

Omschrijving

Sclubapp (Sport club app) is een app ontworpen door sporters voor sporters. Deze app is voor kleine of grote sport groepen, niet moeilijk om te gebruiken. Scrubapp vergemakkelijkt het sporten voor iedereen, zowel de atleet als de trainer en de organisatie ervaren vele voordelen. Met dit concept willen we sporters en clubs dichter bij elkaar brengen om een betere sportervaring te beleven.

Wat is mogelijk?

- Trainingsschema
- Weerbericht
- Events
- Wedstrijden
- Toegang tot lopers data
- Nieuwsoverzicht
- Catalogus

Gebruikersomgeving (UI)

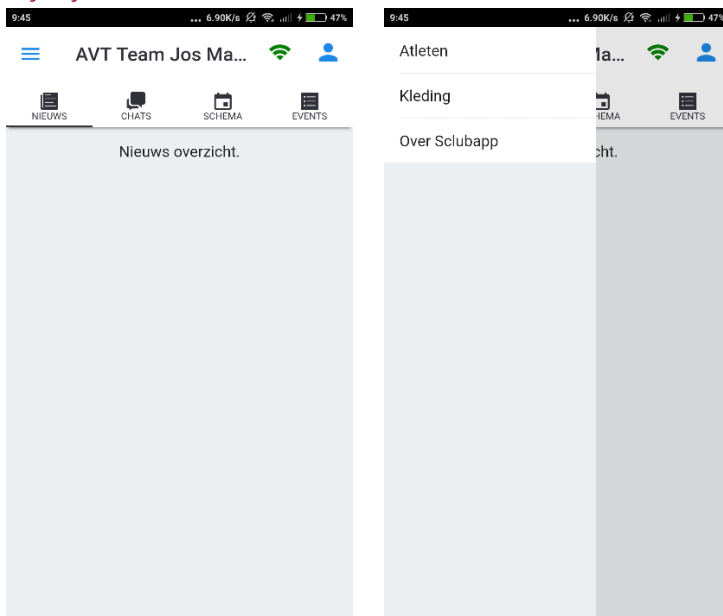
Waarom?

Achtergrond

Ik heb vooral veel tijd gestoken in het zoeken naar het juiste framework. Ionic was het eerste framework dat ik tegen kwam. Daarna ben ik dit met andere frameworks gaan vergelijken, aan de hand van een handig artikel [10 Frameworks for Mobile Hybrid Apps](#) heb ik de bekendste frameworks leren kennen. Daarna ben ik Ionic, Onsen en Framework7 gaan vergelijken. Ik dacht dat Onsen het beste ging zijn. Hier heb ik ook de basis lay-out in geprogrammeerd maar toen ik bij een medestudent een andere lay-out zag, was ik er toch van overtuigd na verder onderzoekwerk dat ik ging overschakelen naar Materializecss.

Framework	Conclusie	Aanmerking
Ionic	Meest populaire en complete Framework op de markt, maar doordat ik geen Angular kennis heb is dit niet interessant.	✗
Onsen	Niet zo compleet als Ionic of Materializecss. Maar wel goede documentatie	✗
Framework7	Ideaal voor kleine projecten, maar niet zo compatible met Cordova. En te weinig ondersteuning/documentatie.	✗
Materializecss	Uitgebreid en zonder map structuur wijzigingen.	✓

Tijdljn



Begin ontwerp met OnsenUI 28/02 – 7/03

AVT Team Jos Maes

AVT Team Jos Maes

NIEUWS

CHAT

SCHEMA

MEER

Week

Maand

22/04/18

16:00 - 17:00

details

7/04/18

18:00 - 20:00

details

27/03/18

15:00 - 21:00

details

24/3/18

-

details

MA

DI

WOE

DO

VRUJ

ZA

ZO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

1

2

3

4

Chat api

Leden

Wedstrijden

Events

Catalogus

Info

Begin ontwerp met materializecss 7/03 – 21/03

Eerste gebruik

Wanneer de gebruiker de app voor de eerste keer opent zal hij eenmalig deze pagina te zien krijgen. Hier word de gebruiker geïnformeerd en begeleid voor te kunnen starten.

Bug

De carousel functie werkte mobiel niet, dit komt blijkbaar door materializecss zelf. Achteraf gezien had ik ook kunnen werken met materializecss sliders maar ik wist niet dat dat bestond. Fix:

ddiaz914

commented on 28 Aug 2017 • edited

Hey everyone, I was having an issue wherein my carousel swiping worked fine on desktop and did not work at all on mobile. After spending some time looking at the docs and the changes made from each version, I found a solution. Replacing in carousel.js

```
function setupEvents() {
  if (typeof window.ontouchstart !== 'undefined') {
    view.on('touchstart.carousel', tap);
    view.on('touchmove.carousel', drag);
    view.on('touchend.carousel', release);
  }
  view.on('mousedown.carousel', tap);
  view.on('mousemove.carousel', drag);
  view.on('mouseup.carousel', release);
  view.on('mouseleave.carousel', release);
  view.on('click.carousel', click);
}
```

from version v0.100.0 and up with what is found in previous versions

```
function setupEvents() {
  if (typeof window.ontouchstart !== 'undefined') {
    view[0].addEventListener('touchstart', tap);
    view[0].addEventListener('touchmove', drag);
    view[0].addEventListener('touchend', release);
  }
  view[0].addEventListener('mousedown', tap);
  view[0].addEventListener('mousemove', drag);
  view[0].addEventListener('mouseup', release);
  view[0].addEventListener('mouseleave', release);
  view[0].addEventListener('click', click);
}
```

Fixed my issue. Hope this helps everyone else.

10

6

<https://github.com/Dogfalo/materialize/issues/5052>

Startpagina

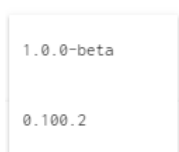
Indien de gebruiker een inlog token heeft en beschikt over internet, zal hij hier terecht komen.

Navigatie

Er zijn verschillende soorten navigatie mogelijk. Tab menu voor snel te kunnen switchen, sideNav voor minder gebruikte pagina's te openen, en dropdown menu voor je account te beheren.

Account menu

Dit zal men kunnen oproepen door rechts boven op zijn profiel te klikken. Via een dropdown menu Hij kan inloggen of uitloggen, profiel kiezen.



Ik heb wel zitten sukkelen met het feit dat ik met een verouderde handleiding werkte.

Bronnen

- [Dropdown](#) (guide)

Installatie

Voor deze mobiele app te maken heb je bepaalde zaken zeker nodig op je computer, in de volgende lijst vind je terug wat uiteindelijk allemaal noodzakelijk is.

Voor de ontwikkeling moest ik de onderstaande software installeren. Git is optioneel, voor versie beheer. Android SDK, Android NDK en Cmake heb ik via Android Studio ([SDK manager](#)) geïnstalleerd.

Naam	Download link	Type
GIT client	https://git-scm.com/downloads	Control system
JDK	http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-downloads-2133151.html	Development kit
Android SDK	https://dl.google.com/android/repository/tools_r25.2.5-windows.zip	Development kit
Gradle	https://gradle.org/install/	build automation system
Cordova	https://cordova.apache.org/#getstarted	Framework
Cmake	https://cmake.org/download/	Software compilation
Android NDK	https://developer.android.com/ndk/downloads/index.html	Toolset



Webpack

Tool om node modules te bundelen in één bestand. [Meer info](#)

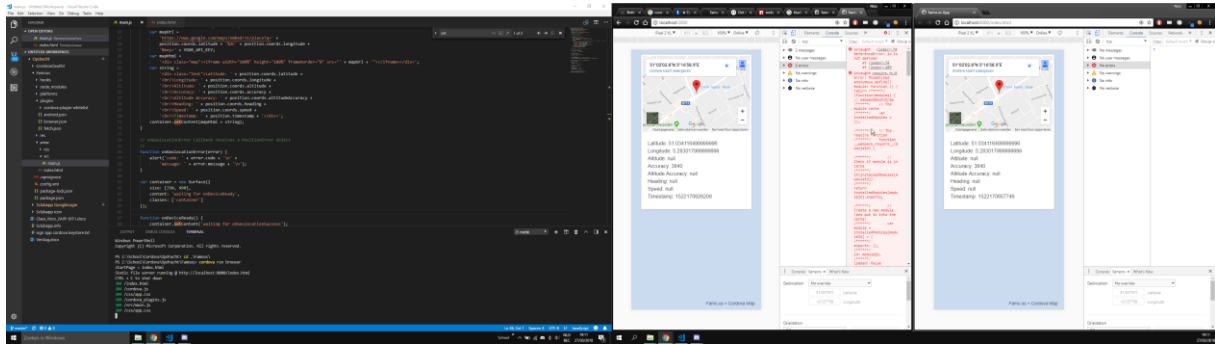
Waarom?

Npm modules zijn niet standaard beschikbaar in een client applicatie daarom maakt men gebruik van module bundlers gebruiken. [Meer info](#)

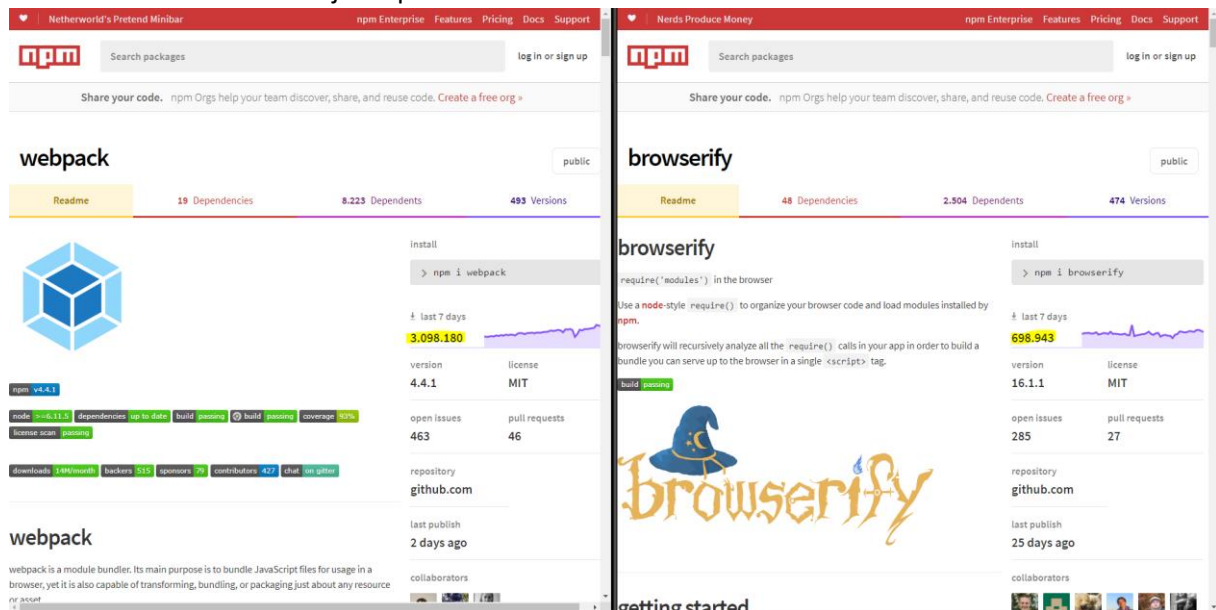
Achtergrond

Doordat er in de handleiding van de Auth0/Cordova npm module stond dat ik gebruik moest maken van een module bundler. Doordat ik tijdens het volgen van de Auth0 handleiding dit “kleine” detail had overlezen, heb ik heel veel tijd hieraan verloren. De fouten die kreeg hadden mij niet de hint gegeven om een module bundler te gaan gebruiken. Uiteindelijk heb ik eerst browserify (eerste en

beste die ik tegen kwam) uitgetest.



Tijdens mijn testen kreeg ik de ervaring dat dit geen gemakkelijke procedure was. Ik ben verder gaan zoeken en kwam terecht bij webpack. Hier ben ik dan ook zeer tevreden over.



Extra

Voor mezelf het gemakkelijker te maken, heb ik mijn test omgeving geautomatiseerd. Door één commando “npm run start” word mijn phone gap server en webpack watch geactiveerd in externe vensters. Zie package.json->scripts voor meer info.

Bronnen

[Webpack](#) (get started)

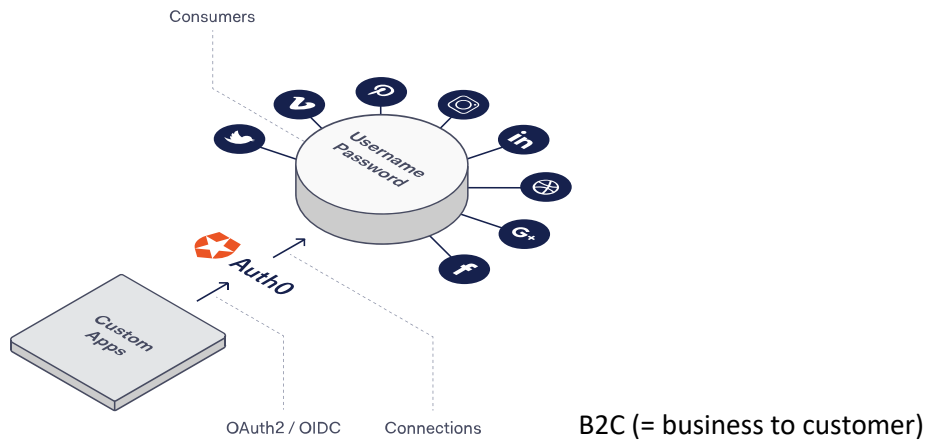
[Watch-mode](#) (guide)

NPM modules

Npm is de pakketbeheerder voor JavaScript en 's werlds grootste softwareregister. [Lees meer](#)

Auth0

De plug-in verwerkt de OAuth2- autorisatiecodetoewijzing op een veilige manier. De OAuth2-proces maakt gebruik van een externe browseraanpak, OAuth2-toegang en verversingstokens worden veilig versleuteld opgeslagen in uw eigen apparaat. [Meer info](#)

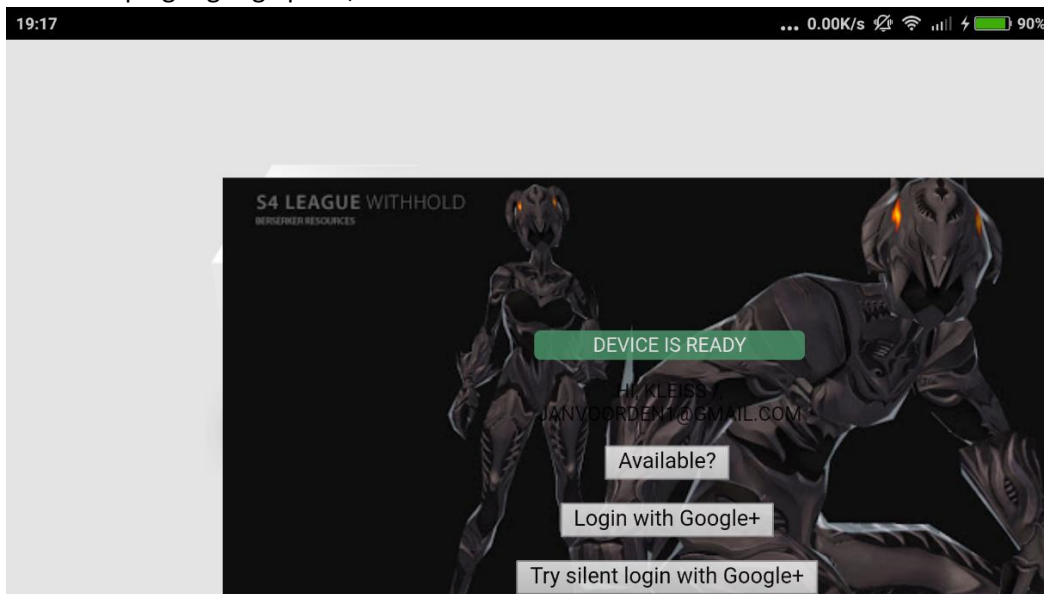


Waarom?

Er moet een onderscheid zijn tussen bepaalde gebruikers, trainers moeten meer kunnen dan atleten. Ook voor de chat moet de gebruiker identificeerbaar zijn. Ook is het handig om de gebruiker zelf zijn gegevens hierlangs te koppelen.

Achtergrond

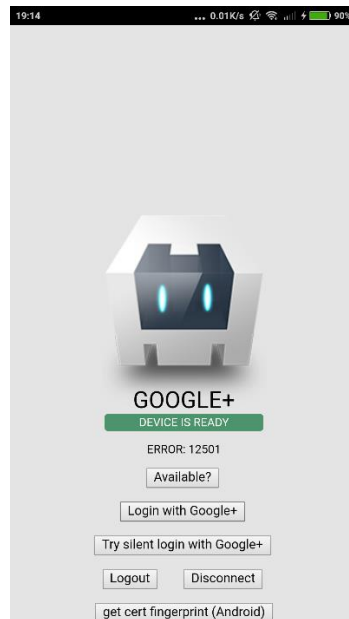
Deze node module heeft mij zeer veel tijd gekost. Ik had geen kennis van mobile autorisatie. Ik heb OAuth2 boven OAuth1 omwille van betere beveiliging en meer bedrijven die een API hiervoor voorzien. Na het onderzoeken van alle mogelijke opties zijn mijn eerste testen gebeurd op de "cordova-plugin-googleplus", dit was te onstabiel.



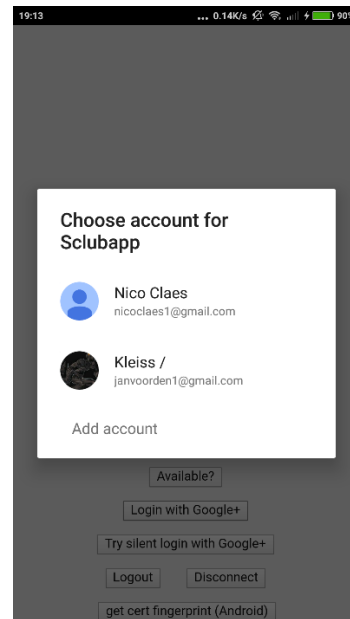
Tijdelijke werkende login (zie zwarte letters en afbeelding)



Login met foutmelding



Login met foutmelding



Tijdelijk werkende account keuze

Hierdoor ben ik verder gaan zoeken en uiteindelijk overgeschakeld naar Auth0. Auth0 is zeer uitgebreid, en van goede kwaliteit.

Lock

Lock is een drop-in-verificatiewidget die een standaardset gedrag en een aanpasbare gebruikersinterface biedt. [Lees meer](#)

Een zelfgemaakte inlog interface komt veel bij kijken, lock biedt gemakkelijk oplossingen voor deze problemen. Dankzij een [handleiding](#) heb ik lock kunnen configureren naar mijn persoonlijke eisen.

Bronnen

- [Auth0](#) (get started)

Plug-ins

Een plug-in is een beetje add-oncode die een JavaScript-interface biedt aan native componenten. Hiermee kunt u uw eigen native apparaat functies gebruiken die verder gaan dan wat beschikbaar is voor pure web-apps. Gebruik [npm](#) i.p.v. [Cordova](#) zijn zoekplatform voor plug-ins!

Cordova-plugin-inappbrowser

U kunt nuttige artikelen, video's en webresources weergeven in uw app. Gebruikers kunnen webpagina's bekijken zonder uw app te verlaten. [Meer info](#)

Waarom?

Tijdens het inloggen zullen er autorisaties pop-ups verschijnen van google, facebook, ... Hier moet een browser voor worden raad gepleegd.

Achtergrond

In eerste instantie dacht ik dit niet nodig te hebben, maar hier was geen weg rond heen. Ik werd ook heel hard misleid door de cordova-plugin-safariviewcontroller. Op verschillende plekken op het internet werd verteld dat de cordova-plugin-inappbrowser verouderd was. Ik kwam al snel tot het

beseft dat safari voor ios toestellen is bedoelt. Ik werd ook doorverwezen naar [Chrome Custom Tabs](#) maar hier was te weinig implementatie informatie over te vinden.

Cordova-plugin-network-information

Het geeft informatie over de mobiele en wifi-verbinding van het apparaat en of het apparaat een internetverbinding heeft. [Meer info](#)

Waarom?

Wanneer de app geen verbinding heeft, moeten er bepaalde zaken worden automatisch uitgeschakeld. De app moet blijven functioneren! Maar met minder functionaliteiten.

Achtergrond

Hier heb ik redelijk weinig problemen mee gehad i.v.m. mijn andere plug-ins. Dit kan te wijten zijn aan mijn ervaring, omdat nu heb ik al enkele plug-ins geïnstalleerd en er mee geëxperimenteerd.

CodePush

CodePush is een clouddienst waarmee ontwikkelaars van Cordova mobiele app-updates direct op de apparaten van hun gebruikers kunnen implementeren. De map www kan alleen worden geüpdatet.

[Meer info](#)



Waarom?

Gebruikers worden niet meer lastig gevallen bij kleine updates (UI).

Achtergrond

Eerst kwam ik [cordova-plugin-app-update](#) tegen, ik was direct geïnteresseerd maar weinig documentatie. Daardoor ben ik verder gaan zoeken.

Bewijs

Code (voor update) Afbeelding	UI (voor update) afbeelding
CLI afbeelding	
Code (na update) afbeelding	UI (na update) afbeelding

Belangrijke tijdens gebruik

Omschrijving	Commando
Release update	<code>code-push release-cordova Sclubapp android --des 'update omschrijving'</code>
Release verplichte update	<code>code-push release-cordova Sclubapp android --des 'update omschrijving' -mandatory true</code>

Release update

Release verplichte update

Bronnen

- [Cordova Client SDK](#) (get started)
- [Dynamically updating your Cordova and React Native apps using CodePush](#) (video)

App Center Analytics (niet compleet (events + azure further analytics))

App Center Analytics helpt u meer te weten te komen over uw app-gebruikers en hun gedrag bij het gebruik van uw app. [Meer info](#)

Waarom?

Als ontwikkelaar kan ik zien welke updates nut hebben, en zien wat populair is in mijn app. Hierdoor weet ik de voorkeur van de gebruiker.

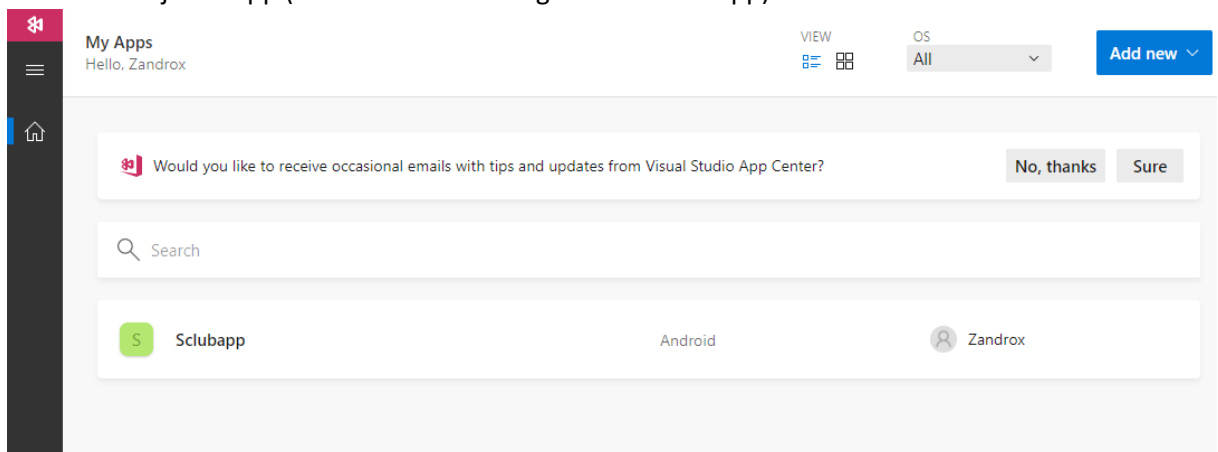
Achtergrond

Tijdens de zoektocht naar de update-app plug-in kwam ik deze plug-in tegen. Deze app sprak mij in het begin vooral aan omdat ik dan de populariteit kan checken. Maar nadat ik de omgeving meer had verkend en [events](#) tegen kwam was helemaal overtuigd om deze plug-in te gebruiken.

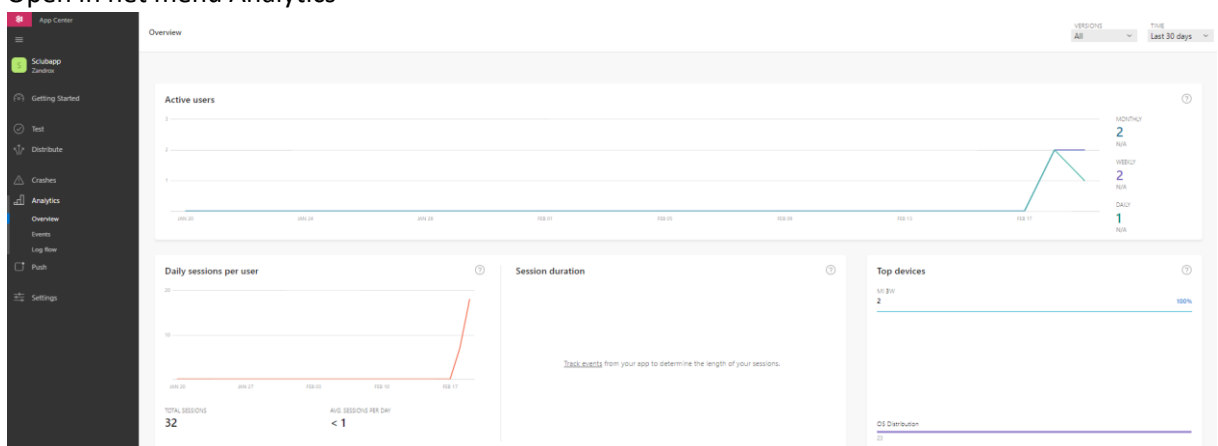
Bewijs

Belangrijke tijdens gebruik

1. Ga naar <https://appcenter.ms/apps> en login.
2. Selecteer de juiste app (momenteel 1 keuze genaamd Sclubapp).



3. Open in het menu Analytics



Bronnen

- [App Center's SDK](#) (get started)
- [Custom events](#) (documentation)