



Projektarbete Android YhC3L

Träningsapplikation, 2015-04-09

Bakgrund

Som en del av kursen inom Android på YhC3L skall eleven i grupp om ca 5 personer utföra ett projektarbete.

Uppdrag och genomförande

Projektet skall genomföras under loppet av ca 6 arbetsveckor (3 sprintar) med start vecka 17 och med inlämning under vecka 22 (29 maj). Under denna tid skall eleverna bygga en Androidapplikation för träningsaktiviteter. Applikationen kommunicerar med bakomliggande molntjänster. Gruppen ansvarar för att själva bygga en backendlösning som tillhandahåller aktiviteter och aktivitetstyper. Övrig data finns redan tillgänglig via publika API.

- Sprint 1, 20 april – 7 maj (10 arbetsdagar). Demo av Listvy 7 maj.
- Sprint 2, 8 maj – 21 maj (7 arbetsdagar). Demo av 1.0.1 21 maj.
- Sprint 3, 22 maj – 29 maj (4 arbetsdagar). Demo av hela applikationen 29 maj.

Omfattning

Följande redan existerande material har ni till ert förfogande:

1. Wireframes
2. API specifikation
3. Designskisser
4. Bildmaterial

Utifrån detta material förväntas ni bygga en applikation enligt bifogade wireframes och designskisser.

För godkänt krävs att vyerna Min Träning (1.0.1) och Bokad Träning (2.2.1) fungerar enligt anvisningar. För väl godkänt skall även vyerna för Hitta Center (4.0) implementeras. Detta kan implementeras av grupp eller enskilt (för de fall gruppen inte anser sig hinna med VG uppgiften).

För 1.0.1 gäller att såväl kalender/graf som listvy baseras på aktivitetsinformation. Noterbart är dock att för att kunna åskådliggöra bokningsinformationen krävs att centers hämtats. Aktivitetens namn ges från Types API.

Informationen för en bokad träning, 2.2.1, baseras även den på en aktivitet, men till skillnad från övriga aktiviteter innehåller denna ett bokningsobjekt, vilket i sin tur innehåller ett klass-objekt. För att kunna åskådliggöra 2.2.1 krävs att även klasstyper, instruktörer och center hämtats.

Gällande 4.0, Hitta Center, låter vi er vara kreativa och välja hur ni länkar in till dessa vyer. En snygg lösning är medelst en meny som leder dels till 1.0.1 och 4.0, men detta är helt upp till er. Länken kan ligga var som helst.

Headers för e-tags och max-age från servern är vägledande för när denna data skall hämtats igen nästa gång.

Antaganden och avgränsningar

Befintliga API finns tillgängliga för klasser, instruktörer, center och klasstyper/kategorier samt typer.

Gruppen skall själva utveckla en serverlösning som tillhandahåller ett API för träningsaktiviteter och dess typer enl. API-specifikation. Exempeldata finns att tillgå för alla API om så önskas. Modifiera datumen på aktiviteten för att kunna lista tidigare och kommande träning.

Applikationen förväntas efterlikna de designskisser som levererats, det är däremot inte av avsevärd vikt att just rätt ikoner/bilder används. Saknas en bild, leta reda på en liknande bild på Internet.

Applikationen förväntas att kunna kommunicera mot bakomliggande server över http medelst json.

Applikationen förväntas kunna hantera vanligt förekommande felkoder för http protokollet och exponera ett generellt felmeddelande för användaren.

Applikationen drar nytta av http headers såsom etags och max-age för att på så vis minimera payload och antal request.

Applikationen byggs för senaste versionen av Android.

Kartinformationen skall baseras på Google Maps och kräver att eleverna registrerar nödvändiga nycklar mm. Procedur för detta finns specificerat på Googles webb.

Lycka Till!

För frågor, vänligen kontakta Martin Ekström eller kursens lärare.

Martin.ekstrom@apegroup.com

070-7138081