

BringMe-WebApp

TECHNISCHE BERUFSSCHULE ZÜRICH
ARMANDO SHALA, ALEXANDRA AUGUSTIN
335 APPS FÜR MOBILE DEVICES ENTWICKELN
16.06.2015

Inhalt

1	Einleitung	2
2	Problembeschreibung	2
3	Beschreibung	2
4	Anforderungen	2
5	Use-Cases	3
6	Vorgehen (Methodik)	4
7	Architektur.....	4
7.1	Story-Board	4
8	Testbericht.....	4
8.1	Testfälle	4
9	Fazit.....	4
10	Quellen.....	5
10.1	Tabellen.....	5
10.2	Abbildungen.....	5

1 Einleitung

Wir haben das Modul „335 Apps für Mobile Devices entwickeln“ für die Studienwoche gewählt, weil wir uns generell für die Entwicklung von Apps interessieren. Im Rahmen dieses Moduls haben wir dazu die BringMe-WebApp erstellt und dokumentiert. Am Schluss der Woche werden die App und die Dokumentation präsentieren.

2 Problembeschreibung

Das ständige und alltägliche Problem des Einkaufens stellt viele Menschen, vorwiegend Männer, vor einer Herausforderung. Und dann gibt es noch eine grosse Diversität von Lebensmittel und Supermärkten, wehe das falsche ist eingekauft! Diese Beweggründe sind der Ursprung unserer BringMe-WebApp.

3 Beschreibung

Mit der BringMe-WebApp hat man einen Einkaufszettel mit dem Ort des Geschäfts, dem Preis und anderen Attributen zu einem Produkt. Die App soll das Leben deren erleichtern, die nicht wissen, wo sie bestimmte Produkte einkaufen sollen.

Auf der Homepage der Web-App kann man Einträge hinzufügen oder nach Produkten suchen. Darunter wird eine Liste mit den bestehenden Einträgen angezeigt. Unterhalb der Liste ist eine Karte mit dem aktuellen Standort, sofern man auf seinem Gerät GPS aktiviert und erlaubt hat. Wenn man einen neuen Eintrag hinzufügen möchte, kann man verschiedene Angaben machen wie zum Beispiel Produktname, Preis, Adresse, Geschäft und Datum, an welchem der Einkauf erledigt sein muss. Man kann auch auswählen, ob dieser Einkauf wichtig ist oder nicht. Nach dem Speichern wird man auf den Homescreen weitergeleitet, welcher dann den neuen Eintrag anzeigt. Wenn man auf ein Produkt klickt, sieht man die Details dazu. Dort kann man das Produkt löschen (dann verschwindet das Produkt aus der Liste) oder als erledigt markieren. Auf der Karte wird das Geschäft angezeigt.

4 Anforderungen

Gewisse Anforderungen müssen realisiert werden, damit die App brauchbar ist/wird, darunter zählen Anforderungen wie: Einen Eintrag erstellen oder als erledigt markieren. Andere Anforderungen sind optional (diese umsetzen, falls noch genügend Zeit bleibt). Dazu gehören Funktionen wie: Die Zielführung zum Geschäft, in dem das Produkt erhältlich ist. Nice to have wäre, wenn die Liste Geräteübergreifend ist (zwei können die Einkäufe gleichzeitig erledigen) und ein Login nötig wäre.

Muss	Kann	Nice to have
Einträge erstellen, löschen	Inhalte müssen dauerhaft abrufbar sein	Login
Geschäfte auf Map zeigen	Zielführung	Datum, Dringlichkeit
Eintrag als erledigt markieren	Suche nach Produkt	Eintrag ändern
Eigenen Standort anzeigen		Geräteübergreifend

TABELLE 1: MUSS/KANN-ANFORDERUNGEN

5 Use-Cases

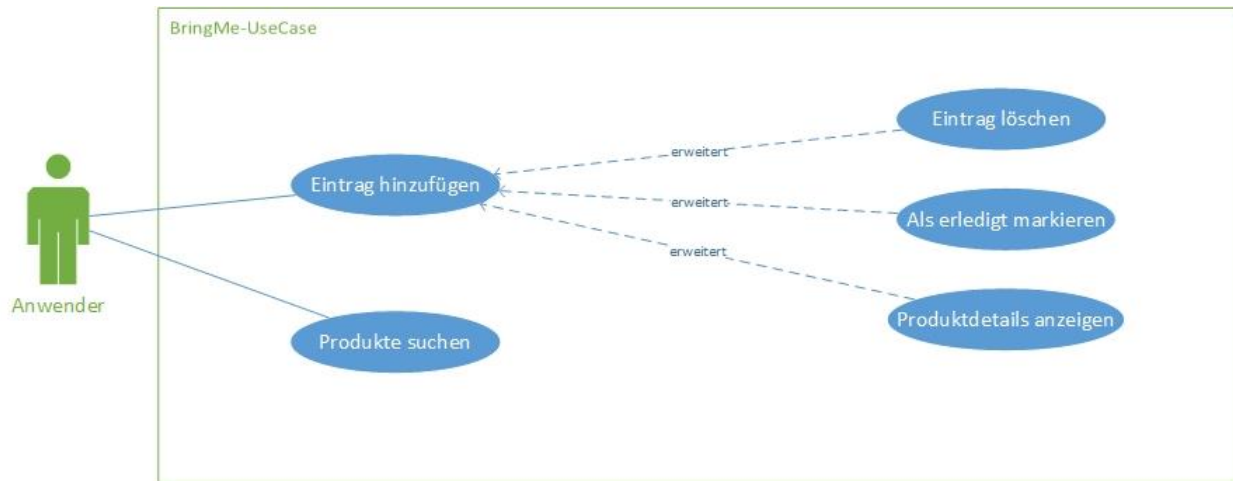


ABBILDUNG 1: USECASE-DIAGRAMM

Anwendungsfall	Eintrag hinzufügen
Ziel:	Einen neuen Eintrag hinzufügen
Kategorie:	Primär
Vorbedingung:	-
Nachbedingung Erfolgreich:	Es ist ein neuer Eintrag ersichtlich
Nachbedingung fehlgeschlagen:	Fehlermeldung + Eintrag wird nicht aufgenommen
Akteure:	User
Auslösendes Ereignis:	Er muss auf das Element klicken, welches für das Hinzufügen eines Eintrages zuständig ist.
Beschreibung:	1. Akteur will ein neuen Eintrag hinzufügen und klickt auf entsprechendes Element 2. Akteur gibt die nötigen Daten ein 3. Akteur bestätigt die Eingabe 4. Akteur wird wieder zum Homescreen geleitet 5. Neuer Eintrag ist ersichtlich
Erweiterung:	-
Alternativen:	2.1 Akteur bricht Eingabe ab

TABELLE 2: ANWENDUNGSDALL "EINTRAG HINZUFÜGEN"

Anwendungsfall		Eintrag suchen
Ziel:	Einen bestehenden Eintrag suchen	
Kategorie:	Primär	
Vorbedingung:	-	
Nachbedingung Erfolgreich:	Einträge gemäss Suchkriterien werden gefiltert	
Nachbedingung fehlgeschlagen:	Keine Einträge ersichtlich	
Akteure:	User	
Auslösendes Ereignis:	Er muss auf das Element klicken, welches für die Suche zuständig ist.	
Beschreibung:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akteur will ein neuen Eintrag suchen und klickt auf entsprechendes Element 2. Akteur gibt einen String ein 3. Einträge gemäss Suchkriterien (String) werden gefiltert 	
Erweiterung:	-	
Alternativen:	1.1 Akteur bricht Eingabe ab	

TABELLE 3: ANWENDUNGSFALL "EINTRAG SUCHEN"

6 Vorgehen (Methodik)

7 Architektur

7.1 Story-Board

8 Testbericht

8.1 Testfälle

Nr.	Aktivität	Erwartetes Resultat	Status
1			
2			
3			
4			
5			

TABELLE 4: TESTFÄLLE

9 Fazit

10 Quellen

10.1 Tabellen

Tabelle 1: Muss/Kann-Anforderungen	2
Tabelle 2: Anwendungsdall "Eintrag Hinzufügen"	3
Tabelle 3: Anwendungsfall "Eintrag suchen"	4
Tabelle 4: Testfälle.....	4

10.2 Abbildungen

Abbildung 1: UseCase-Diagramm	3
-------------------------------------	---