

# Kick-Off

## Semesterarbeit RacketSport Manager

Raphael Marques

Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften

28. April 2015

# Inhaltsverzeichnis

- 1 Ausgangslage
- 2 Ziele
- 3 Aufgabenstellung
- 4 Grobplanung

# Clubs und Spass im Racketsport

- Clubmitgliedschaft: fixe Trainings
- Fixe Spielzeiten mit wenigen Partnern
- Flexible / Seltener Spielzeiten mit vielen Partnern

# Terminfindung verschiedener Zielgruppen

- Clubmitglieder
  - Fixe Trainings
  - flexible Liga Spiele
  - flexible Non-Liga Spiele
- Regelmässige Spieler
  - Vereinbarte Spielzeiten
  - flexible Spiele mit anderen Partnern
- Gelegenheitsspieler
  - flexible und unregelmässige Spielzeiten

# Vom Termin zum Spiel

- Partner für Racket Sport finden
- Mit Partner einen Termin finden
- Mit Partner spielen gehen
- Eventuell den Score notieren
- Eventuell einen regelmässiges (z.B. wöchentliches) Training vereinbaren

# Use Cases

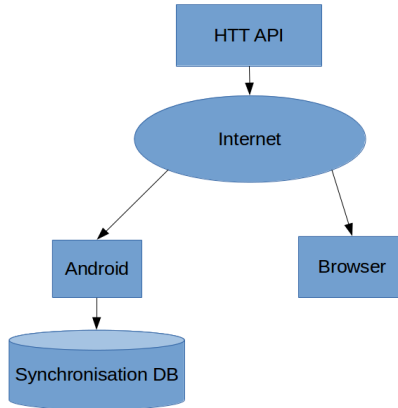
- Partner finden
- Termin finden
- Scores notieren
- Regelmässige Spiele vereinbaren
- Ligen erstellen um regelmässige Spiele gegen verschiedene Partner zu vereinbaren

# Web Applikation und Android Applikation

- Ligen erstellen und löschen
- Einer Liga beitreten und eine Liga verlassen
- Spiele vereinbaren
- Termin für Spiel finden
- Spielresultat eintragen
- Rangliste der Liga berechnen
- Automatische Spielvorschläge innerhalb einer Liga

# Schnittstellen

- HTTP API für alle Funktionalitäten anbieten
- HTTP API für Android Applikation Benutzen





# Ausblick

- Partner finden nach Lokalisierungsprinzip
- Spontane „Ich will Spielen“ Broadcasts zu nahen Spielern
- Direktbuchung von Courts über die Applikation (Monetarisierung)

# Anforderungsanalyse

- Befragung von Spielern nach Terminfindung im unmittelbaren Bekanntenkreis
- Befragung von Spielern nach Terminfindung in lokalem Racket Sport Zentrum
- Kategorisierung in Zielgruppen
- Auswertung der tatsächlichen Bedürfnisse verschiedener Zielgruppen
- Anpassung von Use Cases und Funktionalitäten der Applikation

# Konzeption

- Ausarbeitung der Use Cases in Requirements in User Stories
- Planung der Sprints
- Auswahl von Technologien und Konzepte
- Plattform und Continues Integration vorbereiten

# Realisierung

- Erstellen der HTTP API und des HTML5 Clients
- Erstellen der Android App

# Test

- Unit Tests
- Continues Integration unter <https://racket.marques.pw>
- User Acceptance Tests nach jedem Sprint

	März	April	Mai	Juni	Juli	August
Marktanalyse						
Use Case Entwicklung						
User Story Entwicklung						
Technologie Auswahl						
Architektur und Konzeption						
Plattform aufbauen						
Sprint 1 – API						
Sprint 2 – API & Web						
Sprint 3 – Android & Web						
Sprint 4 – Android						
Testing						
Abschluss						

# Milestones

- Ende Sprint 2: API fertigstellen
- Ende Sprint 3: Web Applikation fertigstellen
- Ende Sprint 4: Android Applikation fertigstellen
- Projekt Abschluss: 10-20 August 2015

# Fragen

