

Dokumentation Quickpoll

Testprotokoll

Testfall	Durchführer	Erfolg	Bemerkung
Registrieren	Sandro	Ja	Funktioniert korrekt.
Login	Joel	Nein	user not found.
Login	Sandro	Nein	user not found.
Login	Stefano	Ja	Man kann sich einloggen.
Gruppe erstellen	Joel	Nein	no id.
Gruppe erstellen	Joel	Ja	Hat reibungslos funktioniert.
Umfrage erstellen	Sandro	Nein	Umfrage wird nicht gespeichert.
Umfrage erstellen	Sandro	Ja	Funktioniert.
Umfrage ausfüllen	Stefano	Ja	Hat funktioniert.
Umfrage Ergebnisse anzeigen	Joel	Ja	Funktioniert wie erwartet.
QR Code	Sandro	Ja	Funktioniert.

Reflexion

SOLL

Als erstes kommt man auf eine Seite, wo man sich registrieren oder anmelden kann. Wenn man sich registriert und angemeldet hat, kann man eine Gruppe erstellen und Freunde einladen, oder einer Gruppe beitreten. In dieser Gruppe kann man eine Abstimmung erstellen und ausfüllen. Dabei erhält jeder der in der Gruppe ist eine Push Benachrichtigung und wird dazu aufgefordert die Umfrage auszufüllen. Wenn man die Abstimmung fertig ausgefüllt hat, sieht man direkt das jetzige Resultat der Abstimmung als Kreisdiagramm.

IST

Man kommt auf eine Seite wo man sich registrieren oder anmelden kann. Wenn man sich registriert und angemeldet hat, kann man eine Gruppe erstellen, mit der man Abstimmungen durchführen kann. Wenn die Gruppe erstellt ist, wird automatisch ein QR code generiert, womit man der Gruppe beitreten kann. Wenn man einer Gruppe beitreten möchte, kann muss man den QR code scannen. Nach dem Erstellen einer Gruppe, kann man eine Abstimmung erstellen, danach kann man sie ausfüllen und schlussendlich dann auch das Resultat anschauen, das als Kreis Diagramm dargestellt wird. Da man für das implementieren von Push Benachrichtigungen einen Apple Developer Account benötigt, konnten wir dieses Feature im Moment nicht implementieren.

Veröffentlichung

Um eine App im Apple App Store veröffentlichen zu können muss man einen **Apple Developer Account** haben und dem **Apple Developer Program** beitreten. Dafür muss man jährlich 109 CHF bezahlen.

Als nächstes braucht man einen **Bundle Identifier** für die App. Dieser dient zur Identifizierung einer App und wird meistens schon direkt beim Erstellen des Projekts erstellt. Das Format ist folgendes:

tld.domain.app zum Beispiel *com.apple.xcode*

Folgend kann man dann seine App über das **App Store Connect** Portal bei Apple einreichen, worauf diese dann von Apple überprüft wird. Gegebenenfalls müssen im nachhinein noch Anpassungen an der App gemacht werden und kann anschliessend erneut eingereicht werden. Nachdem die App akzeptiert wurde, ist sie dann anschliessend im App Store verfügbar.

Installationsanleitung

Vorraussetzungen

- macOS Monterey oder höher
- Xcode >= 13.4.1
- iOS 15.5 Simulator

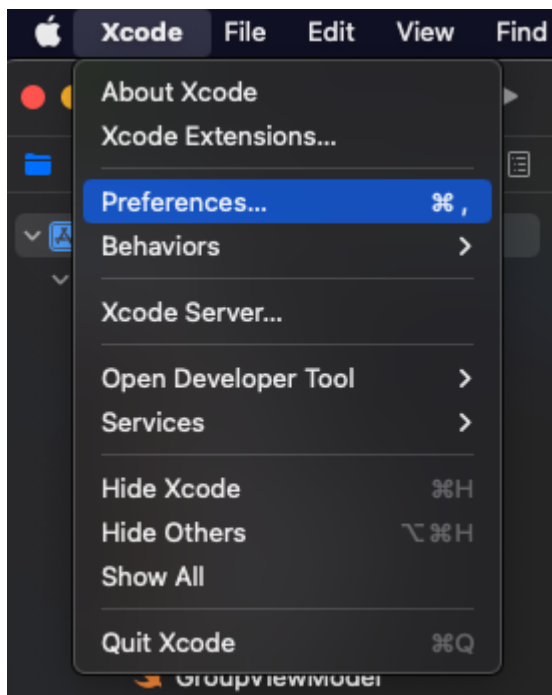
Xcode

Xcode kann aus dem AppStore oder [hier](#) heruntergeladen und installiert werden.

iOS Simulator

Nach installation von Xcode muss noch der richtige Simulator installiert werden.

Dafür geht man in Xcode in den **Einstellungen** unter **Components**.



Hier installiert man dann die entsprechende Version, in dem Fall *iOS 15.5 Simulator*.

Simulator	Size
⬇️ iOS 15.5 Simulator	
⬇️ iOS 15.4 Simulator	
⬇️ iOS 15.2 Simulator	5.38 GB

Falls die oberste Version 15.4 ist, dann ist 15.5 schon installiert.

Components

GeneralAccountsBehaviorsNavigationThemesText EditingKey BindingsSource ControlComponentsLocationsServer & Bots

Simulators

Simulator	Size
✔️ iOS 15.4 Simulator	
⬇️ iOS 15.2 Simulator	5.38 GB
⬇️ iOS 15.0 Simulator	5.32 GB
⬇️ iOS 14.5 Simulator	5.04 GB
⬇️ iOS 14.4 Simulator	5 GB
⬇️ iOS 14.3 Simulator	5 GB
⬇️ iOS 14.2 Simulator	4.91 GB
⬇️ iOS 14.1 Simulator	4.88 GB
⬇️ iOS 14.0 Simulator	4.71 GB
⬇️ iOS 13.7 Simulator	3.37 GB
⬇️ iOS 13.6 Simulator	3.37 GB
⬇️ iOS 13.5 Simulator	3.36 GB

☒ Check for and install simulator updates automatically

Check and Install Now