

# The Fantastic Race

Erik Westervind

Examensarbete

Mobilapputvecklare MAP19

**Handledare:** Francisco Andreasson

**Datum:**

# Sammanfattning

Under pandemin har behovet av att träffas och umgås utomhus ökat. Många människor vill även minska sin skärmtid och upplever att telefonen tar upp för stor del av deras liv. Samtidigt erbjuder tekniken stora möjligheter.

Målet var att ta fram en app där vänner och bekanta kan ses utomhus och tävla mot varandra i en form av geocaching där man tar sig mellan olika platser. Inspirationen kommer från det amerikanska TV-programmet The Amazing Race.

Appen skulle utvecklas för iOS 14 med hjälp av Apples relativt nya ramverk SwiftUI. En frågeställning var därför om det skulle innebära problem att använda sig av ett så nytt ramverk för den här typen av app.

Vissa av de ursprungliga funktioner fick på grund av tidsbrist utelämnas. Resultatet blev en app som på många sätt påminner om TV-programmet the Amazing Race och som kan förbättras och fortsätta utvecklas.

## Abstract

During the pandemic the need for meeting friends and family outdoors have increased. Many people also want to cut down on the amount of time they spend in front of the mobile screen. But at the same time the technique offers endless possibilities.

The goal was to develop an app where friends and family could meet outside and compete against each other in a type of geocaching game where you go to different spots. The app is inspired by the American TV show The Amazing Race.

The app was going to be developed for iOS 14 with Apples new framework SwiftUI. A question was therefore if this could mean problems, working with a new framework for this kind of app. Some of the original functions of the app had to be cut out of the final product due to lack of time. The result was an app that in many ways is similar to the TV show The Amazing Race and that can continue to be improved with new features.

# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b>	<b>4</b>
1.1 Bakgrund	4
1.2 Syfte	4
1.3 Frågeställningar	4
<b>2. Metod och material</b>	<b>4</b>
2.1 Metod	4
2.2 Material	5
<b>3. Utveckling</b>	<b>5</b>
3.1 Tidsplan	5
3.2 Funktionalitet	5
3.2.1 Startside	5
3.2.2 Skapa egna race	6
3.2.2.1 Allmänna inställningar	6
3.2.2.2 Välja platser	6
3.2.2.3 Bjuda in användare	6
3.2.3 Tävla	6
3.3 Design och Navigation	7
3.3.1 Färger	7
3.3.2 Navigation	7
3.4 Databas	7
<b>4. Resultat</b>	<b>9</b>
4.1 Färdigt resultat	9
4.2 Problem	11
<b>5. Diskussion och slutsatser</b>	<b>12</b>
5.1 Framtiden för appen	12
5.2 Slutsats	12

# 1. Inledning

## 1.1 Bakgrund

The Amazing race är ett amerikanskt TV-format där lag tävlar mot varandra om att ta sig till olika platser runt om i världen. Det lag som kommer fram till slutmålet först vinner en miljon dollar. Programmet har fått något av en kultstatus inom vissa kretsar men det finns trots detta ingen app för den som vill skapa egna tävlingar med vänner och bekanta. Trots programmets popularitet finns ingen app där användare kan skapa egna liknande tävlingar med sina vänner och bekanta.

## 1.2 Syfte

Syftet är att bygga en applikation som möjliggör för användare att skapa egna 'Amazing races' och låta vänner och kollegor tävla i dessa under t.ex. en eftermiddag eller helg. En deltagare ska då ta sig till en plats som beskrivs eller visas på kartan, när person tagit sig dit låses nästa plats upp, och så vidare. Möjligheten ska även finnas att se hur långt de andra tävlande har kommit och deras position på kartan.

## 1.3 Frågeställningar

Går det att skapa en app som efterliknar tv-programmet 'The Amazing Race' som både är enkel, rolig och säker att använda? Appen kommer behöva spåra användarnas positioner, vilka möjligheter finns för att göra detta på ett så säkert och anonymt sätt som möjligt?

SwiftUI är fortfarande ett relativt nytt gränssnitt för att bygga iOS-appar med. Skulle det vara möjligt att bygga appen med hjälp av just SwiftUI? MapKit är ännu inte helt integrerat med SwiftUI, skulle det innebära att projektet blev svårare eller omöjligt att genomföra?

# 2. Metod och material

## 2.1 Metod

Plattformen som valdes var Apples iOS ihop med det deklarativa ramverket SwiftUI 2.0. Informationen som krävdes för att utveckla appen har främst hämtats från Apples egen dokumentation, Raywenderlich.com, Stackoverflow.com och olika Youtube-kanaler. Även kunskaper som inhämtats från utbildningens kurser har kommit till användning. Främst då från iOS-kursen och API- och backend-kursen.

## 2.2 Material

Projektet är utvecklat på en Macbook Pro med macOS Catalina i Xcode 12.4.

## 3. Utveckling

### 3.1 Tidsplan

I början sattes ett ganska aggressivt tidsschema för att känna att projektet kom framåt. Under arbetets gång behövde planeringen självklart uppdateras och revideras för att anpassas till olika situationer som uppstod.

Det ursprungliga schemat såg ut så här:

**Januari:**

Bestämma layout och göra skisser i Adobe XD. Sätta upp projektet, databas och inloggning i appen

**Februari:**

Bygga logik för hur tävlingar skapas, delas och accepteras

**Mars:**

Påbörja spelfunktionalitet, addera kartvyer

**April:**

Färdigställa spelfunktionalitet, visa ut de tävlande på kartan

**Maj:**

Addera notifieringar, kryptering, färdigställa appen, lansera på App Store

### 3.2 Funktionalitet

Eftersom idén för appen kommer från ett existerande tv-koncept skulle funktionerna i appen efterlikna det som händer i tv-programmet men anpassas för att passa en app och vanliga människor. I The Amazing Race förekommer en del moment som inte passar eller skulle tillföra något i en app. Appens funktion fokuserade därför på huvudkonceptet, att ta sig till en plats för att därifrån ta sig vidare till nästa plats.

#### 3.2.1 Start sida

När användaren har loggat in i appen ska denne se en lista över alla tävlingar, både sådana som användaren själv har skapat, och de som användaren är inbjuden till. Listelementet skulle bland annat visa tid för start, antal deltagare och vem som hade skapat tävlingen.

## 3.2.2 Skapa egna race

En användare kommer ha rollen som lekledare och vara den som skapar upp "reiset" och bjuder in sina vänner till att tävla. Appen kommer behöva dessa vyer för att skapa upp tävlingarna:

### 3.2.2.1 Allmänna inställningar

Detta skulle vara en vy för att göra grundinställningar för tävlingen, till exempel namn och beskrivning. Men skulle även ha möjlighet att ställa in regler för tävlingen så som om den tävlande behöver svara på en fråga för att komma vidare, hur stort geofencet ska vara och starttid.

### 3.2.2.2 Välja platser

Eftersom en tävling går ut på att ta sig mellan olika platser behöver man kunna välja ut dessa platser på en karta. När man har valt placeringen ska man sedan fylla i ytterligare information om platsen, till exempel fråga och svar för att komma vidare. Det behöver även vara enkelt att sortera om ordningen på platserna så man får till ett optimal rutt för de tävlandes.

### 3.2.2.3 Bjuda in användare

För att det ska bli en tävling krävs det att några är med och tävlar. Det behövs därför en vy där man kan söka efter och bjuda in andra användare att delta i tävlingen. De ska då få en pushnotis och kunna välja om de vill delta eller ej. Sökningen av användare sköts på ett enkelt sätt via Firebase queries.

## 3.2.3 Tävla

Detta är den huvudsakliga funktionen i appen. Deltagarna ska, när tävlingen ha startat, ansluta och påbörja reiset.

I TV-programmet The Amazing Race får de tävlande instruktioner eller ledtrådar om vart de ska ta sig i världen. För att göra appen roligare och mer intuitiv får appanvändaren en karta till sin hjälp. Användaren kan då se sin position på en karta och var nästa plats ligger som användaren ska ta sig till. När användaren har tagit sig till positionen ska dennes telefon genom positionering känna av det och nästa plats på kartan då visas ut. Och så vidare tills man kommer till den sista positionen, det vill säga går i mål. Först i mål vinner.

TV-programmet Amazing race har olika deltävlingar och olika speciella moment som inte finns med i appen. Detta då det skulle bli för krångligt att implementera och inte skulle tillföra appen nämnvärt mycket.

Förutom placeringen av var nästa stopp befinner sig, kan man även se de andra deltagarnas position på kartan. Detta förutsatt att spelledaren har ställt in att den funktionen ska vara tillgänglig.

Ett mål var även att användaren skulle få en notis när den kom innanför geofencet och därmed inte behöva ha appen igång. Detta var dock inget som blev klart, utan kommer i en senare version.

## 3.3 Design och Navigation

En stor utmaning var att få till appens UI och UX på ett sätt som gjorde den både enkel att använda och att utveckla för. SwiftUI är relativt nytt så det fanns en risk att vissa funktioner skulle ta lite tid att bygga och att anpassningar och avkall på designen skulle behöva göras för att åstadkomma dessa inom en rimlig utvecklingstid. Det bestämdes därför att de designskisser som hade tagits fram skulle fungera som riktlinjer men att dessa kunde frångås om det skulle innebära en smidigare utveckling.

### 3.3.1 Färger

Appen håller generellt en avskalad, Skandinavisk om man så vill design. De två huvudfärger som valdes var Lila som huvudfärg. Lila symboliserar enligt den klassiska färgläran t.ex. fantasi och mysterium. Som sekundär färg valdes turkos.

### 3.3.2 Navigation

En hypotes var att en klar majoritet av användarna endast skulle använda appen för att delta i en tävling. De skulle förmodligen aldrig eller sällan skapa egna rejs. Tanken var därför att det skulle gå snabbt att logga in och komma igång. Varken de vanliga navigationselementen *Tab bar* eller en hamburgermeny användes. Istället kommer användaren direkt till en lista av rejs så att man snabbt skulle kunna starta den aktuella tävlingen.

Väl inne i tävlingen möts man av en karta med instruktioner och olika tabs där man kan välja byta vy för att se resultattavlan och en vy för överblick över platserna.

Navigationen byggdes med Apples egna framework.

För ikoner användes dels Apples SF-symbols, men även ikoner from FlatIcon. De anpassades då för att fungera både för Light- och Dark mode.

## 3.4 Databas

Till projektet användes Firebase Cloud Firestore som databas. Eftersom databasen behöver spara användares positioner lades vikt vid att skapa databasens regler så att endast de som var behöriga skulle kunna läsa av informationen. En utmaning var då att samtidigt bygga databasstrukturen så att den skulle vara logiskt och enkelt att arbeta med när man skulle göra anrop mot den. Användarnas positioner krypterades även för att man inte skulle kunna se dennes position om man tittade i databasen.

Under projektets gång behövde strukturen av databasen uppdateras ett antal gånger för att hitta en logik som passade appen.

<div> <div>🏠</div> <div>&gt; users &gt; 8Peex3yDSMVU...</div> </div>	<div> <div>📁</div> <div>users</div> <div>☰ ⋮</div> </div>	<div> <div>📁</div> <div>8Peex3yDSMVUZyfkxym7iTVE48m2</div> <div>⋮</div> </div>
<div> <div>+</div> <div>Start collection</div> </div>	<div> <div>+</div> <div>Add document</div> </div>	<div> <div>+</div> <div>Start collection</div> </div>
<div> <div>races</div> <div>users &gt;</div> </div>	<div> <div>8Peex3yDSMVUZyfkxym7iTVE48m2 &gt;</div> <div>ifjj6oSs1IRe8NqDTxcivaDA4P02</div> <div>usRGvIWwHVTbzFXt1RviebzuNP53</div> <div>we3YHsRxQSM63iYGuxvml5k5qZ92</div> </div>	<div> <div>places</div> <div>races</div> <div>races_invited</div> </div>
		<div> <div>+</div> <div>Add field</div> <div>email: "test@test.se"</div> <div>latitude: 59.30908</div> <div>longitude: 18.09823</div> <div>name: "Erik"</div> <div>uid: "8Peex3yDSMVUZyfkxym7iTVE48m2"</div> </div>

```
rules_version = '2';
service cloud.firestore {
  match /databases/{database}/documents {

    //Rule to access races collection:
    match /races/{documentID} {
      //allow read: if request.auth.uid != null in get(/databases/{database}/documents/races/{documentID})
      //allow read: if exists(/databases/{database}/documents/races/{documentID}/users/{request.auth.uid})
      allow read: if request.auth.uid != null
    }

    //Rule to access list of users in a race:
    match /races/{documentID}/users/{userID} {
      allow read: if request.auth.uid in get(/databases/{database}/documents/races/{documentID}).data.invites
      allow create, update, delete: if request.auth.uid == userID &&
        request.auth.uid in get(/databases/{database}/documents/races/{documentID}).data.invites
    }

    //Rule to access the stops of a parent race in order for the user to create their own data:
    match /races/{documentID}/stops/{stopID} {
      allow read: if request.auth.uid in get(/databases/{database}/documents/races/{documentID}).data.invites
    }

    //Rule to access user document:
    match /users/{userID} {
      allow read: if request.auth != null
      allow create, update, delete, write: if request.auth.uid == userID
    }

    //Rule to access users stops:
    match /users/{userID}/places/{placeID=**} {
      allow read, update, delete, create: if request.auth.uid == userID
    }
  }
}
```

### En första version av reglerna för databasen

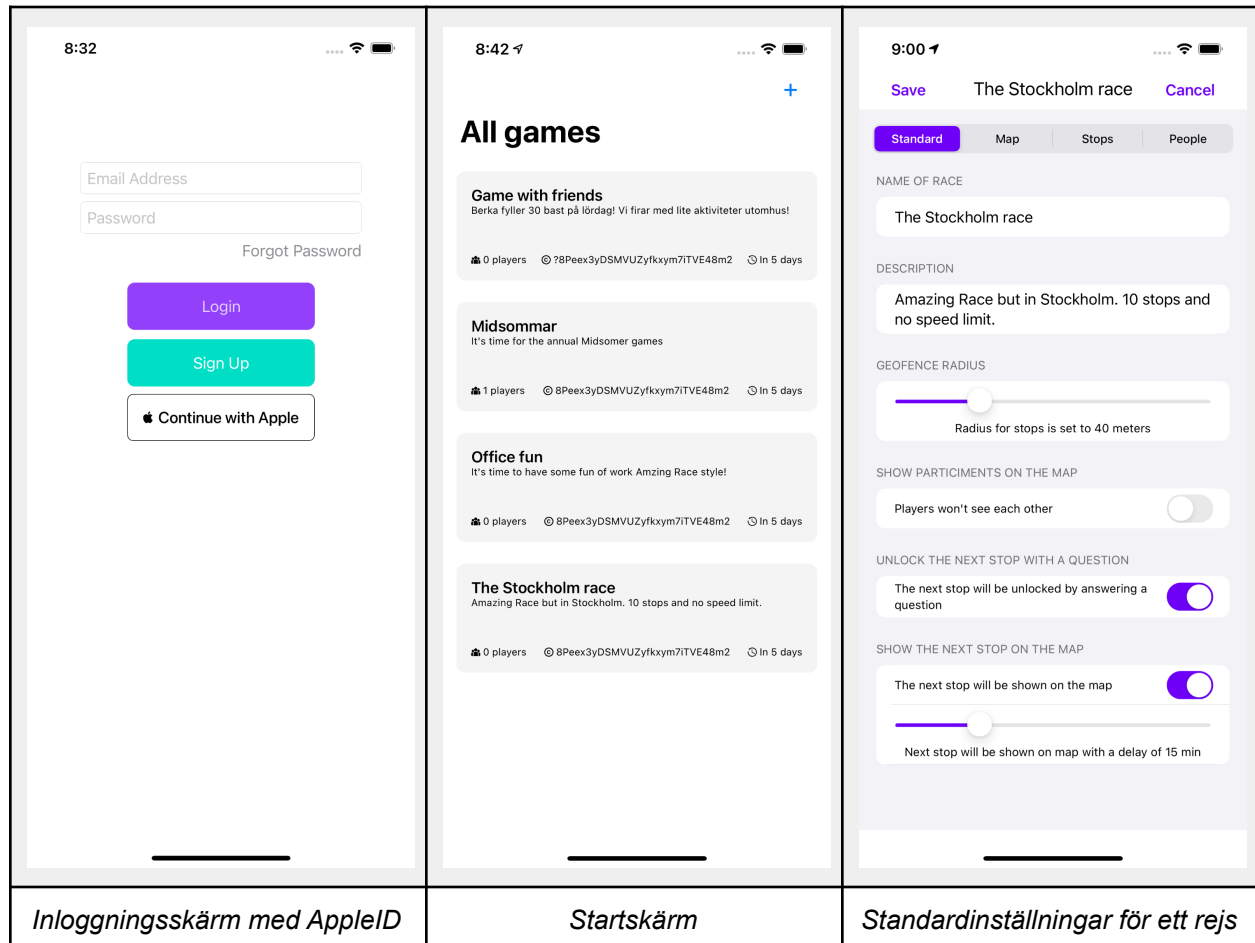
Att integrera Firebase ihop med SwiftUI krävde en del funderingar då Googles egna dokumentation ännu inte är uppdaterad. Valet gjordes att följa en guide av Stewart Lynch då integrationen var smidig och tydlig.

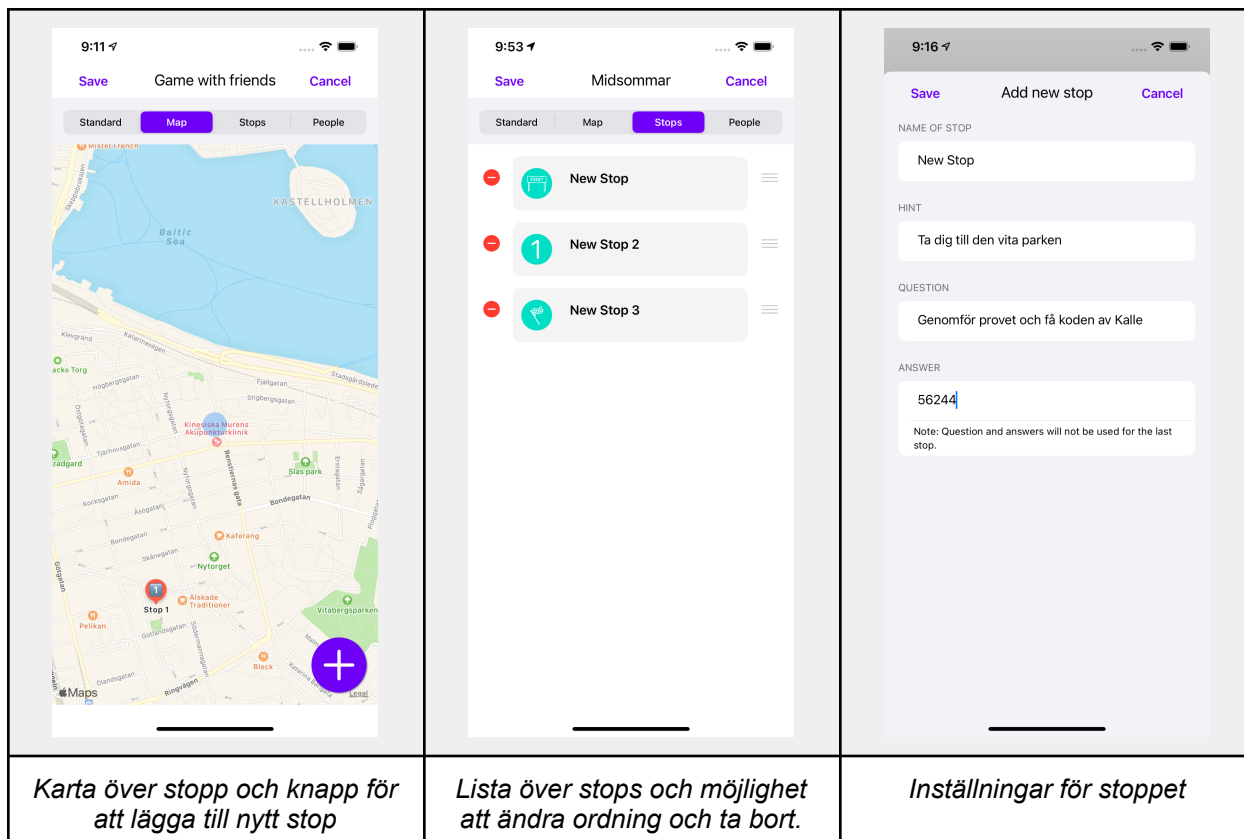
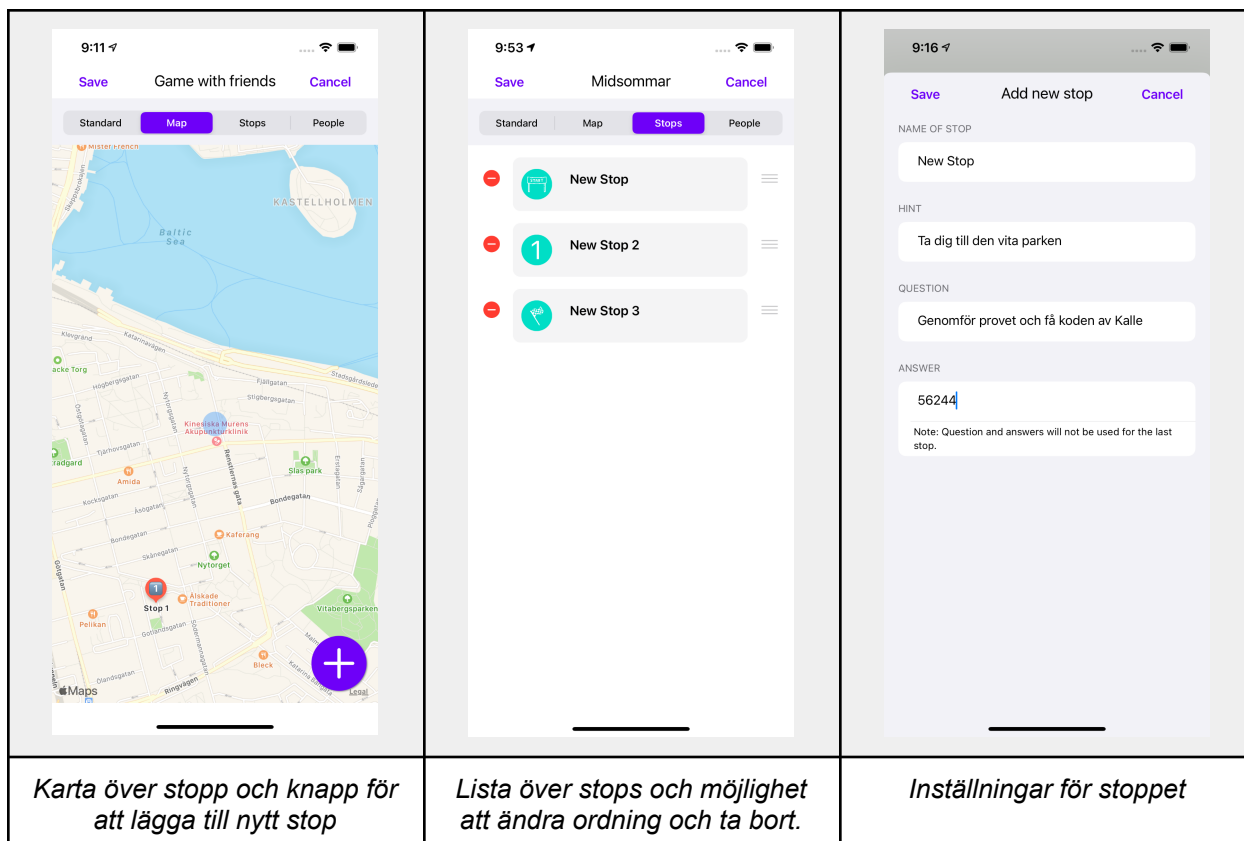


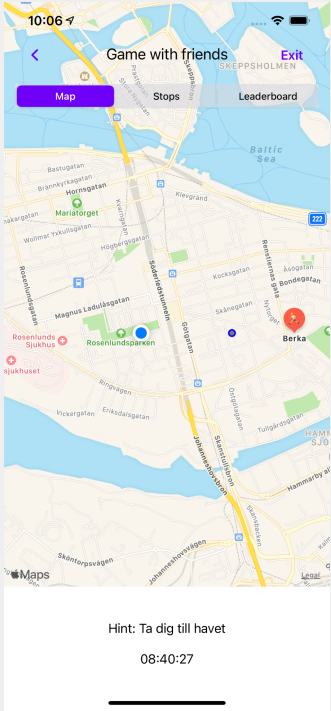

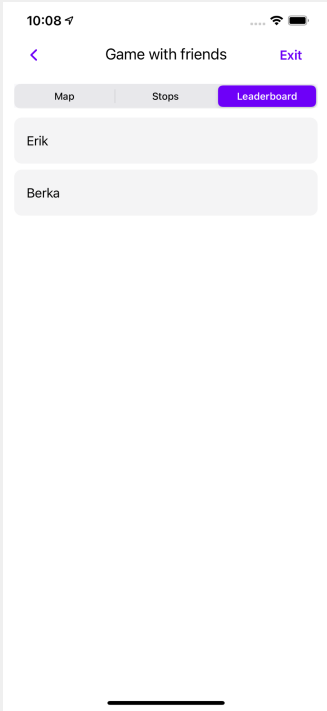
## 4. Resultat

### 4.1 Färdigt resultat

Det färdiga resultatet med exempel på de viktigaste vyerna.





		
<p><i>Kartvy för användaren när den deltar i tävlingen.</i></p>	<p><i>Vy över ett stopp som visas när man har kommit nära</i></p>	<p><i>Leaderboard men aktuell placering av de tävlande</i></p>

## 4.2 Problem

Flera funktioner fick prioriteras bort eller blev inte helt färdigställda. Detta på grund av brist på tid och att en del av grundfunktionaliteten tog längre tid än planerat att utveckla.

Funktioner som inte kom med:

1. Notiser
2. Bakgrundsuppdateringar av data med Cloud Functions
3. In App purchase

Funktioner som inte blev helt färdigställda:

1. Förbättringar av designen
2. Unik design på pins och annoteringar på kartan
3. Inlogg med Google-konto (endast email och Apple-konto för tillfället)

## 5. Diskussion och slutsatser

### 5.1 Framtiden för appen

Eftersom kunskapsnivån och tiden var begränsad levde inte slutresultatet helt upp till förväntningarna. Innan en eventuell lansering på App Store behöver den genomgå ett mer organiserat testande där riktiga användare testar att den fungerar när man springer runt på stan och spelar.

### 5.2 Slutsats

På grund av Covid-19 har människors behov av att träffas och umgås utomhus växt sig större. Många vill även minska sin skärmtid av olika anledningar då man upplever att telefonens appar stjälar fokus från individen istället för att vara det hjälpmedel det från början var tänkt att vara. I det här projektet får användaren möjlighet att träffas och tävla mot vänner och bekanta utomhus. Telefonens och appars möjlighet tas samtidigt till vara utan att det för den delen innebär ohälsosam skärmtid. Idéen för The Fantastic Race kommer ursprungligen från tv-programmet The Amazing Race. Av förklarliga skäl har konceptet ändrats och anpassats för att passa app-formatet och en tävling mellan vänner. En person som har sett och uppskattar tv-programmet borde känna igen sig i appen och gilla den upplevelse som den förmedlar.