

# Challenger-App

„Die  $2/3$ -Reihe + 1“

L. Häfner, M. Brockskoth, N. + L. Nappenfeld





# Agenda

- › Projekt Idee/Ziel
- › Technologien
- › Aktueller Stand
- › Ausblick



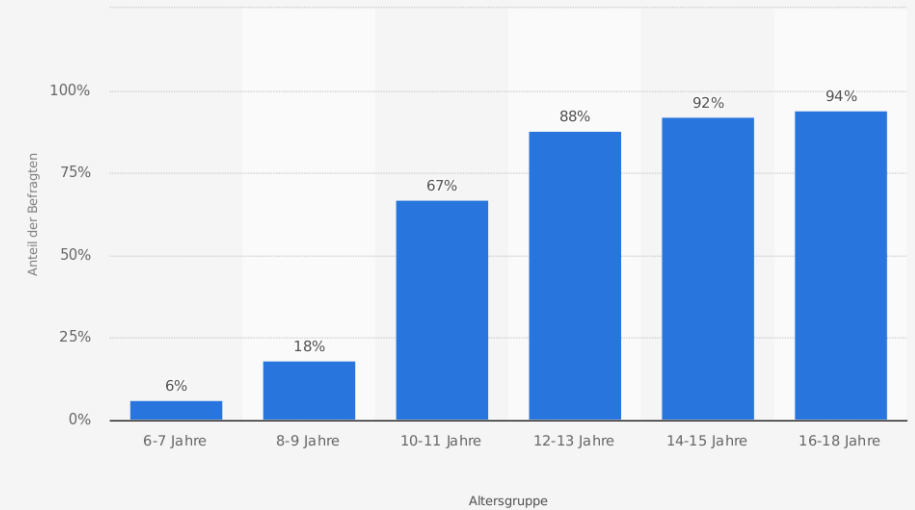


# Projekt-Idee/Ziel (1)

## Problem



**Smartphone-Besitz bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland im Jahr 2017 nach Altersgruppe**



**Quellen**  
Bitkom; Bitkom Research  
© Statista 2018

**Weitere Informationen:**  
Deutschland; Bitkom Research; 2017; 926 Kinder und Jugendliche; 6-18 Jahre

Quelle: Bitkom Research



# Projekt-Idee/Ziel (2)

## Ziel



- › App für Challenges
- › Challenges in Hochsprung, Weitsprung und Drehungssprung
- › Rangliste für alle Teilnehmer



# Technologien (1)

## Android-Studio



- › IDE für Android-Apps von Google
- › Basiert auf der IntelliJ IDEA Community Edition
- › Seit 2015 der Ersatz für das ADT-Tool Eclipse



# Technologien (2)

## Datenbank

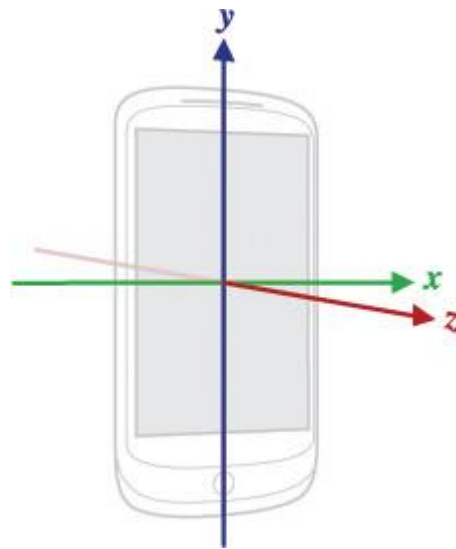
- › Datenbank zum Speichern von Daten
- › Technologie hier noch unklar
- › Datenbank-Schema noch unklar
- › Google-Account als Grundlage für den App-Account



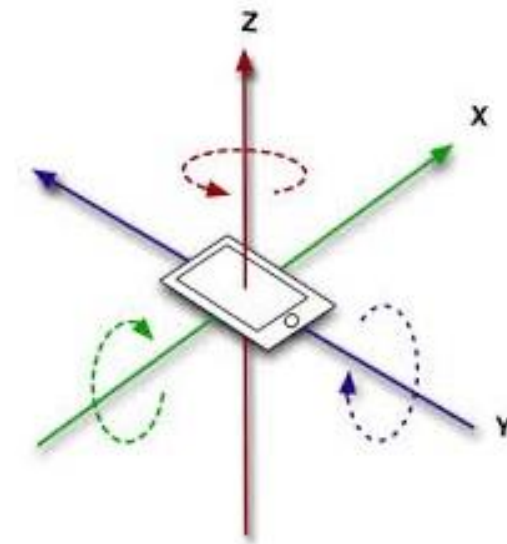


# Technologien (3)

## Sensordatenauswertung



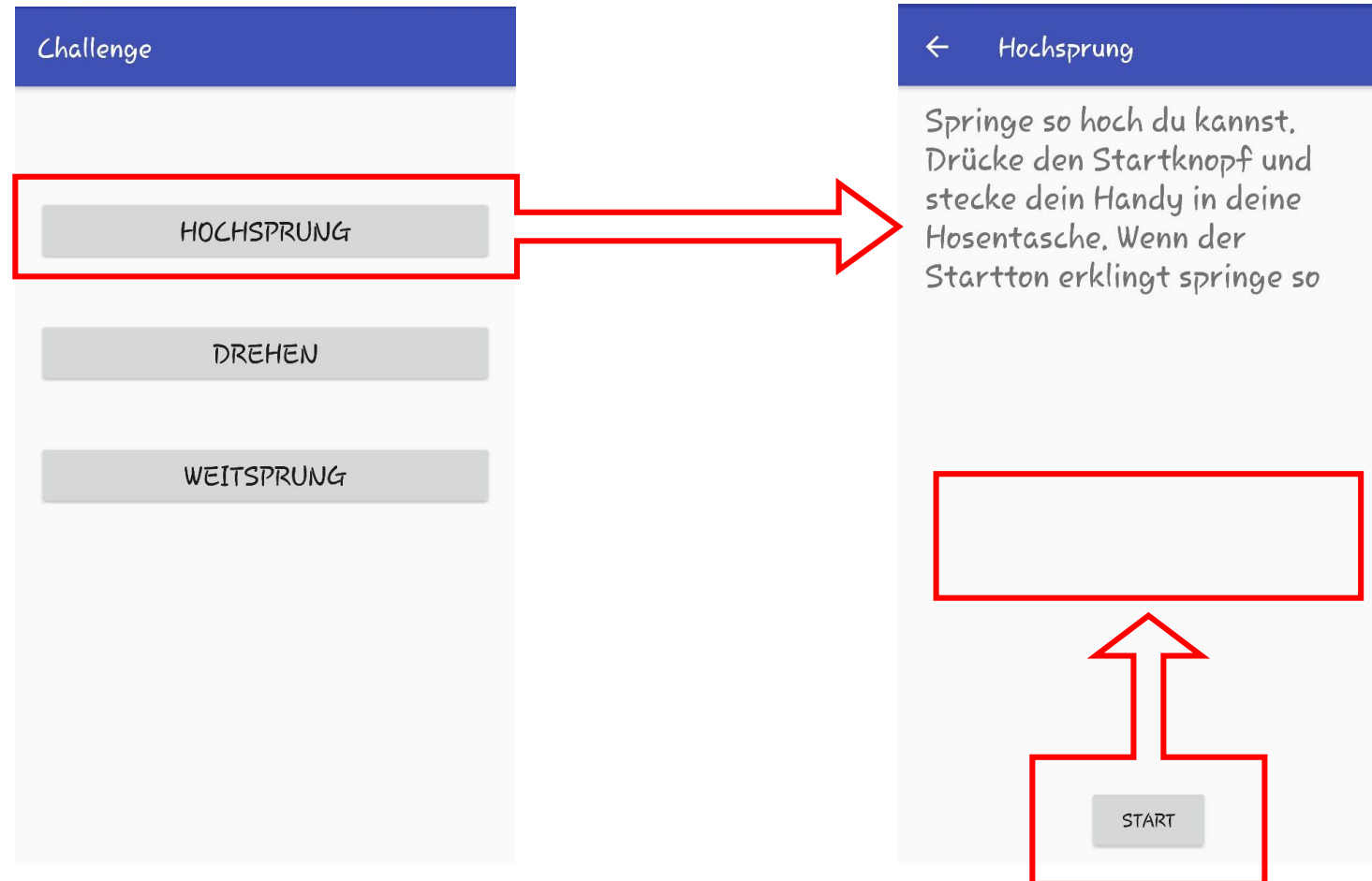
Beschleunigungssensoren



Neigungssensoren



# Aktueller Projektstand







# Ausblick

- › Funktionalitäten implementieren
- › Entwicklung einer Datenbank- /Serveranbindung zur Verwaltung der Rankingdaten (Amazon AWS s3? Cassandra?)
- › Berechnungen sind schwierig und etwas ungenau