andere User senden. Dafür kann er nach Region filtern.

2.3.2 UC2: Terminvereinbarung

Für den User Case Terminvereinbarung wurde in zwei Teil Use Cases unterteilt.

2.3.2.1 UC 2.1: Gelegenheitsspiele

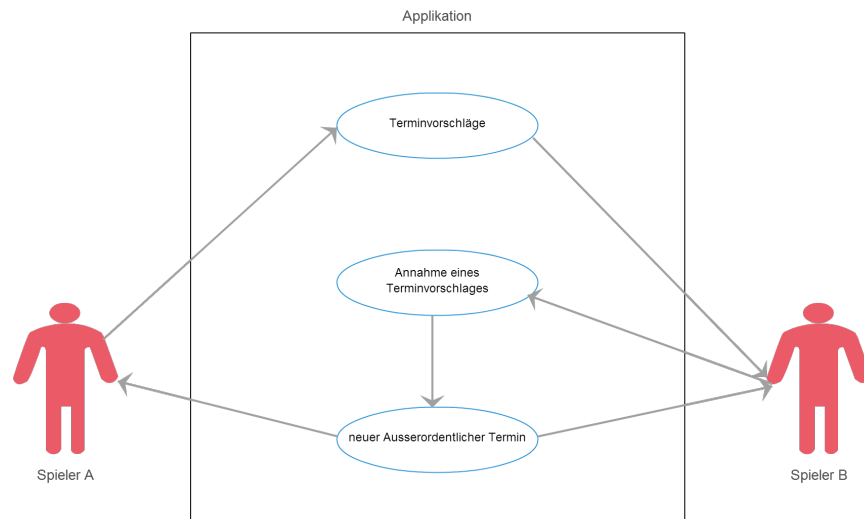


Abbildung 2.2: Grobplanung für Applikation

Bei Gelegenheitsspielen kann der Spieler A oder B einen oder mehrere Spielvorschläge senden. Anschliessend kann der Spieler B einer dieser Spielvorschläge **annehmen**, **ablehnen** oder **neue Spielvorschläge senden**. Sobald beide Nutzer einen Spielvorschlag angenommen hat, wurde der Termin vereinbart.

2.3.3 UC 3: Spiel Protokollieren

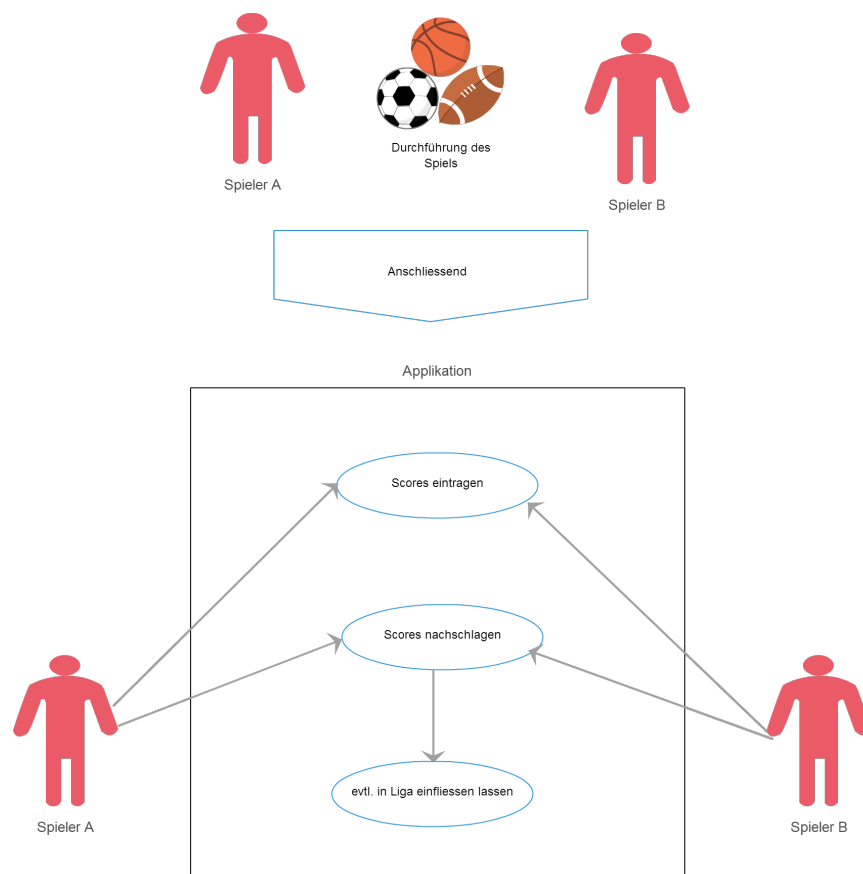


Abbildung 2.3: Grobplanung für Applikation

Nachdem ein Spiel durchgeführt wurde, kann der Spieler B sowie der Spieler A die Scores eintragen oder bestätigen. Anschliessend können beide Spieler die jeweiligen vergangenen Spiele jederzeit in der Applikation nachschlagen. Optional wird das protokollierte Spiel in einer Liga gewertet (falls vor dem Spiel so deklariert.)

2.3.4 UC4: Liga Management

2.3.4.1 UC 4.1: Liga erstellen

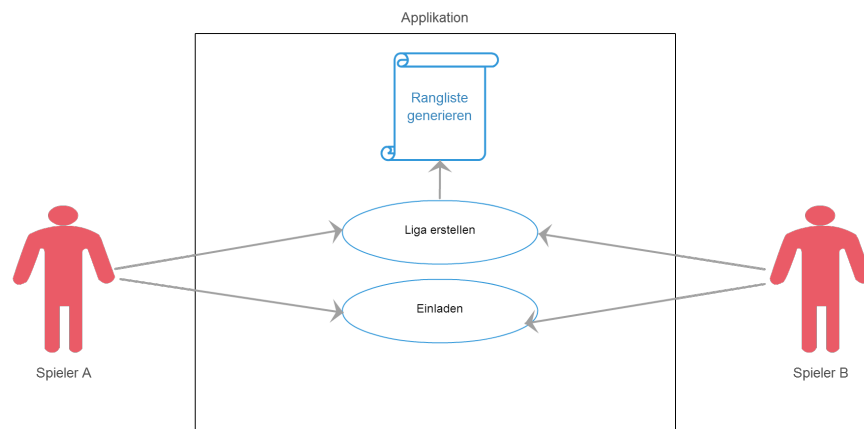


Abbildung 2.4: Grobplanung für Applikation

Jeder Spieler kann eine Liga erstellen. Diese Liga generiert eine Rangliste. Der Spieler kann anschliessend andere Spieler in die Liege einladen. Spieler können zusätzlich bei öffentlichen Ligen beitreten.

2.3.4.2 Rangliste durch Spiele aktualisieren

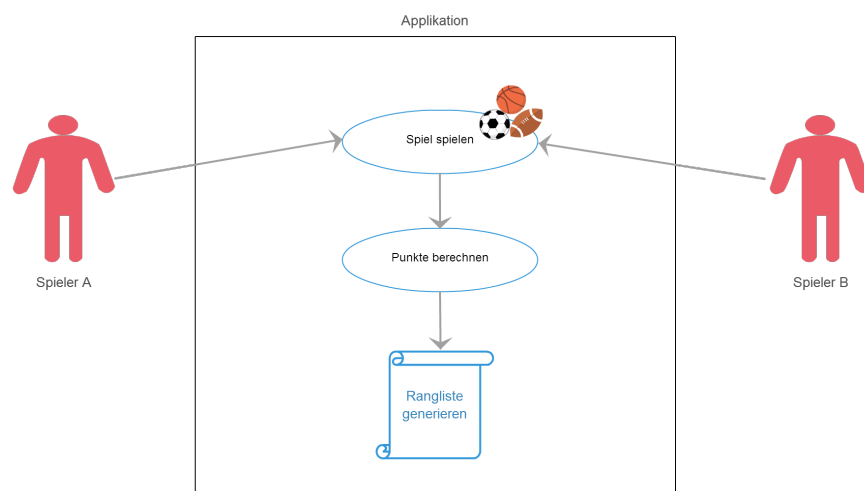


Abbildung 2.5: Grobplanung für Applikation

Nachdem ein Spiel gespielt ist, können beide Spieler ihre Scores eintragen. Stimmt diese überein oder bestätigt ein Spieler der eingetragene Score des anderen Spielers, wird dieser zur Rangliste hinzugerechnet.

2.3.4.3 Spiele automatisch anfordern

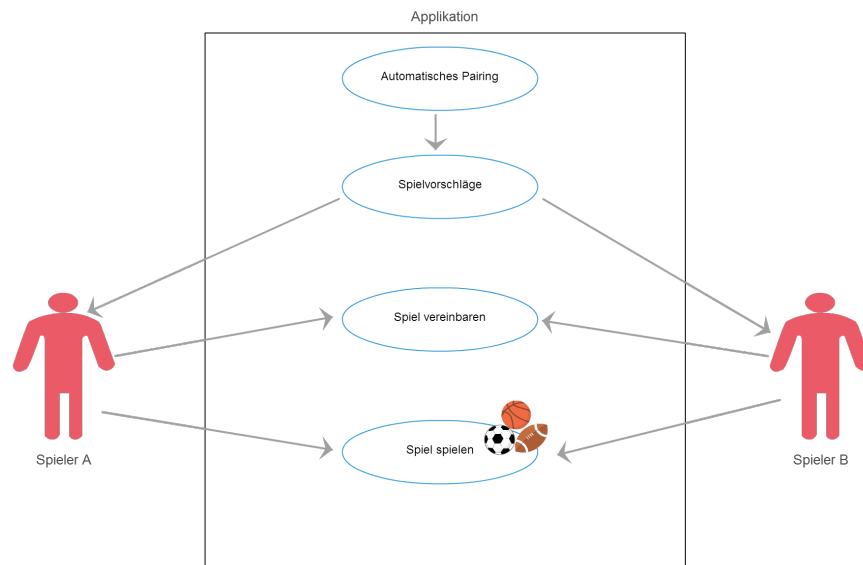


Abbildung 2.6: Grobplanung für Applikation

Bei der Erstellung der Liga kann ein Algorithmus zur automatischen Spielvereinbarung ausgewählt werden. Dieser Algorithmus schlägt jedem Spieler nach der definierten Regelmässigkeit Terminvorschläge vor und stellt so sicher, dass alle Spieler regelmässig gegen alle andere Spieler spielen. Die Spieler können sich auf einen der vorgeschlagenen Termine - oder ein anderer individuell vorgeschlagener Termin festlegen.

2.4 Anforderungsanalyse

Die Anforderung in diesem Abschnitt werden direkt in User Stories übertragen in das Tool Yodiz: <https://app.yodiz.com/plan/pages/task-board.vz?cid=14274&pid=1&iid=1>

2.4.1 Anforderungen für UC1

2.4.1.1 REQ1.1.x - Zuteilung zu Regionen

Der User muss zu einer Region zugeordnet werden können. Regionen sind im Racketsport Zentren, die der Spieler vorzugsweise benutzt. Geographische Nähe sind in diesem Use Case viel weniger präzise, da je nach Verkehrsanbindung oder Lebensumstände nicht Racketsport Zentren in der unmittelbaren Geografischen Nähe referenziert werden.

REQ1.1.1 - Racketsport Zentren registrieren: Der User der Applikation kann Racketsport Zentren registrieren.

REQ1.1.2 - Zuordnung zu Racketsport Zentren: Der User kann sich zu Racketsport Zentren zuordnen und so anderen Spielern signalisieren, dass er da bevorzugt spielt.

REQ1.1.3 - Suche nach Spielern per Racketsport Zentrum: User können andere Spieler suchen die sich an ein Racketsport Zentrum zugeordnet haben.

2.4.1.2 REQ1.2 - Broadcast Herausforderung für Region

Der Spieler kann für eine Region einen Broadcast Spielvorschlag versenden für eine bestimmte Zeit.

2.4.1.3 REQ1.3 - Privatsphäre Einstellungen für Herausforderungen

Der Spieler kann in der Applikation einstellen ob er Broadcasts (REQ1.2) empfangen will und ob er von fremden Spielern Spielvorschläge empfangen will.

2.4.1.4 REQ1.4 - Details zur Spielerselektion

Der Spieler soll von anderen Spielern verschiedene Merkmale herauslesen können:

- Username
- Spielstärke
- Freiwillige Beschreibung
- Absichten (Regelmässige Spielpartner, Gelegenheitspartner, Spass spiele, Training, ...)
- Sportzeiten (z.b. nur abends, flexibel, nur Montags - Mittwoch)

2.4.1.5 REQ1.5 - Friend System

User können andere User zu ihrer Freundesliste hinzufügen. Privatsphäre Einstellungen können anschliessend drauf abgestimmt werden.

2.4.2 Anforderungen für UC2

2.4.2.1 REQ2.1 - Spiel erstellen

Der User kann ein Spiel erstellen. Darin wird der Gegner, die Spielart sowie Terminvorschläge definiert.

2.4.2.2 REQ2.2 - Spielterminvorschläge erstellen

Der User kann mehrere Terminvorschläge für ein Spiel registrieren (Terminvorschlag besteht aus einer Lokation und einem Datum/Uhrzeit). Diese Terminvorschläge werden einem Spiel zugeordnet.

2.4.2.3 REQ2.3 - Spielterminvorschläge annehmen

Der Empfänger der Terminvorschläge kann einen Spielterminvorschlag annehmen.

2.4.2.4 REQ2.4 - Spielterminvorschläge ablehnen

Der Empfänger der Terminvorschläge kann alle Vorschläge ablehnen und neue Vorschläge erstellen.

2.4.2.5 REQ2.5 - Regelmässige Spiele erstellen

Der User kann ein regelmässiges Spiel mit einem Gegner registrieren. Beide User können Vorschläge zur Abweichung einreichen

2.4.3 Anforderungen für UC3

2.4.3.1 REQ3.1 - Ergebnisse des Spiels eintragen

Der User kann das erzielte Ergebnis des Spiels eintragen. Informationen über Sätze sowie Punkte werden in der App für das jeweilige Spiel eingetragen.

2.4.3.2 REQ3.2 - Bestätigung der Ergebnisse

Der Gegner kann das eingetragene Ergebnis (REQ3.1) bestätigen oder korrigieren. Bei Korrektur wird das Ergebnis dem originalen User zur Bestätigung zurückgesendet.

2.4.4 Anforderungen für UC4

2.4.4.1 REQ4.1 - Liga erstellen

Der User kann eine neue Liga erstellen. Die Liga kann öffentlich (jeder kann sich einschreiben) oder privat (Einschreibung nur per Einladung möglich) sein. Bei der Erstellung der Liga wird eine Rangliste erstellt. Die Rangliste beinhaltet alle User, welche der Liga zugeordnet sind sowie Punkte.

2.4.4.2 REQ4.2 - User zur Liga einladen

Der User kann einen oder mehrere andere User zur Liga einladen. Diese User können die Einladung anschliessend annehmen oder ablehnen.

2.4.4.3 REQ4.3 - User kann Liga beitreten

Der User kann eine Übersicht der Liga abrufen und einer gewünschten Liga beitreten.

2.4.4.4 REQ4.4 - Spiele zu Liga zuordnen

Der User kann ein Spiel- bevor gespielt wird - einer Liga zuordnen.

2.4.4.5 REQ4.5 - Aktualisierung er Rangliste bei gespieltem Spiel

Bei einem beendeten Spiel wird die Rangliste der Liga neu berechnet um die korrekte Punktezahl zu erhalten.

2.4.4.6 REQ4.6 - Automatisch Spielaufforderungen

In einem bestimmten Turnus werden alle Spieler aufgefordert ein Spiel mit einem anderen Spieler aus der Liga zu Spielen

2.4.4.7 REQ4.7 - Abwesenheit

Bei längeren Abwesenheiten kann einer Liga signalisiert werden, das der User aus der Automatischen Spielaufforderung herausgenommen werden soll.

3 Projektmanagement

3.1 Projektablauf

3.1.1 Grobplanung

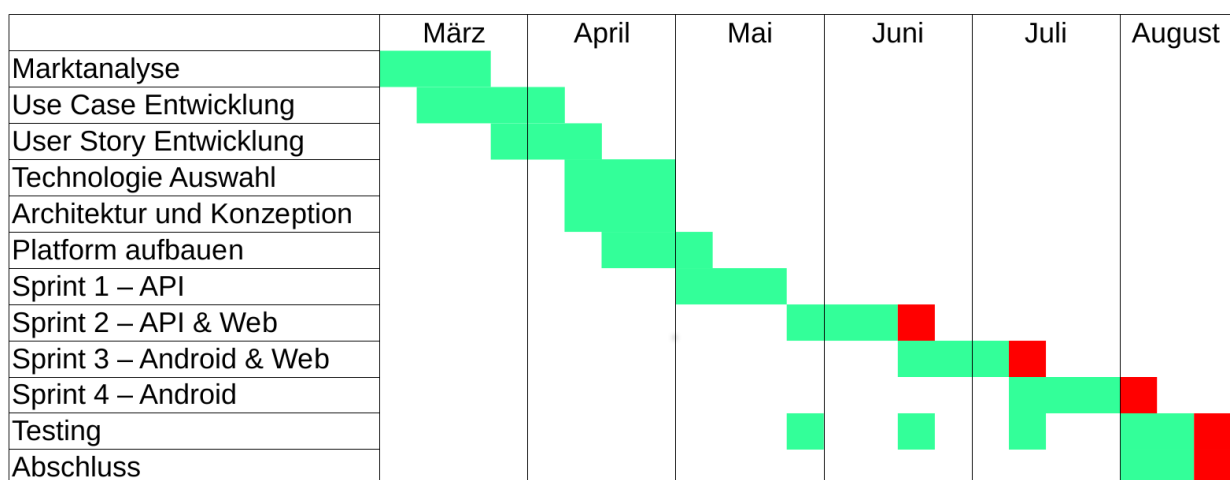


Abbildung 3.1: Grobplanung für Applikation

4 Konzeption

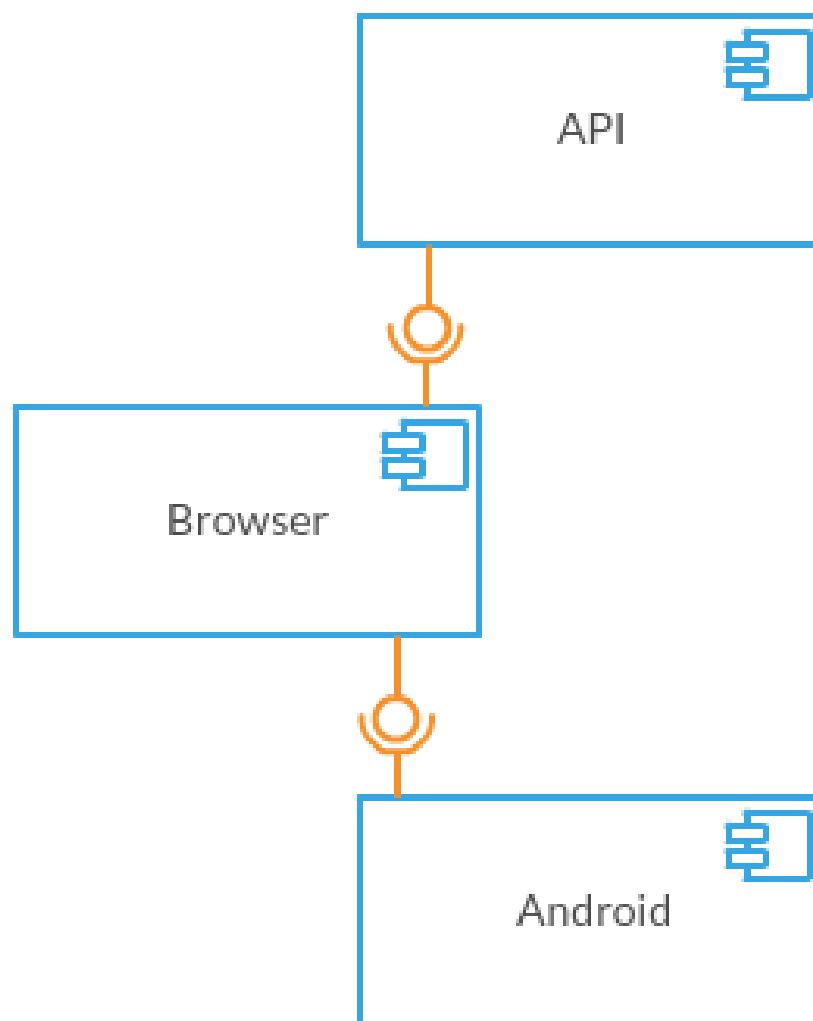


Abbildung 4.1: Grobkonzept für Applikation

Die Applikation besteht aus drei Teilen. Einem Webserver, der eine API und statische Clientfiles zur Verfügung stellt, der Client im Browser, welcher die API konsumiert sowie eine Android Applikation welche die Website lädt.

4.1 Technologiestack

Wie in dem Grobkonzept beschrieben, wird für die Applikation einen Technologiestack gebraucht, welcher einfach eine skalierbare API sowie eine gute Integration der API mit einer Browser Frontend Anwendung bietet. Folgende Anforderungen werden an den Technologiestack gestellt:

- Skalierbare API
- Einfacher und schneller Umgang mit AJAX
- Gute Integration zwischen API und HTML/JS Client
- Responsive Design, integration mit OAuth für 3rd Party Authentisierung
- Persistence Layer (Datenbankunterstützung)

Um diese Kriterien zu erfüllen braucht es ein MVC Framework auf Server, sowie auf Client. Durch das MVC Pattern ist es möglich, ein Responsive Design durch Single Page Applikationen zu entwickeln. MVC Patterns eignen sich zusätzlich auf dem Server hervorragend um APIs zu implementieren. Folgenden zwei Technologien kann die Funktionalität implementiert werden:

- Klassisch: J2EE MVC Framework (Spring) + Client MVC Library (AngularJS)
- Modern: MEAN Stack

4.1.1 Spring + AngularJS

Spring ist ein MVC Framework in Java. Man programmiert in der J2EE Umgebung und bietet eine API zum Client. Gleichzeitig sendet man den AngularJS Stack zum Client, welcher anschliessend die API konsumiert. Als Persistence Layer können relationale Datenbanken wie MySQL, Oracle oder Sybase verwendet werden. Über Data Access Object wird dieser Layer angesprochen und in Models emuliert.

Folgende Vor- / Nachteile bringt das Spring-Angular Setup mit:

- + reife Technologien, Markt erprobt
- + viel Know-How auf dem Markt in Java/Spring
- + Anbindung an zahlreiche Persistence Layer Applikationen
- - Viele Daten-Transformationen (Relationale DB \rightarrow Java Objekt \rightarrow JSON Object)
- - Kompliziertes Setup

4.1.2 MEAN Stack

Der MEAM Stack besteht aus folgender Produkten:

- M - MongoDB, der Skalierbare Persistence Layer
- E - ExpressJS, ein MVC um APIs zu entwickeln
- A - AngularJS, ein MVC auf dem Client um Sing-Page Applikationen zu erstellen, welche auf die ExpressJS API zugreifen.
- N - NodeJS, JavaScript Applikationsserver, welcher sehr gut skalierbar ist.

Folgende Vor- / Nachteile bringt das MEAN Stack Setup mit:

- + Kleine Daten Transformationen (JSON Object wird in MongoDB gespeichert)
- + Gleiche Programmiersprachen (JavaScript, HTML, CSS)
- + Einfaches Setup, grosse Flexibilitäten
- + Innovative Technologien
- - Wenig Markt erprobt

4.1.3 Entscheidung

Da das Ergebnis dieser Arbeit ein Proof of Concept darstellt, und die Applikation nicht ausgereift sein wird zum Zeitpunkt der Abgabe, sowie eine produktiver Nutzen nicht das Ziel dieser Aufgabenstellung ist, will der Autor mit möglichst innovativen, flexiblen und einfachen Technologien arbeiten. Der MEAN Stack scheint dadurch der optimale Kandidat für dieses Projekt.

4.2 Architektur

Die Applikation ist aufgeteilt auf einen Server, sowie auf einen Client, welcher ein Browser oder eine Android App ist. Auf dem Server sind alle Daten hinterlegt:

- Gespeicherte Objekte in MongoDB
- Server Logik
- Client Daten, welche vom Browser über HTTP abgefragt werden

Im Anfangszustand hat der Client keine Daten. Der Client bekommt die Daten bei dem Abruf der Applikations URL über HTTP. Er baut nun die Logik im Browser Cache auf und startet das JavaScript Programm. Das JavaScript Programm lädt nun die auf dem Server gespeicherten Objekte über HTTP AJAX Abrufe und stellt diese dar.

Die Logik von Server wie auch Client benutzt das M(V)C Pattern. Objecte werden in Models - inklusive Business Logik - gespeichert, der Controller beinhaltet die Applikationslogik, welche das Model sowie die View auswählt. Die View rendert nun das Model in ein bestimmtes Schema (siehe Abbildung 4.2).

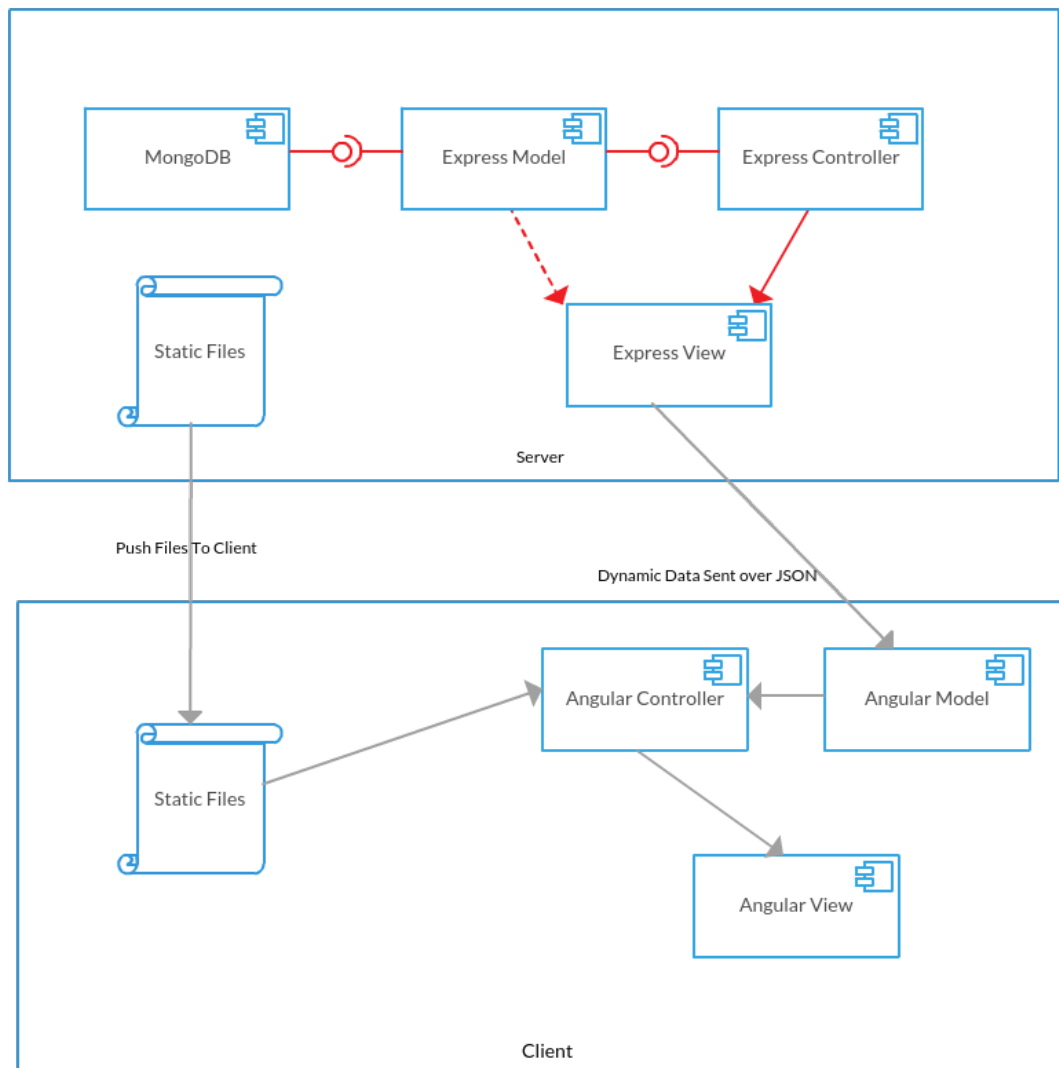


Abbildung 4.2: Detaillierte Applikations Architektur

4.3 DB Design

In der Applikation gibt es kein Relationales Datenbankmodell. MongoDB arbeitet mit Dokumenten, sowie Referenzen. Dokumente sind JSON-Objekte in JavaScript, welche in MongoDB als Dokument gespeichert werden. Ein Objekt ist eine Representation von Business Objekten in der Applikation.

Das User-Objekt repräsentiert der User der Applikation. Der User hat einen Namen, einen Usernamen, ein Passwort (encrypted und salted), Berechtigungen und Freunde. Zusätzlich werden Ihm andere Objekte zugeordnet sowie andere User (Repräsentation als Freund).

Das Court-Objekt repräsentiert ein Racketsportzentrum der Applikation. Dieses Objekt wird benötigt um den Physikalischen Austragungsort eines Spieles zu definieren. Das Objekt beinhaltet einen Namen, eine Adresse (inklusive Koordinaten für eine zukünftige Umkreis-

suche), was für Sportarten gespielt werden können und welche User in diesem Racketsportzentrum spielen wollen.

Das Match-Objekt repräsentiert das Spiel, welches geplant, ausgetragen oder beendet ist. Das Spiel-Modell definiert zwei oder einen Spieler, einen Status, eine Sportart, ein Court, mehrere Datumvorschläge, maximal fixes Datum, eine Punkzahl, sowie ein Gewinner. Hinter dem Match-Objekt existiert ein relativ grosser Business-Workflow, welcher im Kapitel [IMPLEMENTATION Matchmaking](#) definiert ist.

Das Liga-Objekt repräsentiert eine Liga. Verschiedene Benutzer können einer Liga beitreten und sind nach Beitritt bestimmten regeln unterworfen. Dafür können die Benutzer spiele für die Liga spielen und so Punkte für einen optionalen Preis sammeln. Die Liga beinhaltet neben einem Namen, einer Sportart, einem Standort (inklusive Koordinaten, für zukünftige Umkreissuche), einem Niveau, Start- und Enddatum, einem Preis und einem Matchmaking Plan (wird später im Dokument erläutert [REF](#)).

Folgende Grafik zeigt die Beziehung der Verschiedenen Schemas auf, das Datenbankmodell ist nicht Relational, und somit nicht normalisiert.

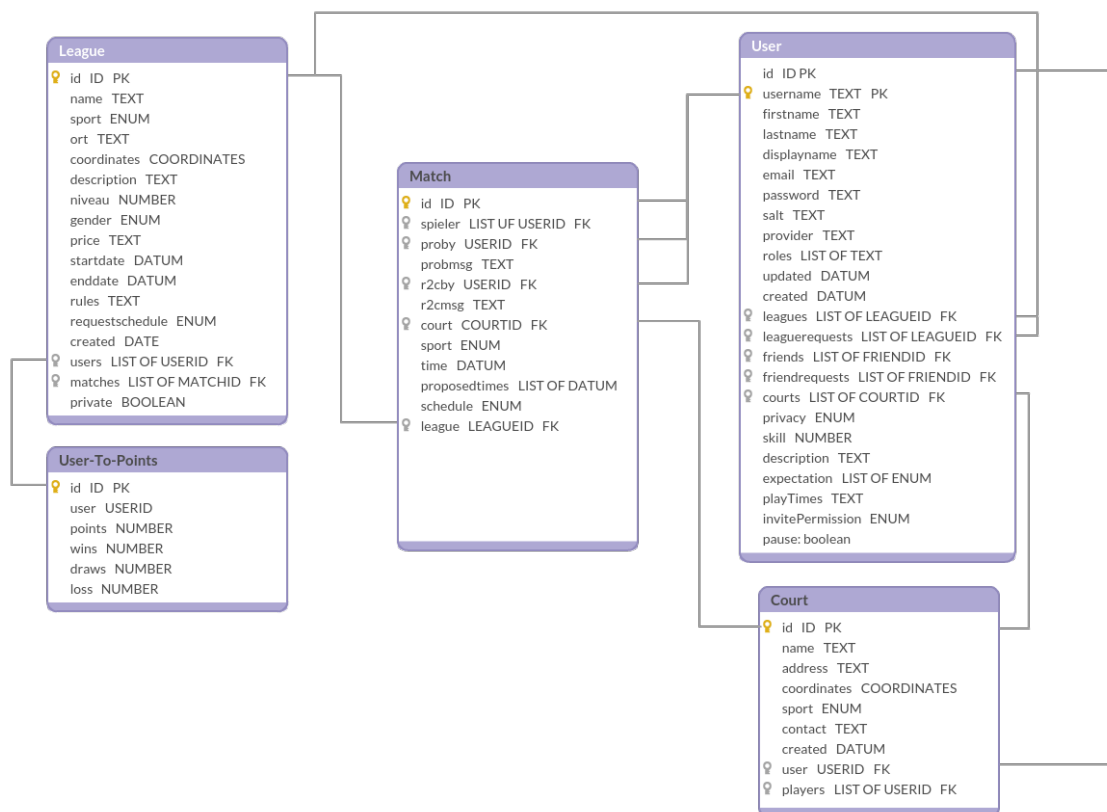


Abbildung 4.3: Datenbank Modell

4.4 GUI

Als GUI wird ein standard Bootstrap Design verwendet. Ohne Authentisierung kann nur die Home-Page gesehen werden sowie die Login und Signup Page. Für alle anderen Seiten muss der Benutzer authentisiert sein. Sobald die Authentisierung durchgeführt wurde, gibt es können die Elemente (Nach Datenbank) Benutzer, Liga, Racketsportzentrum sowie Spiele selektiert werden. Innerhalb der einzelnen Menu kann man verschiedene Operationen direkt ansteuern, einige nur über andere Operationen. Folgendes Diagram zeigt die Interaktion durch die verschiedenen Views.

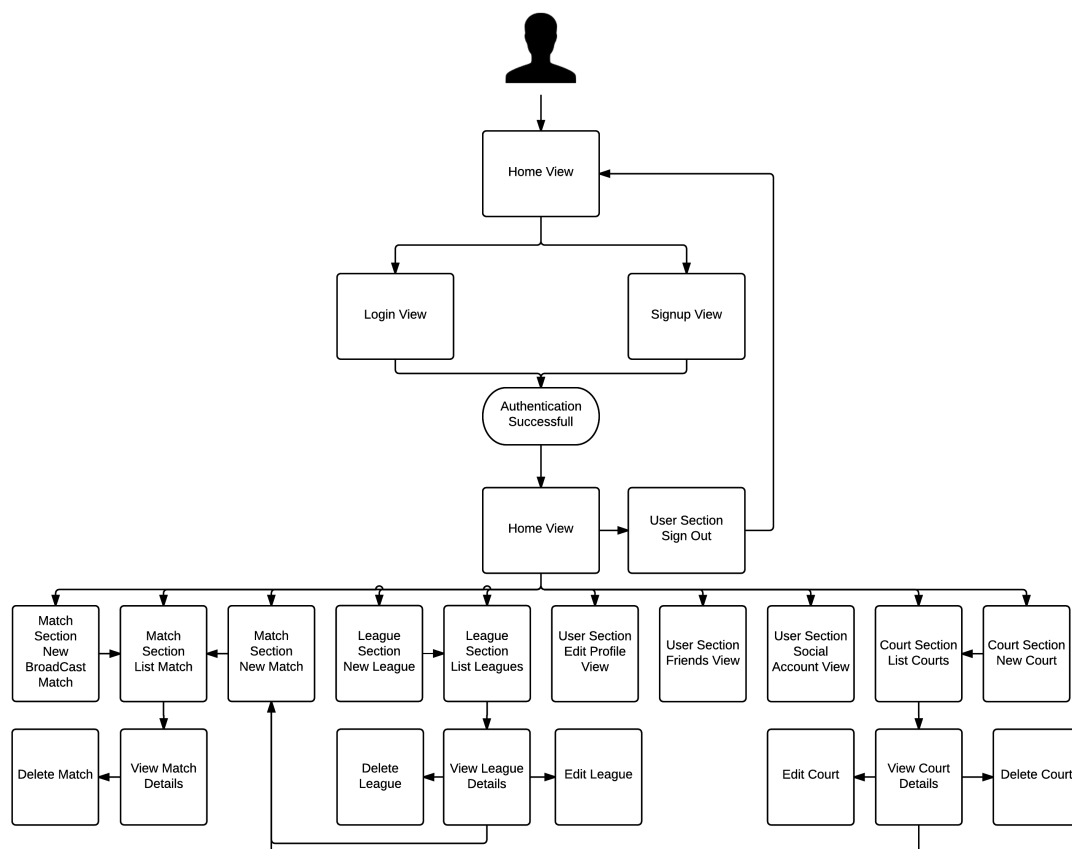


Abbildung 4.4: GUI Interaktions Modell

4.4.1 User Section

Die User Section einhältet drei Views die direkt aus dem Menu erreichbar sind. Die erste View User Profile ermöglicht dem User, Details über sich preiszugeben. Er kann zusätzlich das Passwort ändern. In der Friends view kann er neue Friendrequests erstellen, und pendente Friendrequests annehmen oder ablehnen. Die Social Account View bietet eine Verknüpfung von Social Accounts mit der Applikation an.

4.4.2 Court Section

Die Court Section beinhaltet vier Views sowie eine Aktion. In der new Court View kann ein neues Racketsportzentrum registriert werden. In der List Courts view findet man alle Racketsportzentren und erreicht bei klick auf ein Zentrum die View Court Details View. In dieser View kann man alle Details des Racketsportzentrum anschauen, sowie alle Spieler, welche in diesem Racketsportzentrum spielen. Durch klick auf den Spieler kann in die New Match View gewechselt werden, um einen Spieler herauszufordern. Von der Detail View kann man zusätzlich das Court löschen, sofern man das Court erstellt hat oder ein Admin ist.

4.4.3 League Section

Die League Section beinhaltet vier Views sowie eine Aktion. In der New League View kann ein neues Liga registriert werden. In der List League View findet man alle Ligen und erreicht bei klick auf eine Liga die View League Details View. In dieser View kann man alle Details die Liga anschauen, sowie alle Spieler, welche in dieser Liga spielen. Durch klick auf den Spieler kann in die New Match View gewechselt werden, um einen Spieler herauszufordern. Von der Detail View kann man zusätzlich die Liga löschen, sofern man die Liga erstellt hat oder ein Admin ist.

4.4.4 Match View

5 Implementation

5.1 REST API

5.2 Web Applikation

5.3 Android Applikation

6 Test

6.1 Unit Tests

6.2 System Tests

6.3 User Acceptance Tests

7 Reflektion

Abbildungsverzeichnis

2.1	Grobplanung für Applikation	10
2.2	Grobplanung für Applikation	11
2.3	Grobplanung für Applikation	12
2.4	Grobplanung für Applikation	13
2.5	Grobplanung für Applikation	13
2.6	Grobplanung für Applikation	14
3.1	Grobplanung für Applikation	18
4.1	Grobkonzept für Applikation	19
4.2	Detaillierte Applikations Architektur	22
4.3	Datenbank Modell	23
4.4	GUI Interaktions Modell	24