

## Exposé: „DontForget-App“

### 1.1. Nutzungsproblem

Vergesslichkeit ist eigentlich nichts Ungewöhnliches: Man vergisst zum Beispiel den Namen eines Bekannten, das Licht, den Fernseher/PC, die Hausschlüssel oder auch im schlimmsten Fall den Herd/Heizung etc. Die Gründe, warum Menschen Gedächtnisinhalte nicht abrufen können, sind vielfältig. Doch das Vergessen des angelassenen Lichts, die Heizung oder aber auch den Herd, könnte Konsequenzen haben. Doch wie könnte man bei Jugendlichen am besten eine hohe Rechnung oder ein Hausbrand vermeiden?

### 1.2. Zielsetzung

Das Ziel des Projekts ist ein System, das an alle Menschen gerichtet ist. Besonders nützlich ist diese App für diejenigen, die an Vergesslichkeit und Zweifel leiden. Die „DontForget“-App soll dazu dienen den Nutzer an die zu Hause nicht ausgeschalteten Gegenstände/- oder Haushaltsgeräte zu erinnern oder zu warnen, die ggf. große Schaden anrichten könnten. Gleichzeitig wird auch der Energieverbrauch mitgeteilt. Der Nutzer soll ab einer bestimmten Distanz benachrichtigt werden und kontrollieren können, welche Geräte im Hause noch angeschaltet sind und soll gleichzeitig diese über die App ausschalten können. Somit hat der Nutzer alles unter Kontrolle und braucht sich keine Sorgen zu machen über eine hohe Stromrechnung oder einen durch den Herd ausgelösten Brand.

### 1.3. Verteilte Anwendungslogik

Zuallererst wird der Standort des Nutzers durch einen externen Webservice ermittelt. Ab einer bestimmten Distanz soll der Nutzer benachrichtigt werden, dass er beispielsweise das Licht oder den Herd nicht ausgeschaltet hat, bevor das Haus verlassen wurde. Sobald der Nutzer diese Push-Benachrichtigung an das mobile Endgerät oder das Anwendungsobjekt (Armbanduhr/ Smartwatch) erhält, können die Haushaltsgeräte durch das System gesteuert werden. Hierfür werden auch die Zugangsdaten gefordert, um Angriffe von außen zu verhindern (durch externen Webservice).

#### 1.3.1 Server Anwendungslogik:

Der Raspberry Pi, der als Server dient, enthält die Sensoren, die in den Haushaltsgeräten eingebaut sind. Jedes Gerät enthält sozusagen einen Chip, auch bekannt als „Internet of Things“ (IoT). Nachdem der Schweregrad der Geräte auf dem Server überprüft wurde, wird der User durch ein Anwendungsobjekt wie z.B. Armbanduhr benachrichtigt.

#### 1.3.2 Mobile Endgeräte Anwendungslogik:

Der User/Client soll über jedes Device die App abrufen können. Durch den Server wird die Steuerung und Warnung ermöglicht. Um Angriffe zu vermeiden, wird ein Login Webservice mit einbezogen. Zudem wird auch nach der Distanz überprüft, das ebenfalls mit einem externen Webservice festgestellt wird. Durch das Zusammenwirken der Client-Server-Abfrage, wird das ansteuern dieser Geräte ermöglicht.

### **1.4. wirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz**

Das Smartphone hat sich zum multimedialen Alleskönner entwickelt und dient lange nicht mehr nur zum Telefonieren. Da Smartphones in den letzten Jahren immer erschwinglicher geworden sind, hat die Ausstattung der Jugendlichen mit einem Smartphone in den letzten Jahren stark zugenommen. Was ältere Menschen angeht, haben diese etwas andere Bedürfnisse und Ansprüche an technischen Geräten als Jugendliche. Doch fast jeder Mensch hat heutzutage ein Smartphone in der Tasche. Aufgrund dessen soll die App das Leben vereinfachen und der Gesellschaft und der Wirtschaft zugleich einen wichtigen Beitrag leisten. Alle Informationen und Neuigkeiten werden durch einen Klick abgerufen und können ergänzt werden. Die App dient zur Sicherheitsmaßnahme, indem die gefährlichen Haushaltsgeräte kontrolliert und ein/- ausgeschaltet werden können. Zudem hat das System auch einen wirtschaftlichen Aspekt, nämlich der Energieverbrauch wird ebenfalls abgerufen und kann gesteuert werden, sodass den User eine angenehmere Rechnung erwartet. Somit ist keine Sorge zum Selbstzweifel oder Vergesslichkeit, denn die App macht unfassbares möglich!