



# FindMe

Silvan Ritz und Manuel Felber

# Ablauf

- Demo
- Features von FindMe
- Zielpublikum
- Technische Anforderungen
- Probleme



# Demo

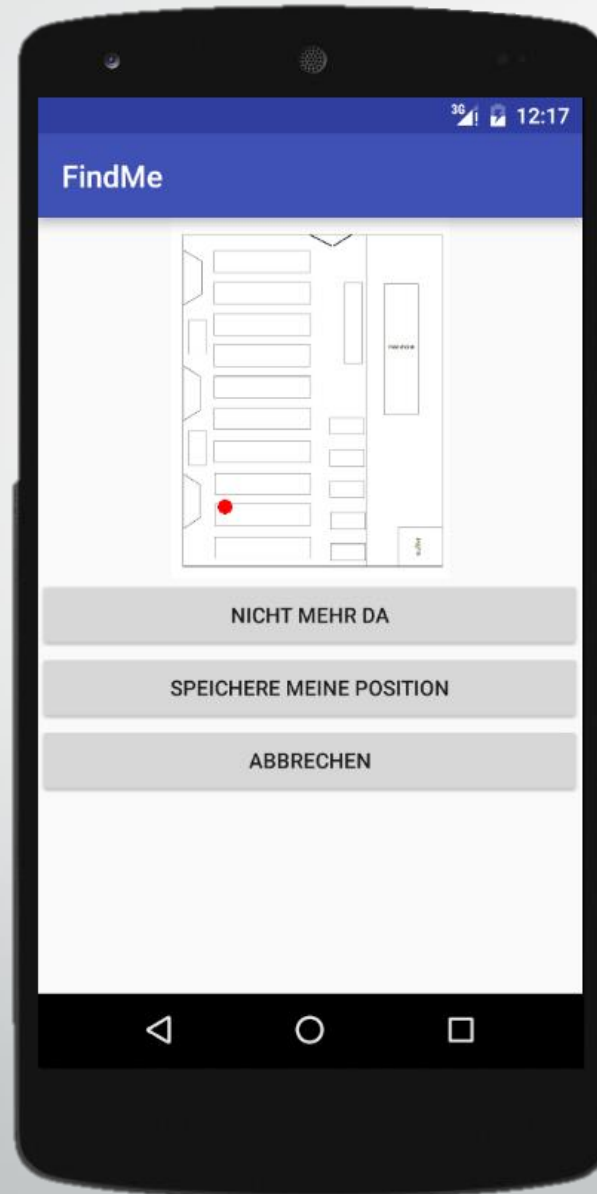


# Features von FindMe



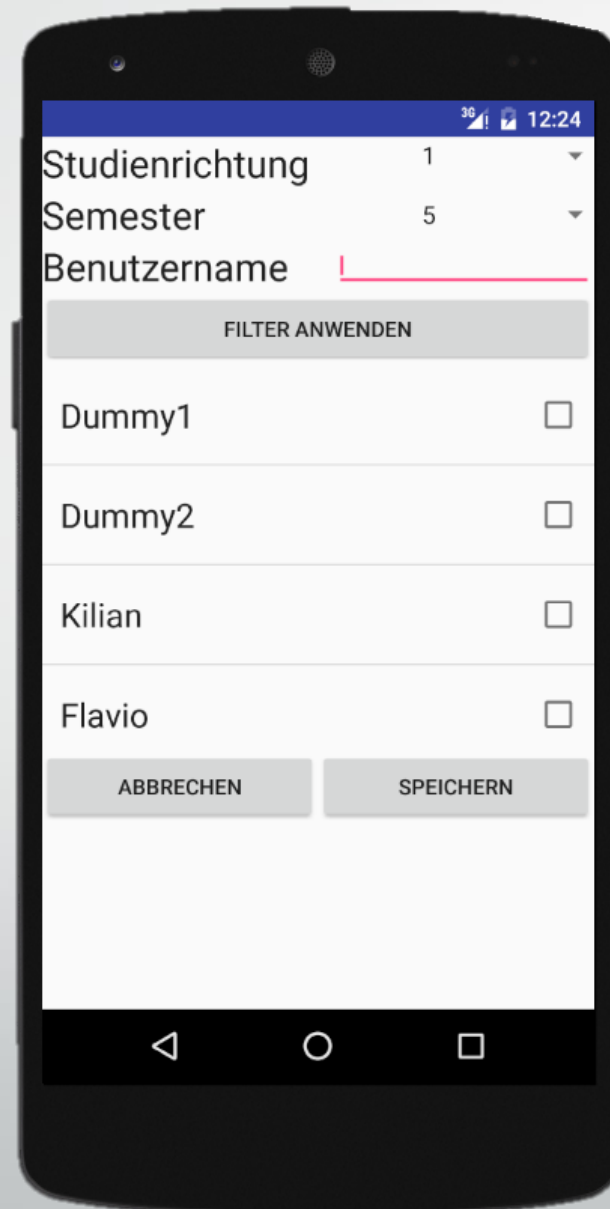
- Indoor Personensuche
  - Eintragen eigener Position
  - Suche von Freunden
  - Filtern von Personen
  - Persönliche Friendslist
  - Persönliche Daten lokal gespeichert

# Features von FindMe



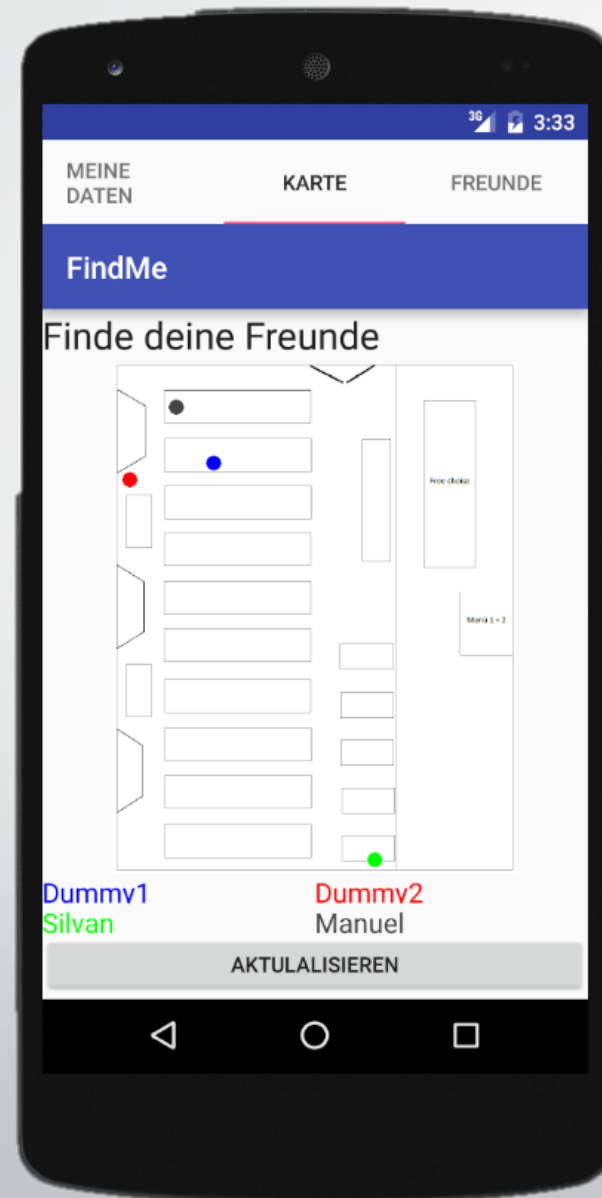
- Indoor Personensuche
  - **Eintragen eigener Position**
  - Suche von Freunden
  - Filtern von Personen
  - Persönliche Freunden Liste
  - Persönliche Daten lokal gespeichert

# Features von FindMe



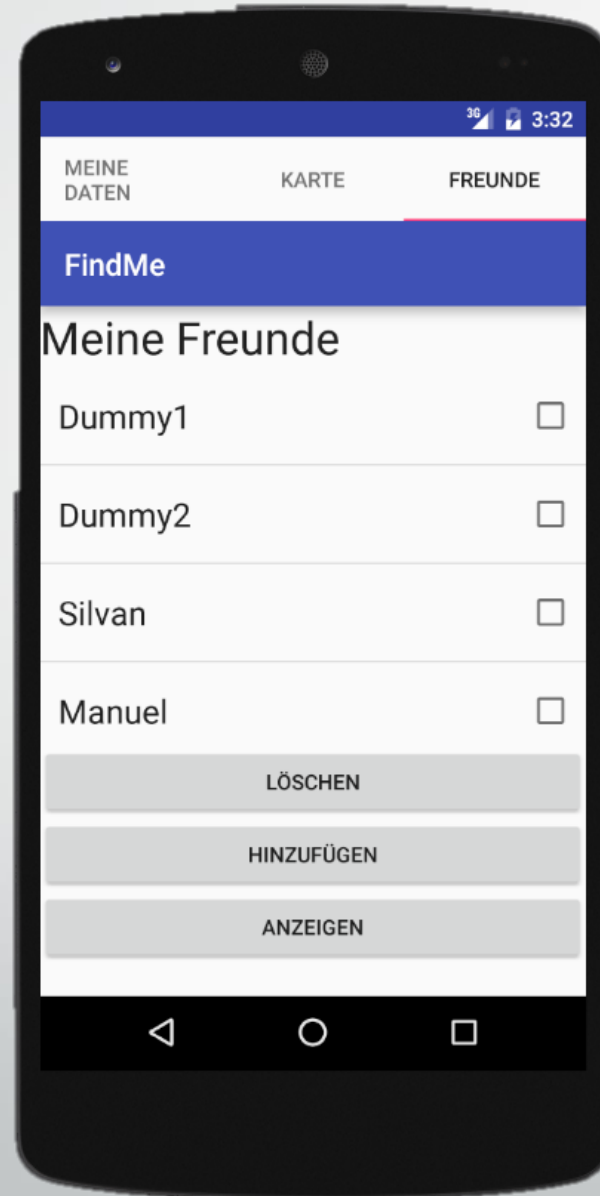
- Indoor Personensuche
  - Eintragen eigener Position
  - **Filtern von Personen**
  - Suche von Freunden
  - Persönliche Freunden Liste
  - Persönliche Daten lokal gespeichert

# Features von FindMe



- Indoor Personensuche
  - Eintragen eigener Position
  - Filtern von Personen
  - **Suche von Freunden**
  - Persönliche Freunden Liste
  - Persönliche Daten lokal gespeichert

# Features von FindMe



- Indoor Personensuche
  - Eintragen eigener Position
  - Filtern von Personen
  - Suche von Freunden
- **Persönliche Freunden Liste**
- Persönliche Daten lokal gespeichert



# Features von FindMe



- Indoor Personensuche
  - Eintragen eigener Position
  - Filtern von Personen
  - Suche von Freunden
  - Persönliche Freunden Liste
- **Persönliche Daten lokal gespeichert**

▲	mobpro.hslu.ch.teamstrmf		2016-05-21	12:16	drwxr-x--x
▶	cache		2016-05-21	12:16	drwxrwx--x
▶	code_cache		2016-05-21	12:16	drwxrwx--x
▲	files		2016-05-21	12:19	drwx-----
	Benutzer.txt	198	2016-05-21	12:17	-rw-----
	Freunde.txt	203	2016-05-21	12:19	-rw-----
▶	instant-run		2016-05-21	12:16	drwx-----

Zielpublikum



# Technische Anforderungen

- Server Verbindung über TCPSocket (IP und Port)
- Server mit JSON Datei
- serialisiertes Objekt vom Typ User an Server
- serialisierte ArrayList<User> an Handy



# Technische Anforderungen

- Lokale Persistenz
- JSON Datei für Freunde und eigene Benutzerdaten



▲	mobpro.hslu.ch.teamsrcmf		2016-05-21	12:16	drwxr-x--x
▷	cache		2016-05-21	12:16	drwxrwx--x
▷	code_cache		2016-05-21	12:16	drwxrwx--x
▲	files		2016-05-21	12:19	drwx-----
	Benutzer.txt	198	2016-05-21	12:17	-rw-----
	Freunde.txt	203	2016-05-21	12:19	-rw-----
▷	instant-run		2016-05-21	12:16	drwx-----

# Technische Anforderungen

- Nebenläufigkeit mit AsyncTaks
- Lädt Datei von Server
- Speichert eigene Position auf Server

```
class DataLoader extends AsyncTask<User, Void, ArrayList<User> >
```

# Technische Anforderungen

- Canvas Element für Mensa Karte

```
Canvas addNewMarker(Canvas canvas, int posX, int posY) {  
    Paint mPaint = new Paint();  
    mPaint.setColor(Color.RED);  
    canvas.drawCircle(posX, posY, 15, mPaint);  
    return canvas;  
}
```

Free choice

Menü 1+2

# Probleme

- Serverkommunikation anfangs mit JSON Datei, danach serialisierten Objekten
- ListView mit Checkbox
- ColorPicker Library einbinden
- ArrayList «synchronisation»



Fragen?