WEB 4 SPORT

System-Updates

April 2019

http://www.Web4Sport.de
http://www.HenkeSoftware.de

Henke Software

Inhaltsverzeichnis

1 Mobiles responsive Design 3

1.1 Was ist ein responsive Design? 3
1.2 Wie wird das responsive Design bei Web4Sport eingesetzt? 3
1.3 Wie wird ein Gerät erkannt, ob es ein mobiles Gerät ist? 3
1.4 Wie sieht das Design auf dem Desktop aus? 3
1.5 Wie sieht das Design auf dem mobilen Gerät aus? 3
1.6 Mobile Geräte - Hoch- und Querformat 4
1.7 Desktop vs. Mobiles Design im Vergleich 4
1.7.1 System Startseite 4
1.7.2 News 5
1.7.3 Staffel-Startseite 5
1.7.4 Rangliste 6
1.7.5 Tabelle 6
1.8 Einschränkung auf Bereiche 7
1.9 Ausnahmen 7

1 Mobiles Responsive Design

1.1 Was ist ein Responsive Design?

Mit einem „Responsive Design“ ist eine optische Darstellung von Internetseiten gemeint, welche sich automatisch an den Bildschirm des benutzten Gerätes anpasst.

Beispiel:

- Wenn der Nutzer mit dem **PC/Laptop** arbeitet, nutzt das Design nach Möglichkeit den gesamten Bildschirm aus, um möglichst viele Informationen anzuzeigen

- Wenn der Nutzer ein **mobiles Gerät** nutzt, wird der Seiteninhalt so aufbereitet, dass alle Inhalte gut zu lesen sind (nicht zu klein) und er die Seite nicht zoomen muss.

Weitere Informationen:
https://de.wikipedia.org/wiki/Responsive_Webdesign

1.2 Wie wird das responsive Design bei Web4Sport eingesetzt?

Die Einbindung des Responsive Design in Web4Sport erfolgt in 2 Schritten:

Schritt 1 – Anfang April 2019:
Mit dem ersten Schritt wird das Responsive Design offiziell freigegeben. Die Einbindung erfolgt jedoch nur, wenn eine der nachfolgenden Bedingungen erfüllt ist:

a.) Die Seite wurde über https://app.web4sport.de aufgerufen
b.) Der Verband hat das mobile Layout aktiviert

Schritt 2 – Anfang Juni 2019:
Nachdem die Pilotphase zwischen April und Mai durchgeführt wurde, wird das responsive Design auf alle Kundenseiten ausgeweitet.

1.3 Wie wird ein Gerät erkannt, ob es ein mobiles Gerät ist?

Wichtig für die Erkennung ist der sogenannte „UserAgent“. Der UserAgent ist eine Information über das Gerät und Browser, welche beim Aufruf einer Seite von ihrem Gerät übermittelt wird.

Anhand dieser Information erfolgt die Erkennung des Gerätes. Die Analyse hierzu wird von einem Skript übernommen, identisch dem Beispiel auf der folgenden Seite:
http://detectmobilebrowsers.com

1.4 Wie sieht das Design auf dem Desktop aus?

Wenn kein mobiles Gerät erkannt wurde, ist die Darstellung von Web4Sport nahezu unverändert gegenüber dem, was sie die letzten Jahre gesehen haben. Lediglich marginale Unterschiede in der Anordnung von Elementen sind zu sehen.

1.5 Wie sieht das Design auf dem mobilen Gerät aus?

Verschiedene Elemente, welche viel Platz auf dem Bildschirm brauchen, werden auf einem mobilen Design anders angeordnet:

- Bei Tabellen mit vielen Spalten werden weniger wichtige Spalten ausgeblendet
- Bei 2 Boxen neben einander, werden diese Boxen untereinander angezeigt
- Zu lange Text in kurzen Feldern werden abgekürzt

1.6 Mobile Geräte - Hoch- und Querformat

Das responsive Design unterscheidet das Hoch- und das Querformat. In den meisten Fällen (abhängig von der Auslösung des Displays) erfolgt folgende Ausgabe

Hochformat / Portrait
Im Hochformat wird die Schriftgröße erhöht und die Seitenbreite auf 450 Pixel festgelegt. Dadurch können Inhalte gut gelesen werden. Die Navigation ist ausgeblendet und kann durch das entsprechende Icon eingeblendet werden

Querformat / Horizontal
Hierbei wird die Seitenbreite auf 1020 Pixel festgelegt. Dies ist das minimale Maß, bei dem die Navigationsleiste noch eingeblendet wird. Dadurch wird eine optimale Seitenbreite genutzt und die Darstellung ist vergleichbar mit der Desktop Ansicht.

Durch diese beiden Optionen kann sich jeder Nutzer die bevorzugte Darstellung aussuchen.

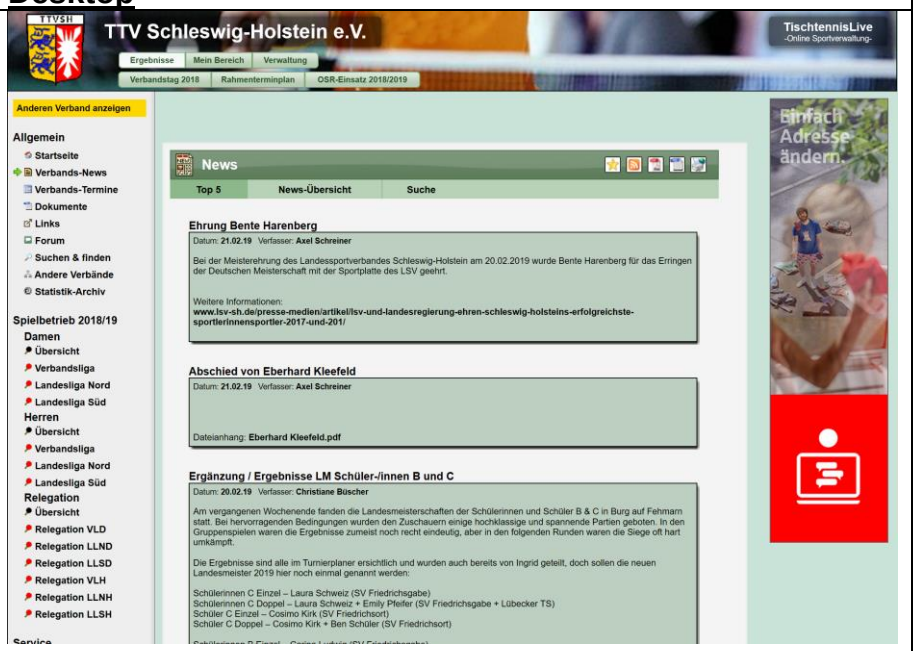
1.7 Desktop vs. Mobiles Design im Vergleich

Nachfolgend finden sie mehrere Beispiele im Vergleich

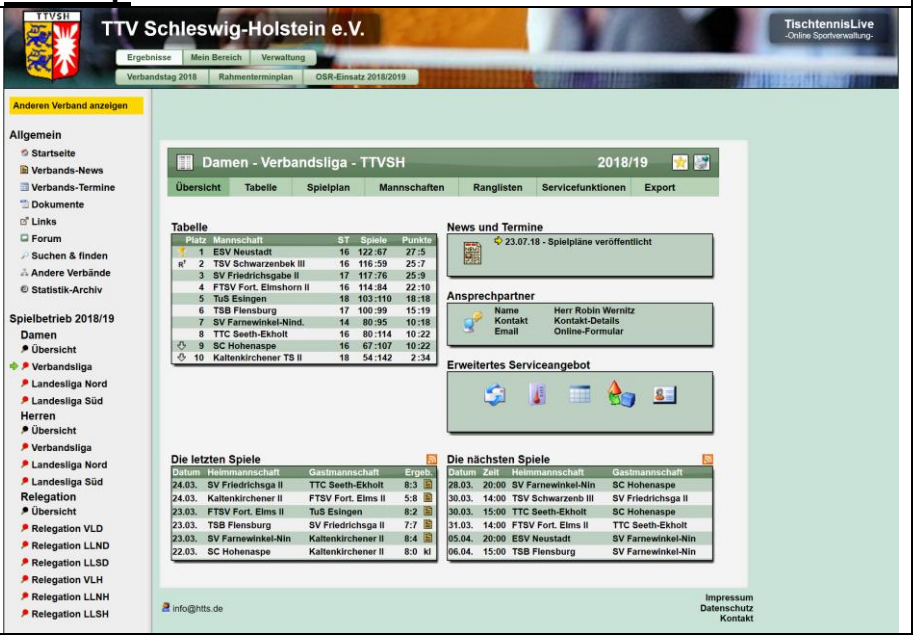
1.7.1 System Startseite

Mobil	Desktop

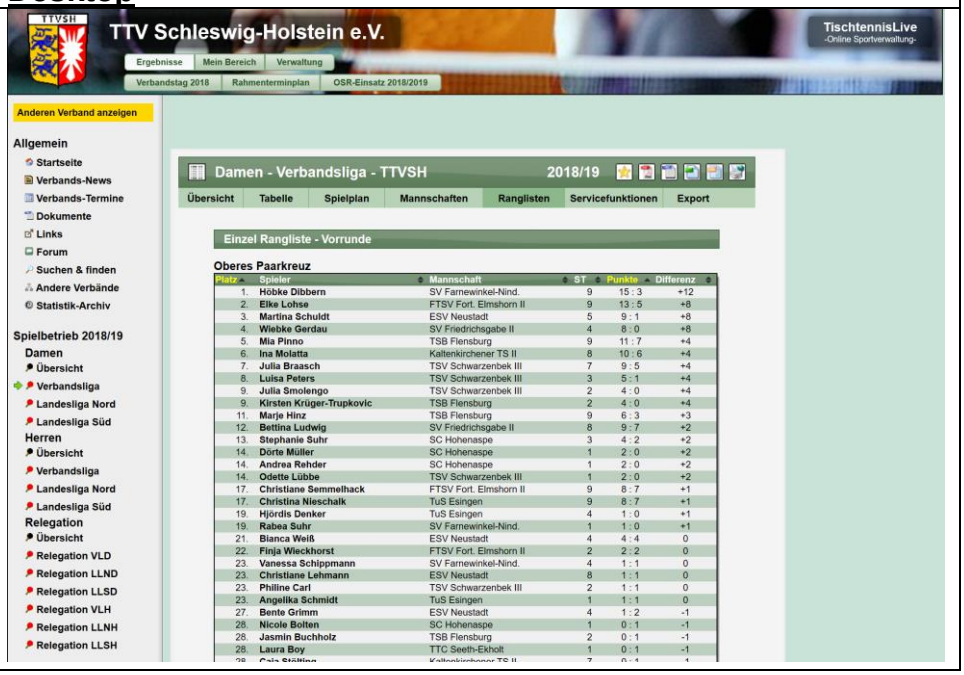
1.7.2 News

Mobil	Desktop
	

1.7.3 Staffel-Startseite

Mobil	Desktop
	

1.7.4 Rangliste

Mobil	Desktop
	

1.7.5 Tabelle

Mobil	Desktop

1.8 Einschränkung auf Bereiche

Für die folgenden Bereiche ist das responsive Design umgesetzt:

Öffentlicher allgemeiner Bereich	Ja
Öffentlicher allgemeiner pro Sportart	Ja
“Mein Bereich”	Ja
Verbandsverwaltung	Nein
Vereinsverwaltung	Nein

Die noch offenen Bereiche werden im Laufe des Jahres ebenfalls für das responsive Design schrittweise angepasst.

1.9 Ausnahmen

Im Folgenden werden Ausnahmen beschrieben, bei denen eine Anpassung auf das mobile Design nicht möglich war.

- **Tischtennis - Eingabe Spielbericht**
  Eine Reduzierung der Breite des Spielberichtes war nicht möglich, wodurch die Anzeige des Berichtes über den rechten Bildrand hinaus geht. Bitte nutzen sie für die Eingabe des Berichtes das Querformat Ihres mobilen Gerätes.

- **Tischtennis - Ansicht Spielbericht**
  Wie bei der Eingabe des Berichtes ist auch die Ansicht des fertigen Berichtes zu breit für eine komplette Anzeige auf einem mobilen Gerät. Bitte nutzen sie für die Ansicht des Berichtes das Querformat Ihres mobilen Gerätes.

- **Fieberkurve**
  Die Fieberkurve kann nicht in der Breite reduziert werden. Bitte nutzen sie für die Ansicht das Querformat Ihres mobilen Gerätes.

- **Spielplan-Matrix**
  Die Matrix kann nicht in der Breite reduziert werden. Bitte nutzen sie für die Ansicht das Querformat Ihres mobilen Gerätes.

- **Tischtennis - Entwicklungskurve**
  Die Entwicklungskurve kann nicht in der Breite reduziert werden. Bitte nutzen sie für die Ansicht das Querformat Ihres mobilen Gerätes.

- **Tischtennis - Analyse-Charts**
  Die Analyse-Charts können nicht in der Breite reduziert werden. Bitte nutzen sie für die Ansicht das Querformat Ihres mobilen Gerätes.