

# Projekt PMQuiz

## App4You



Wirtschaftsinformatik Software-Engineering 2 - Sommersemester 2017

## Abstract

Die primären Ziele des Projekts dienen der Lernunterstützung von Studenten der Fachhochschule Rosenheim. Hierbei soll die Applikation eine Abwechslung im Lernprozess ermöglichen und zugleich den aktuellen Wissensstand in Sachen Projektmanagement präsentieren. Dadurch, dass das Projekt direkt mit der Lernveranstaltung Projektmanagement in Verbindung steht, war die Durchführung sehr spannend für unser Team, da somit eine hilfreiche App für die Studenten entstanden ist.

## Teilnehmer

Name	Rolle
Frau Prof. Dr. Förster	Auftraggeber
Frau Schmitzberger	Ansprechpartnerin
Herr Prof. Dr. Deubler	Qualitätsmanager
Herr Bayr	Qualitätsmanager
Veton Berisha	Projektleiter
Flamur Ajeti	Qualitätsbeauftragter
Jonas Kröger	Technischer Admin
Miljan Strbac	Usability Manager
Studenten der FH-Rosenheim	Tester

## Projektpartner

Hochschule Rosenheim  
University of Applied Sciences



Fachhochschule Rosenheim Hochschule für angewandte Wissenschaften Homepage: Web-Präsenz.

## Technologien

- Android
- SQLite

## Aufgabenstellung

Die zentrale Aufgabe unseres Projektes ist die Erstellung einer mobilen Quiz-Applikation, die auf allen Android Geräten ab Version 5.0 (Marshmallow) laufen soll. Die App soll sich auf die Lernveranstaltung Projektmanagement beziehen.

## Durchführung

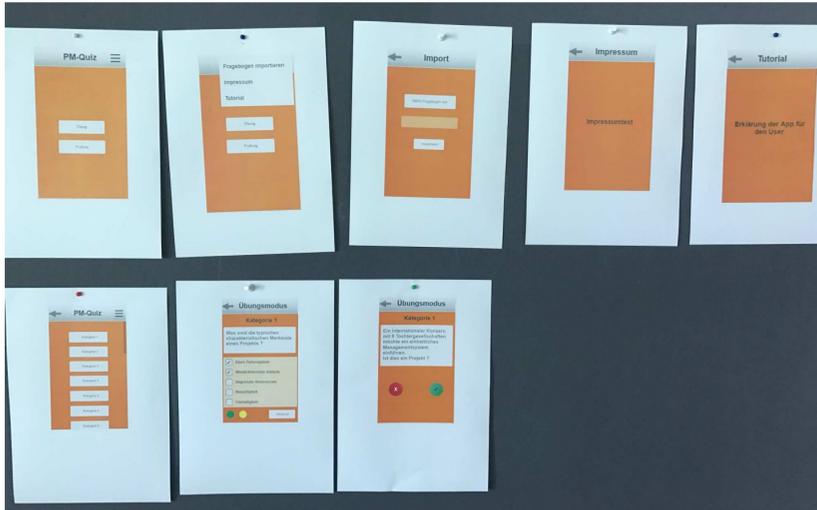
### Organisatorische Aufgaben:

- Rollenverteilung im Team
- erstes Kennenlernen mit den Auftraggebern
- Projekt initialisieren
- Grundgerüst für das Wiki schaffen (erste Commits anlegen, Bilder der Teammitglieder hochladen, Glossar etc.)

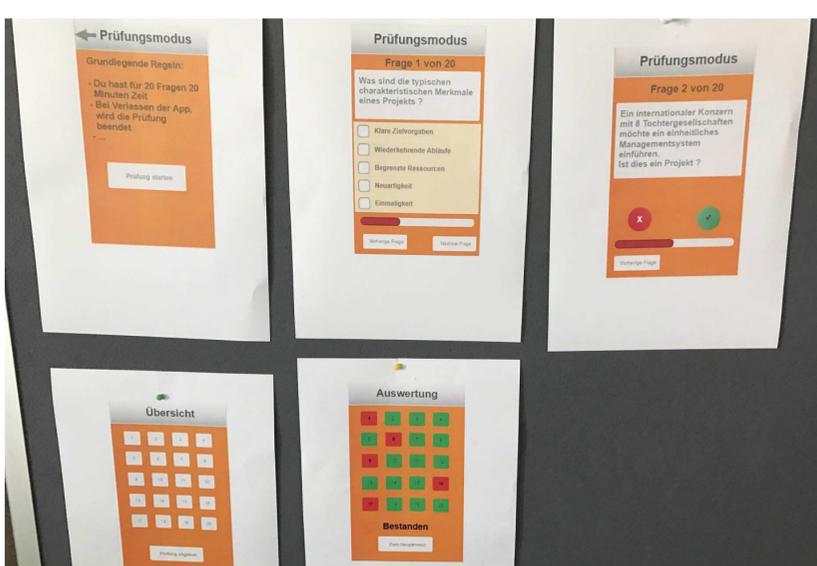
1. Die erste Aufgabe bestand darin, uns einen passenden Namen sowie ein Logo für die App zu überlegen. Wir haben uns für den Namen PMQuiz entschieden.
2. Als nächstes stand die Anforderungsliste an. Nach dem Treffen mit den Auftraggebern haben wir die Anforderungen für das Projekt abgestimmt. Es kamen insgesamt 51 Anforderungen zusammen, die wir in die 1 und 2 Iteration aufgeteilt haben.
3. Zur detaillierten Aufstellung der Risiken des Projektes erstellten wir eine Risikoliste, in der die Risiken sowie die Maßnahmen festgehalten wurden. Weiterhin wurde auch Datum erfasst, bis zu welchem Tag die Maßnahme erfolgen musste um das Projekt nicht in Gefahr zu bringen.
4. Nach der Anforderungsanalyse hatten wir die Aufgabe uns Anwendungsfälle auszudenken und was wir uns aus diesen Fällen versprechen. Weiterhin stand der erste technische Durchstich an.
5. Um die Termine des Projektes einhalten zu können, wurde für diesen Zweck eine Aufwandsschätzung gemacht.
6. Nachdem das Lastenheft fertiggestellt wurde, machten wir uns an die Arbeit und erfassten die Anwendungsfälle und Akteure des Projekts. Im Zusammenspiel mit diesen Daten erstellten wir ein UML-Use-Case-Diagramm.
7. Nach dem ersten technischen Durchstich stand das logische Datenmodell an. Das Datenmodell bestand aus einem Überblicksdiagramm, einer Dokumentation sowie einem Datentypverzeichnis.
8. Danach wurden die einzelnen Dialoge der App verfasst und das Maskenlayout erstellt.

### Dialoglandkarte

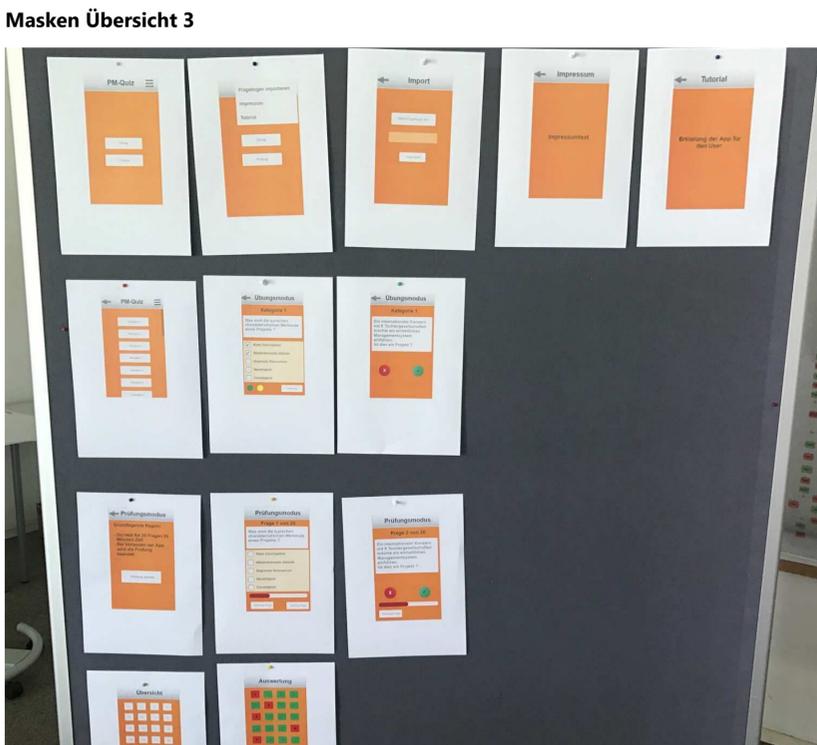
#### Masken Übersicht 1



#### Masken Übersicht 2



#### Masken Übersicht 3



9. Das Lasten- und Pflichtenheft waren somit erledigt. Die ganzen Daten wurden zusammengefasst und es entstand ein Spezifikationsdokument.
10. Ein anderes Team "geoconv" hat unsere Spezifikation genauestens reviewt und die Fehler im Dokument notiert. Diese Fehler wurden wir dadurch ausbessern und erhielten eine einwandfreie Spezifikation. Dieselbe Prozedur haben wir für das Team "qmportal" durchgeführt. Auch dieses Team konnte ihre Spezifikation anhand unseres Reviews verbessern.
11. Die bisherige Aufteilung der Anwendung in fachliche Subsysteme/Komponenten wurde verfeinert und dokumentiert (DV-Konzept)
12. Die Implementierung neigte sich fast dem Ende zu, woraufhin ein Systemtest nötig war. Hierbei wurden Testfälle erstellt und daraufhin getestet. Für das Testen der Usability wurde die App in einen Testfall der FH-Rosenheim vorgeführt. Das Fazit der Studenten fiel positiv aus. Die Ergebnisse sind in eine Testfallenspezifikation geschrieben.
13. Zum Schluss wurde ein Steckbrief verfasst, ein Poster erstellt, die Installationsanleitung der App geschrieben und ein Release-Letter angefertigt.

## Fazit

Dieses Projekt gewährte uns einen realitätsnahen Einblick, wie professionelle Softwareentwicklung in der Arbeitswelt funktionieren soll. Uns wurden neue Einblicke in die Projektwelt näher gebracht. Auch in Sachen App-Entwicklung gesammelt hat. Wir, das Team App4You, können zweifelsohne bestätigen, dass diese Lehrveranstaltung die bisher lehrreichste im gesamten Studium war.