

Projektliste

Virtuelles Geocaching-Spiel für Android

Beschreibung: Ein Spiel, das „Geocaching“ ähnelt. Man kann an seinem aktuellen Standort Nachrichten hinterlassen oder versuchen die Nachrichten von anderen Benutzern zu suchen.

Rolle: Entwicklung der ganzen Anwendung als Abschlussprojekt an der Universität.

Verwendete Technologien: Das Design wurde mit Flex erstellt. Das Frontend wurde mit Adobe AIR (AS3) entwickelt und das Backend mit ASP .NET und WCF (C#).

Dublettenerkennung für Warenwirtschaftssystem

Beschreibung: Die Anwendung ermöglicht eine Dublettenerkennung in Adressbeständen, also doppelte Einträge, die gelöscht oder zusammengeführt werden sollten.

Rolle: Ein Web-Frontend wurde zusammen mit einer Kollegin entwickelt. Ein weiteres Desktop-Frontend für die direkte Einbindung im Warenwirtschaftssystem habe ich selbstständig entwickelt.

Verwendete Technologien: Web-Frontend: Silverlight mit C# und MVVM-Pattern (Model View View-Model). Desktop-Frontend: Windows Forms (Visual Basic .NET).

Barcode-Scanner für iOS

Beschreibung+Rolle: Der Barcode-Scanner einer bereits vorhandenen Anwendung für das iPad wurde von mir stark weiterentwickelt und erweitert. Während zunächst nur eine Erkennung von spezifischen Barcodes aus einem vom Benutzer gemachten Foto möglich war, wurde durch meine Erweiterung eine Erkennung von verschiedenen Barcodes von der Kamera möglich, ohne das der Auslöser gedrückt werden muss.

Verwendete Technologien: Die Erkennung der Barcodes erfolgte durch eine freie Bibliothek. Die Anwendung selber ist in Flash programmiert.

„Presenter“ für Messveranstaltungen

Beschreibung: Die für iPad und Desktop verfügbare „Presenter“-Anwendung erlaubt es einer Firma sich auf Messveranstaltungen zu präsentieren und mit Messebesuchern zu interagieren. Dazu sind verschiedene Module verfügbar, die für jede Firma individuell eingesetzt und angepasst werden. Beispiele sind ein Modul für das Abspielen von Slides oder ein Bestell- und Kontaktformular.

Rolle: Der Presenter wurde von mir weiterentwickelt und für verschiedene Kunden angepasst. Dabei wurden zum Teil auch neue Module entwickelt.

Verwendete Technologien: Der Presenter ist komplett in Flash Professional entwickelt.

REWE Geschäftsbericht 2011

Beschreibung: Der jährlich erscheinende Geschäftsbericht von REWE wird nicht nur in gedruckter Form, sondern auch Online mit zusätzlichen Features angeboten.

Rolle: Ich war für die eigentliche Programmierung der Seite verantwortlich; Inhalt und Design wurden dagegen vom Kunden vorgegeben bzw. von einem Designer erstellt.

Verwendete Technologien: Das Design wurde als Photoshop (.psd) vorgegeben. Daraus habe ich mit Flash Professional die interaktiven Elemente und die eigentliche Programmlogik entwickelt.

Online: <http://www.rewe-group-geschaeftsbericht.de/2011/>

REWE Geschäftsbericht 2012 und REWE Nachhaltigkeitsbericht 2011/2012

Beschreibung: Ähnlich dem Jahr 2011, aber als HTML5-Anwendung. Zusätzlich wurde der REWE Nachhaltigkeitsbericht 2011/2012 mit einigen neuen Funktionen und anderem Design erstellt.

Rolle: Meine Aufgabe war die Programmierung der Funktionalität. Das Layout (HTML/CSS) wurde von einem Designer erstellt

Verwendete Technologien: Die Web-Anwendung basiert auf HTML5. Für die Seitenlogik und die interaktiven Elemente kamen jQuery und diverse jQuery-Controls zum Einsatz.

Online: <http://www.rewe-group-geschaeftsbericht.de/2012/> und <http://rewe-group-nachhaltigkeitsbericht.de/2012/>

Kiosk-Anwendung für Deutsche Stiftung Denkmalschutz

Beschreibung: Für die Deutsche Stiftung Denkmalschutz wurde eine interaktive Webseite entwickelt über die man sich vor Ort per Touchscreen Informationen über verschiedene Denkmale ansehen kann.

Rolle: Meine Aufgabe war die Programmierung der interaktiven Elemente, wie z.B. Timelines oder einer Karte auf Basis von OpenStreetMap.

Verwendete Technologien: Die Anwendung basiert auf HTML (generiert mit TYPO3) und JavaScript. Für die Funktionalität wurden verschiedene JavaScript Bibliotheken wie Leaflet (für OpenStreetMap-Integration) oder TimelineJS (für historische Zeitleisten) eingesetzt.

Offizielle „Kölner Haie“-App

Beschreibung: Für den KEC wurde eine Fan-App entwickelt, der über Neuigkeiten informiert, Auskunft über den aktuelle Tabellenstand und zukünftige Spiele gibt, sowie einen Liveticker enthält der die Fans während eines Spiels auf dem Laufenden hält (inklusive Push-Benachrichtigung).

Rolle: Meine Aufgabe war die komplette Programmierung der App, sowie kleinere Anpassung am vorgegebenen Design.

Verwendete Technologien: Die Anwendung basiert auf HTML5 und wurde mit Sencha Touch 2 und Phonegap erstellt.

Online: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.haie.kec> (Android) bzw. <https://itunes.apple.com/de/app/kolner-haie/id588318356?mt=8> (iOS)