

Abstract

Im Bereich der mobilen Applikationen werden ständig große Schritte unternommen, um die Entwicklung von Apps so komfortabel und einfach wie möglich zu gestalten. Einen wichtigen Schritt in Richtung Innovation leistete Google mit dem Release ihrer selbst entwickelten Technologie „Flutter“. Flutter ist ein SDK, welches es ermöglicht mit nur einer Codebase skalierbare und native Apps sowohl für Android als auch iOS zu entwickeln. Aus diesem Anlass und mit dem Ziel, Erfahrungen mit der neuen Technologie zu sammeln, wurde das Projekt „Slant“ ins Leben gerufen.

Bei Slant handelt es sich um eine Cross-Plattform App, bei der ein User Meinungen zu verschiedenen Themen abgeben kann. Dabei kann es sich um aktuelle Ereignisse, philosophische Fragen oder moralische Entscheidungen handeln. Die User erhalten einen Einblick in die Mentalität und Denkweise ihrer Mitmenschen, indem sie Meinungen zu unkonventionellen Fragen einsehen können.

Projektteam



Alexander Hauenstein
Projektleiter

Manuel Kipfelsberger
Technischer Architekt

Tobias Lautenschlager
Usability Ingenieur

Simon Treutlein
Fachlicher Architekt

Florian Kallabinski
Qualitätsbeauftragter

Projektpartner

Die x-root Software GmbH ist ein Softwareunternehmen aus Rosenheim mit derzeit ca. 20 Mitarbeitern. Sie beschäftigt sich überwiegend mit der Entwicklung von betrieblichen Webanwendungen und mobilen Applikationen für Android und iOS.

Technologien

Cloud Firestore	Cloud Functions	App	Werkzeuge
NoSQL Datenbank	Typescript	Flutter	Git
		Dart	Pub
		JSON	

Aufgabenstellung

Nach dem Öffnen der App soll der Benutzer direkt eine zufällig ausgewählte Frage gestellt bekommen. Er kann eine der beiden vorgegebenen Antworten wählen und bekommt im Anschluss eine prozentu-

ale Auswertung über die abgegebenen Stimmen der anderen Benutzer. Durch das Bestätigen der Auswertung bekommt er die nächste Frage gestellt. Der Benutzer hat außerdem die Möglichkeit eine Frage zu überspringen. Weitere umzusetzende Features waren:

- Aussagekräftige Auswertung: Wegfallen der Auswertung bei weniger als fünf Votes
- Es ist möglich Fragen als „Frage des Tages“ zu taggen; User werden via Push Notifikation auf diese hingewiesen
- Identifikation des Nutzers durch Firebase
- Hinweis: es gibt keine weiteren Fragen mehr im Fragenpool
- Hinweis: Benutzer hat keine aktive Internetverbindung
- Gewichtung von Fragen

Durchführung

Das Projekt wurde im Rahmen der Lehrveranstaltung „Software Engineering 2“ im Sommersemester 2018 durchgeführt. Während des gesamten Projektverlaufs stand uns Herr Prof. Dr. Höfig mit Tipps und Hilfestellungen als Coach zur Seite.

Nach dem ersten Kennenlernen des Auftraggebers bei einem Meeting vor Ort haben wir diesen mit großem Interesse nach seiner Vision für das Projekt befragt. Dabei wurde ein technisch- und fachlicher Rahmen geschaffen, durch welchen wir im Anschluss die Anforderungen als User-Stories formulierten und in einem Spezifikationsdokument festhielten. In wöchentlichen Jour Fixes mit unserem Coach haben wir vergangenes reflektiert und die neue Woche geplant.

Zunächst haben wir erste Mockups erstellt um an einem groben UI Prototypen festhalten zu können. Auch fachlich erstellten wir zu Beginn einen einfachen Klick-Prototypen, um erste Erfahrungen mit dem Framework Flutter und der Anbindung an Firebase zu sammeln. Außerdem planten wir den Umgang mit Git, so verwendeten wir über das gesamte Projekt konsequent Feature Branches.

Unseren Entwicklungsfortschritt präsentierten wir in regelmäßigen Zeitabständen Herrn Saalfeld, der uns vonseiten x-root betreute. Außerdem stellten wir unserem Kunden, mittels der Plattform „HockeyApp“, die App für iOS und Android zum Testen zur Verfügung. Das Deployment auf HockeyApp stellte zwischenzeitlich eine Herausforderung dar, da es für iOS Geräte einigen Restriktionen unterliegt.

Am 06.07.2018 wird durch uns die endgültige Version released. Der Abschluss des Projekts findet dann am 26.07.2018 im Rahmen einer Präsentation bei x-root statt.

Fazit

Insgesamt waren wir als Team sehr zufrieden mit der Abwicklung des Projektes und konnten viel praxisnahe Erfahrung sammeln. Der Auftraggeber x-root wird das Projekt intern weiterführen. Das Klima innerhalb des Teams war durchgehend sehr positiv und motiviert. Das Umsetzen eines realitätsnahen Projektes mit einem Kunden empfanden wir als sehr lehrreich. So erlebten wir, wie es ist, Kundenkontakt zu pflegen, auf Änderungswünsche zu reagieren und wie viel Arbeit in ordentliche Dokumentation fließen kann.