

# Endbericht Spitchy

## Projektverlauf:

AP1: Diplomarbeitenantrag wurde im Juni geschrieben und beim Stadtschulrat eingereicht und genehmigt

AP2: Jedes Mitglied führt ein Begleitprotokoll und befindet sich im Diplomarbeitenbuch reingeschrieben

AP3: Diplomarbeitenbuch wurde geschrieben über:

- die Umsetzung der Diplomarbeit
- was wir verwenden haben und warum?
- Technische Informationen
- Design
- Marketing
- Projektmanagement
- Wettbewerbe/Förderungen

Beinhaltet ebenso Quellenverzeichnis, Literaturverzeichnis usw.

AP4: Daten (Mini-Game Highscores etc.) werden vom Smartphone zur Smartwatch übertragen und wieder zurück

API wurde erstellt, um die Daten zwischen Smartphone und Smartwatch übertragen werden zu können.

Dafür wurde zuerst ein kleines Programm entwickelt, um einen Text vom Smartphone zur Smartwatch schicken zu können und wieder zurück zu bekommen.

AP5: Innerhalb der App wurde der Schrittzähler implementiert und die Smartwatch kann Schritte zählen.

App kann währenddessen Schritte zählen, was wichtig für die Mini-Games sind.

Auf der Smartwatch wurde zuerst mit dem Schrittzähler gearbeitet, deshalb wurde probiert darauf zugreifen zu können. Dafür wurde eine Anzeige erstellt für die Smartwatch, um die Schritte zu zählen und zu speichern.

AP6: Die Verbindung zwischen Datenbank und Smartwatch wurde aufgebaut

Alle Daten, die während des Spielerlebnisses geschehen, werden auf einer Datenbank gespeichert.

Eine Datenbank wurde erstellt, die auf einem Node.js Server läuft und alle Daten (Score, Username etc.), die die Applikation (Mini-Games) entstehen werden an die Datenbank geschickt.

AP7: Erstes Mini-Game läuft auf der Smartwatch

„Der Gräber“ läuft lokal auf der Smartwatch. Zuerst lief das Mini-Game nur lokal auf der Smartwatch, weil das Interface noch nicht fertig war. Daweil kann man das Mini-Game auf dem Interface auswählen und wir auf der Smartwatch projiziert. Der Schrittzähler wurde implementiert ins Mini-Game, um die Figur zu bewegen. Texturen für den Umgebung und die Figur wurden erstellt.

AP8: Interface für die App wurde erstellt

Das Interface für die App wurde erstellt, wo man

- Mini-Games auswählen kann
- Einstellungen verändern kann (Sound, Musik etc.)
- Anzeigen lassen kann, wer sich hinter der App verbirgt.

AP9: zweites Mini-Game ist fertig entwickelt

„Der Astronaut“ wurde fertig entwickelt. Derselbe Code wurde vom ersten Mini-Game wurde verwendet, nur wurde die Bewegungsrichtung der Figuren verändert.

AP10: Maskottchen wurde erstellt und im Werbevideo eingebaut

Unser Maskottchen „Spitchy-Bär“ wurde zuerst auf Papier gezeichnet und danach digital nachgezeichnet und eingefärbt. Der „Spitchy-Bär“ befindet sich auch im Werbevideo, welches veröffentlicht wurde.

AP11: Plakat für Tag der offenen wurde fertig erstellt und wurde im zweiten Stock in unserer Schule aufgehängt

Die Plakate wurden erstellt, um die Besucher, die von unserem Projekt noch nie was gehört haben, sich die Plakate anschauen und sich informieren können.

AP12: Unsere Farbpalette befindet sich in:

- unserer App
- Plakaten
- Visitenkarten
- Werbevideo

Unser „Corporate Design“ beinhaltet Farben, die wir durch das ganze Projekt verwendet haben. Um Kinder eher ansprechen zu können wurden helle und bunte Farben verwendet.

AP13: Zielgruppenanalyse erstellt und Zielgruppen festgelegt

Um unsere Zielgruppe zu erfassen, wurde eine Zielgruppenanalyse erstellt.

AP14: den idealen Kunden vorgestellt

Der „ideale Kunde“ beinhaltet alle Eigenschaften und Bedürfnisse, um unsere App zu erwerben.

AP15: in Elternforen und Gruppen schreiben und Feedback einholen

Unser Plan war es unsere App an Elternforen und Gruppen zu posten, um Feedback einzuholen. Da weil haben wir noch keine Gruppen und Elternforen angeschrieben.

AP16: zu Schulen und Kindergärten gehen und mit den Kindern die App testen und analysieren

Wir haben einige Termine an Schulen und Kindergärten erhalten, nur wurden die abgesagt oder es hat nicht nach Plan funktioniert.

AP17: Fertigprogrammierte App mit Testpersonen testen

Die fertigprogrammierte App haben wir mit einer Testperson getestet, um ihre Meinung zu hören und sie für Kinder eher anpassen zu können.

AP18: Diplomarbeitsbuch wurde abgegeben  
Diplomarbeitsbuch wurde fertig geschrieben und abgegeben.  
AP19: letzte Dokumentation wurde an netidee übermittelt

## **erreichte Projektergebnisse:**

**Projektendbericht** → fertig geschrieben

- GNU General Public License (GPL)
- netidee.at/Projektseite

**Entwickler-Dokumentation** → fertig (im Diplomarbeitsbuch)

- CC-BY Sharelike-3.0 AT

**Anwender-Dokumentation** → fertig (im Diplomarbeitsbuch)

- CC-BY Sharelike-3.0 AT

**Veröffentlichungsfähiger Einseiter** → fertig geschrieben

- CC-BY Sharelike-3.0 AT
- netidee.at/Projektseite

**Diplomarbeitsbuch** → fertig geschrieben

- CC-BY-3.0 AT
- netidee.at/Projektseite, spitchy.at, Dropbox-Link (befindet sich im Projektendbericht) oder in der E-Mail als .pdf

**Spitchy-App** → Die App funktioniert, müssen noch Kleinigkeiten ausgebessert werden

- GNU General Public License (GPL)
- github.com, dropbox.com (Link im Projektendbericht) und netidee.at/Projektseite

Diplomarbeitsbuch Link:

[https://www.dropbox.com/s/zl6ctfbu3483xa9/DA16\\_Buch\\_Spitchy\\_finale\\_Version.pdf?dl=0](https://www.dropbox.com/s/zl6ctfbu3483xa9/DA16_Buch_Spitchy_finale_Version.pdf?dl=0)

Spitchy-App Link:

[https://www.dropbox.com/sh/w6qc1fhx5cryuef/AAC5\\_CN70HQSOYIAIhVDxPE-a?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/w6qc1fhx5cryuef/AAC5_CN70HQSOYIAIhVDxPE-a?dl=0)

<https://github.com/mustafaspitchy/spitchy>

## **geplante Öffentlichkeitsarbeit:**

Geplant wurde, dass wir die App Volksschulen präsentieren, damit sie „Spitchy“ im Turnunterricht verwenden können.

## **Zukünftige Erweiterungsmöglichkeiten:**

Die App hat in Zukunft keine endgültigen Erweiterungsmöglichkeiten, aber wir haben ein Angebot von einem Entwickler erhalten, der ein Tool in unserer App implementieren möchte. Das Tool kann gesundheitliche Daten abmessen (Herzschlag, Puls etc.) und diese Daten werden an eine zentrale Datenbank weitergeleitet, die sich in einem Krankenhaus befinden wird. Dadurch kann mit den Abmessungen herauslesen, welche gesundheitliche Schwächen bzw. Stärken der Spieler besitzt.