

2014



Projekt MP-CH-335-1312

PROJEKT WETT APP
TECHNISCHE BERUFSSCHULE ZÜRICH

DARIO DI FAZIO | MIKE MÜLLER | MIRON BISCHOFF

1 INHALT

2	Projektbeschrieb.....	2
3	Anforderungen	2
4	Use Cases	3
5	GUI Designs	4

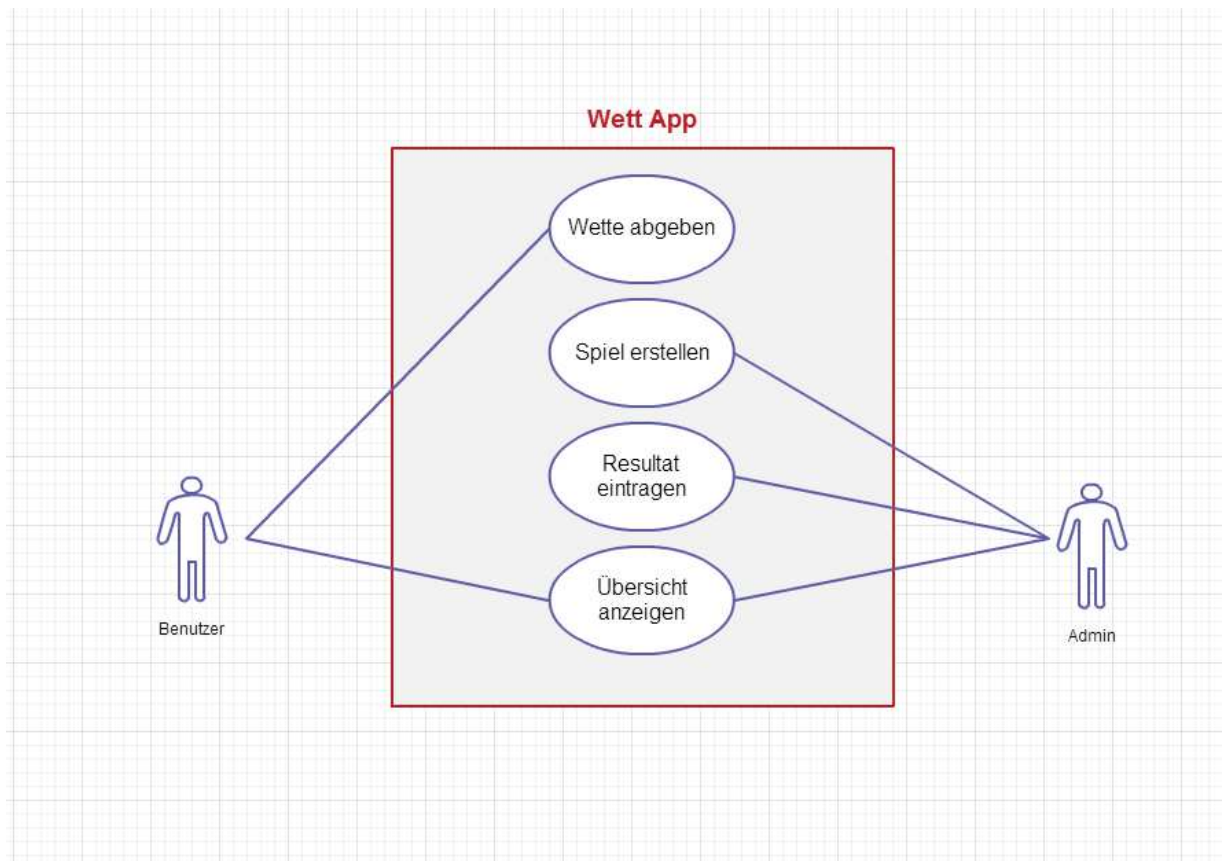
2 PROJEKTBSCHRIEB

Wir möchten in unserem Projekt eine Wett-Applikation erstellen. Wir sind alle sehr interessiert in diesem Thema und haben auch schon Erfahrungen damit gemacht, nun wollten wir ausprobieren, ob wir dies auch in einer App umsetzen können. Erst haben wir an eine App gedacht, die unter Freunden gebraucht werden kann, doch schnell sind wir zu dem Schluss gekommen, dass wir dies auch sehr gut ausbauen könnten, jedoch wollten wir erst einmal eine Grundstufe schaffen und erst dann mit möglichen Ausbaustufen beginnen. In einem ersten Schritt möchten wir eine einfache Applikation schreiben, in der man eine Wette abgeben, sowie das Spiel auswerten und danach eine Übersicht über die Wetten erhalten kann. Der Benutzer kann zwischen zwei Pages wählen, in der einen, kann er eine Wette abgeben. Zuerst muss er ein Spiel auswählen und danach den Spielausgang bestimmen, also den vermuteten Sieger oder Unentschieden wählen. Danach kann er seine Wette abschliessen. Auf der zweiten Page kann er die Spiele auswerten. Dazu muss er erst das Spiel auswählen und danach seinen Spielausgang bestimmen. Nach dem er den Spielausgang bestimmte, wird eine Liste mit den Wettresultaten angezeigt, diese beinhaltet den Benutzernamen, sowie das Resultat, also ob der Benutzer richtig getippt hat oder nicht.

3 ANFORDERUNGEN

- Spiel auswählen können
- Der Spiel Ausgang sollte gewählt werden können.
 - Sieger oder Unentschieden
- Man muss eine Wette abgeben können.
- Der Benutzer kann ein Spiel abschliessen und dessen Spielausgang angeben können.
- Nach der setzten des Spielausgangs, erscheint eine Liste mit den Wettresultaten.
 - Falls man richtig getippt hat wird richtig erscheinen.
 - Wenn ein Benutzer eine falsche Angabe gemacht hat, wird falsch angezeigt.

4 USE CASES



5 GUI DESIGNS

