

Brainstorming alfatraining

T rans p ersonal a ssistant

codename Tpa

Kai Kietzke

Abstract

Android-Java-Applikation

codename T)rans p)ersnal a)ssistant Tpa

Assistenz bei Planung von Meetings mit Klienten an Orten und Zeiten
Die Anwendung ist eine digitale Unterstützung bei Planung und Durchführung von Meetings

Entwicklung eines abstrakten Datenmodells der Entitäten
SubSystem Tpa

TpaModels

```
abstract class Client
    Name
    Numbers
    Meetings
```

```
abstract class Meeting
    Supervisor
    Clients
    locations
    Start
    End
    Status
```

```
asbtract class Status
    TimeStatus
    LocationStatus
```

Tpa Modelle

```
Terminteilnehmer
    Name
    Telefonnummer
    Emailadresse
```

Terminnamen
Terminstatus:
In der Planung
Abgehalten/Fertig/Vergangen
Abgesagt
Zugesagt
Termine erstellen / ändern / löschen
Termin Start und Enddatum Mit Zeit

Terminbeschreibung

Terminbild: String : Pfad einer Bilddatei

Termin –
Location

Namen
GPS – Koordinaten
Adresse
Hinweis

Lokale Datenbank. **SQLite3**
Kamera-Integration
GPS-Integration
Telefonanrufe absetzen
SMS verschicken

SupportHotline

Allgemeine Beschreibung des Projektziels

Die Applikation Tpa soll die Möglichkeit einer Terminplanung für Meetings mit mehreren Teilnehmern bieten.

Wie im Brainstorming zusammengetragen soll eine umfängliche Erfassung der Eckdaten möglich sein.

Als Spezial-Benefit soll eine Einbindung von Kamera- und GPS-Funktion geboten werden.

Ist-Analyse

Wir gehen davon aus, daß keine noch kein Terminplaner vorhanden ist

Soll-Analyse

Der Schwerpunkt der Anwendung soll eine komfortable und intuitiv bedienbare Oberfläche zur Erfassung aller Termindaten sein.

Eine übersichtliche Aufbereitung der anstehenden Termine und eine Archivierung der vergangenen Termine soll möglich sein.

Die Teilnehmer werden über eine Email zum Termin eingeladen.

Aufgabenaufteilung - Milestones - Roadmap

MainActivity:

Backendentwicklung:
Modelklassen
DB-Framework

Tag 1:

Projektplanung
Anlegen des Projektes
Erstellen der Modelklassen
MainActivity
Grundlagen der Farbschemas und Icon erarbeiten
Erster lauffähiger Prototyp .

Tag 2:

Erstellen eines relationalen Datenbankmodells auf welches die
Objektstruktur abgebildet werden kann.

Detailliertes Mapping zwischen Objekt und Tabellenebene festschreiben.

Tag 3:

Umsetzung der beiden erarbeiteten Strukturen Top-Down von
der objektorientierten Ebene zur relationalen Ebene.

Tag 4:

Entwicklung der Benutzeroberfläche zur Ein- und Ausgabe.
parallel dazu schrittweises austesten der einzelnen Entwicklungsfortschritte;

Tag 5:

- Umfänglicher Abschlusstest und fertige Konfektionierung für die erste Kundenrelease.

