

Social Media App CSBuddy



The image shows a mobile app interface for CSBuddy. It features a login and registration form with a blue header containing the app name. Below the header, there are two tabs: 'Anmeldung' (Login) and 'Registrierung' (Registration). The 'Anmeldung' tab is selected, indicated by a blue square with the number '1'. The 'Registrierung' tab is also visible, indicated by a blue square with the number '2'. Below the tabs, there are two input fields: 'Benutzername' (Username) and 'Kennwort' (Password). Below the input fields, there is a blue button labeled 'Anmelden' (Login). At the bottom, there is a link labeled 'Kennwort vergessen?' (Forgot password?).

CSBuddy

Anmeldung **Registrierung**

Benutzername

Kennwort

Anmelden

Kennwort vergessen?

Agenda

- Projektvision
- Personas
- Szenarien
- Use-Case-Diagramm
- Anwendungsfallspezifikationsschablone
- Anforderungsdokument

Projektvision

- Anmeldung mit FH Kennung
- Lerngruppe finden
- Gruppenkommunikation
- Intelligentes Recommender System

Persona A

Name: Lisa Müller

Alter: 23

Herkunft: Deutschland

Studiengang: Medizinische Informatik (2. Semester)

- **will neue Leute kennenlernen, sehr kontaktfreudig**
- **nutzt viel Social-Media**
- **muss lange pendeln**
- **Eltern sind Internist und Informatikerin**
- **braucht Gruppe zum Lernen, allein fehlt die Motivation**
- **gutes und schnelles Verständnis in den technischen Fächern, braucht in den medizinischen Fächern Hilfe**

Persona B

Name: Ousmane Akere

Alter: 21

Herkunft: Kamerun

Studiengang: Wirtschaftsinformatik(2.Semester)

- **versteht komplexe und mathematische Themen schnell aber hat Probleme bei Wirtschaftsfächern**
- **hat Integrationsprobleme und braucht neue Möglichkeiten um Kontakte zu knüpfen**
- **möchte seine Deutschkenntnisse verbessern**
- **mag Teamarbeit**
- **braucht Hilfe bei Programmierfächern**
- **ist nicht immer in Vorlesung anwesend, da er arbeitet, um sein Studium zu finanzieren**

Szenario A

Die Pendlerin

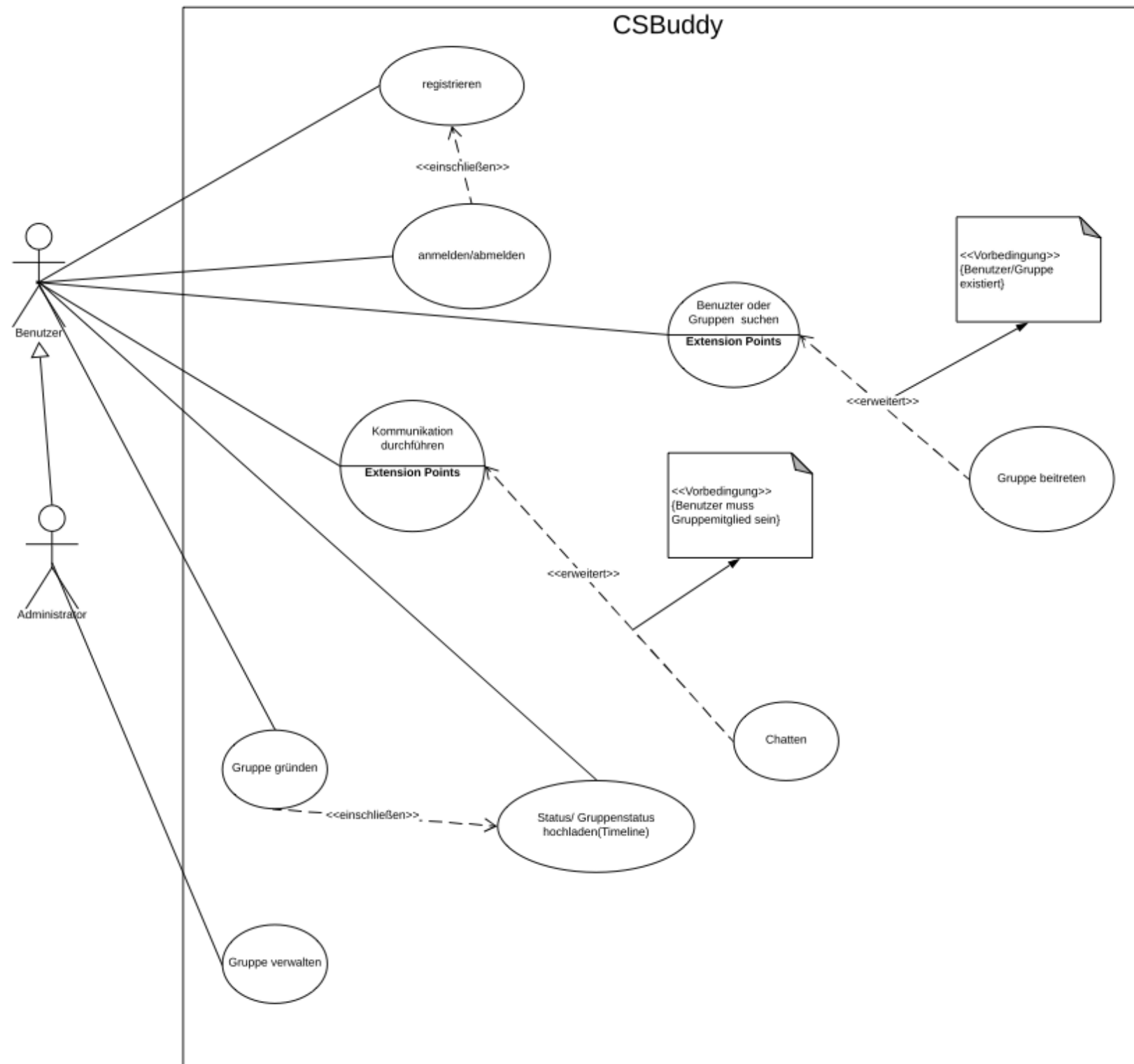
Lisa kommt Dienstag um 8:00 Uhr zur Vorlesung Programmierkurs 1. Der letzte Zug nach Siegen, wo sie wohnt, fährt um 20:00 Uhr ab. Nach ihrer letzten Veranstaltung um 18:00 Uhr hat sie exakt 1,5 Stunden, um für die SWT-Klausur zu lernen. Sie öffnet CSBuddy verknüpft sich mit ihrer Mitstudentin Julia und erstellt eine Lerngruppe mit Lokation: Kostbar. Andere Leute, die die App auch nutzen, sehen diesen Status und begeben sich zu ihnen.

Szenario B

Der internationale Student

Ousmane sitzt in der Mensa und möchte Programmierkurs 1 lernen und sieht sich in der App CSBuddy nach einem Lernpartner um, da er jemanden mit englischen Kenntnissen braucht, um Fragestellungen komplett zu verstehen. Dazu loggt er sich mithilfe der FH-Kennung in die App ein und gelangt zu der Startseite. Dort werden die aktuellen Beiträge in der Timeline angezeigt. Ousmane scrollt nach unten, um zu gucken, ob jemand eine Suchanzeige nach einem Lernpartner erstellt hat. Dort findet er den englischen Status von Hannah, die gerade PK 1 lernt und jemanden zum Lernen sucht. Ousmane hat nun die Option Hannahs Lernsitzung beizutreten. Ousmane wählt die Option: Beitreten aus, die Gruppe ist erstellt. Hannah bekommt eine Benachrichtigung auf ihrem Smartphone, dass Ousmane beigetreten ist. Nun können sie sich in der Gruppe austauschen.

Use Case Diagramm



Schablonen

Anwendungsfall:	Lerngruppe erstellen (ab zwei Personen)
Ziel:	Geschlossen kommunizieren/Lernen
Kategorie:	primär
Vorbedingung:	Erfolgreiche Registrierung
Nachbedingung Erfolg:	
Nachbedingung Fehlschlag:	
Akteure:	Anwender, Benutzer
Auslösendes Ereignis:	Anwender sucht andere Benutzer
Beschreibung:	1 Anwender schickt Kontaktanfrage an anderen Benutzer 2 Kontaktanfrage muss vom Benutzer akzeptiert werden (Anwender wird Admin) 3 Admin muss Gruppennamen eingeben, Gruppe gegründet
Erweiterungen:	2a Kontaktanfrage zurücknehmen
Alternativen:	2a Benutzer nimmt Kontaktanfrage nicht an

Schablonen

Anwendungsfall:	Status hochladen
Ziel:	Status veröffentlichen
Kategorie:	Optional
Vorbedingung:	Erfolgreiche Registrierung
Nachbedingung Erfolg:	
Nachbedingung Fehlschlag:	
Akteure:	Anwender
Auslösendes Ereignis:	Status Menü öffnen
Beschreibung:	1 Status eingeben 2 Auf "fertig" klicken, Status ist hochgeladen
Erweiterungen:	1a Auswahl Medium (Text, Bild, Video)
Alternativen	1a Aktion abbrechen 2a Anwender kann seinen Status im Nachhinein löschen

Funktionale Anforderungen

Benutzeranforderungen

FA 1 - Der Anwender muss sich registrieren können.

FA 2 - Der Anwender muss sich anmelden können.

FA 3 - Der Student soll eine Gruppe gründen.

FA 4 - Der Student soll eine Gruppe suchen.

FA 5 - Der Student kann mit anderen Benutzern (seiner Gruppe) chatten.

FA 6 - Der Administrator muss seine Gruppe verwalten.

Funktionale Anforderungen

Systemanforderungen

zu 1) Datenbank muss die Benutzerdaten verwalten.

zu 2) Datenbank muss Informationen (Benutzername, Kennwort) abgleichen. Das System muss die Sitzung herstellen.

Zu 3) Datenbank muss Information (Gruppenname) prüfen. Datenbank soll schreiben.

zu 4) Datenbank muss Information (Gruppenname) prüfen.

zu 5) System muss Nachrichten übertragen.

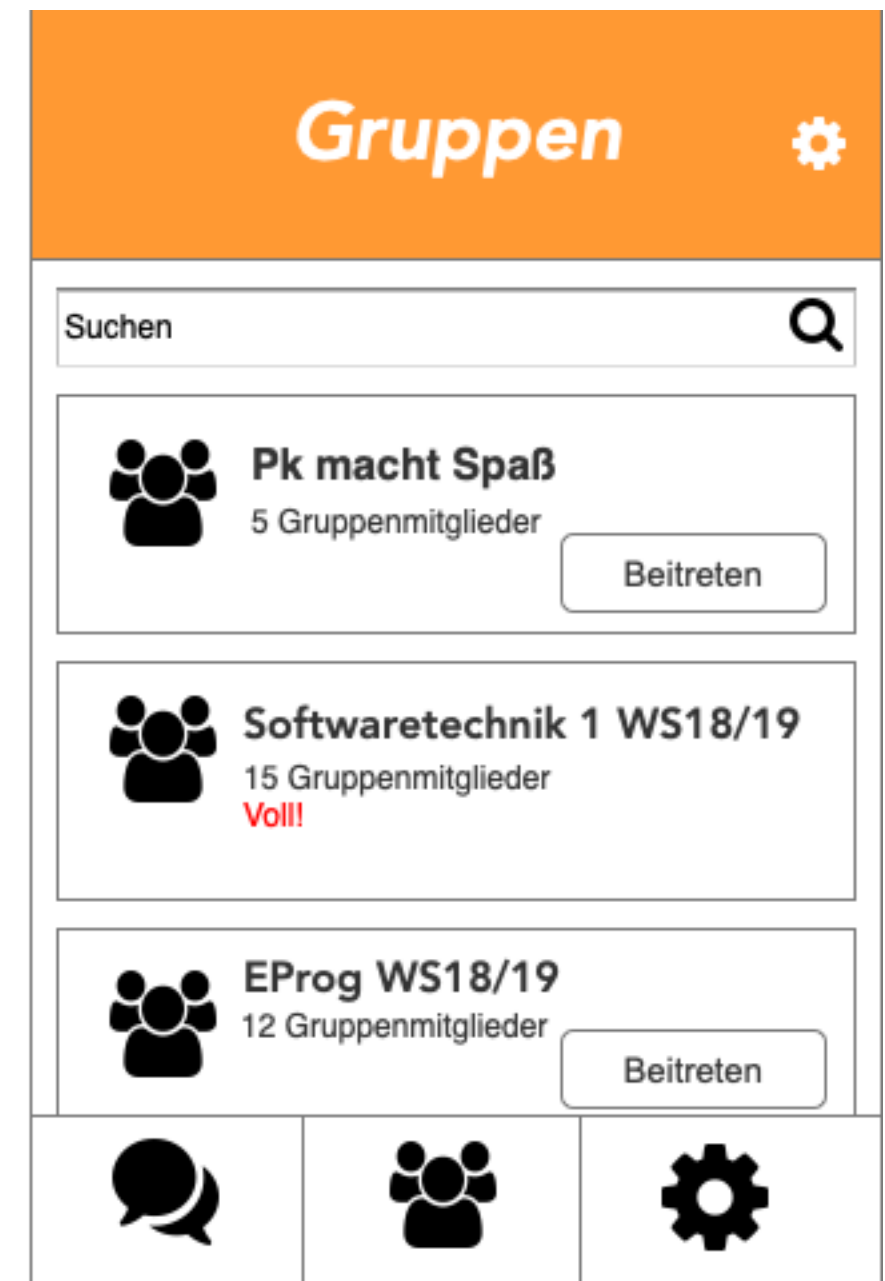
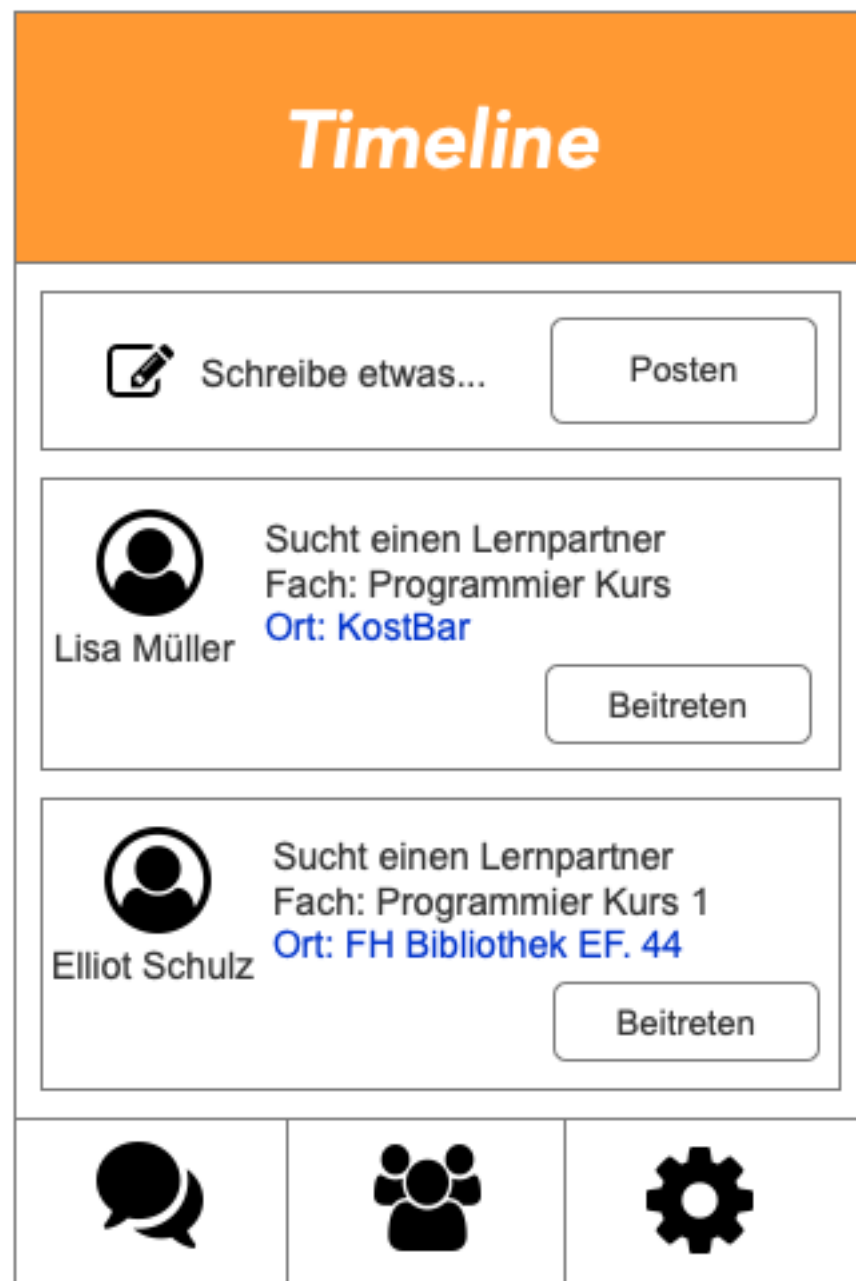
Zu 6) - Datenbank muss Information (Benutzername) beim "Hinzufügen" feststellen und schreiben

- Datenbank muss löschen (Mitglied, Gruppe).

Nichtfunktionale Anforderungen

- Der Software- und Systementwicklungsprozess muss dem Vorgehen und den Ergebnissen des Scrum-Modells folgen.
- Bei 80% der Benutzeraktionen darf die Antwortzeit von einer Sekunde nicht überschritten werden.
- Die verwendete Programmiersprache ist Java.
- Die normale Serverauslastung muss bei 1000 Benutzern liegen.
- Die grafische Oberfläche soll vorwiegend in der FH-Farbe (orange) gehalten.
- Die maximale Anzahl Mitglieder pro Gruppe liegt bei 15.
- Ein Student kann maximal 20 Gruppen angehören.

GUI Mock Ups



GUI Mock Ups

Gruppenverwaltung	
 Software Technik 1 Admin: Lisa Müller	
Gruppenbeschreibung	>
Mitgliederverwaltung	>
Medien und Dokumente	>
Gruppe Löschen	>