

Dokumentation der Galerieapp „Piccer“

Seminararbeit der Mobile Softwareentwicklung

des Studiengangs Angewandte Informatik International Business Competence
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Mannheim

von

Arwed Mett, Dominic Steinhauser

29. November 2015

Bearbeitungszeitraum
Matrikelnummer, Kurs
Ausbildungsfirma
Betreuer
Gutachter

8 Wochen
4278042, TINF AIBC 2015
SAP SE, Walldorf
Herr Sommer
Herr Sommer

Erklärung

Wir erklären hiermit:

1. dass wir unsere Seminararbeit der Mobile Softwareentwicklung mit dem Thema *Dokumentation der Galerieapp „Piccer“* ohne fremde Hilfe angefertigt haben;
2. dass wir die Übernahme wörtlicher Zitate aus der Literatur sowie die Verwendung der Gedanken anderer Autoren an den entsprechenden Stellen innerhalb der Arbeit gekennzeichnet haben;
3. dass wir unsere Seminararbeit der Mobile Softwareentwicklung bei keiner anderen Prüfung vorgelegt habe;
4. dass die eingereichte elektronische Fassung exakt mit der eingereichten schriftlichen Fassung übereinstimmt.

Wir sind uns bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

Mannheim, 29. November 2015

Arwed Mett, Dominic Steinhauser

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	III
Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	V
Listings	VI
1 Einleitung	1
1.1 Aufgabenstellung	1
1.2 Funktionen von „Piccer“	1
2 Bedienung der Anwendung	3
3 Technische Dokumentation	5
Anhang	7

Abkürzungsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

2.1	Übersicht	3
2.2	Titel vergeben	3
2.3	Mehrfachauswahl	4
2.4	Detail Ansicht	4

Tabellenverzeichnis

Listings

1 Einleitung

Im Rahmen der Vorlesung „Entwicklung mobiler Applikationen - Thema Android“ an der DHBW Mannheim, ist es vorgesehen ein Projekt durchzuführen, dessen Ziel es ist eine lauffähige App für das Betriebssystem Android zu erstellen.

Es ist den Studenten freigestellt, welche Android-Versionen die erstellte App unterstützen soll. „Piccer“ ist ab der Android-Version 4.4, API Level 19, lauffähig.

Als Testgeräte wurden ein „Motorola Moto X“ der zweiten Generation mit dem Betriebssystem Android 5.1 (Lollipop), sowie ein „Samsung Galaxy S3“ mit dem Betriebssystem CyanogenMod 11.0, welches Android 4.4 entspricht, genutzt.

1.1 Aufgabenstellung

1. Erstellen Sie eine App, die Fotos über ein Menü aufnimmt und aus der Fotogalerie lädt.
2. Speichern Sie das aufgenommene Foto in einem speziellen Verzeichnis mit aktuellem Datum und Uhrzeit.
3. Stellen Sie die aufgenommenen Fotos in einer Liste dar. In der Liste soll der Name des Fotos und das erstellte Datum angezeigt werden.
4. Wenn man auf ein Foto tippt, dann wird eine zweite Activity gestartet, indem das gemachte Foto in einer ImageView angezeigt wird.
5. Eine weitere Option soll das Versenden des Fotos per E-Mail ermöglichen.
6. Eine weitere Option soll das Speichern des Fotos in die Fotogalerie ermöglichen.

1.2 Funktionen von „Piccer“

„Piccer“ kann:

1. Fotos aufnehmen und aus der Galerie laden.

2. Thumbnails in einer Liste mit Datum, Uhrzeit und Titel anzeigen.
3. Mehrere Fotos löschen, in der Galerie speichern oder teilen.
4. Die Anordnung der Liste kann verändert werden. Entweder ist das erste Foto, das angezeigt wird, das zuletzt hinzugefügte oder das zu erst hinzugefügte.
5. Ein ausgewähltes Foto in der ImageView, als zweite Activity, anzeigen.
6. Im ImageView kann das ausgewählte Foto versendet, gelöscht oder in der Galerie gespeichert werden.
7. Außerdem kann der Titel geändert werden.

2 Bedienung der Anwendung

Abbildung 2 zeigt die Anwendung nach dem Start. Zu sehen ist eine Liste von Bildern, die der App entweder durch das Aufnehmen eines Fotos oder das Laden eines Bildes aus der Galerie, hinzugefügt wurde. Links neben dem Foto werden ein Titel, das Datum und die Uhrzeit, an dem das Bild aufgenommen wurde, angezeigt.

Wird ein Bild aus der Galerie geladen und es liegt ein Datum vor, als das Bild erstellt wurde, so zeigt „Piccer“ dieses Datum an. Falls es nicht möglich ist, ein solches Datum aus der Datei auszulesen, wird das Datum gesetzt, wann das Bild der App hinzugefügt wurde.

Der Floating-Action-Button im unteren rechten Eck ermöglicht das Aufnehmen oder Laden von Fotos in die Anwendung.

Im oberen rechten Rand kann die Auswahl zum Anzeigen der Liste umgekehrt werden. Es ist dem Nutzer überlassen, ob das zuletzt aufgenommen Foto zuerst (Sortierung: neu nach alt) oder zuletzt (Sortierung: alt nach neu) angezeigt werden soll.

Abbildung 2 zeigt den Bildschirm nachdem ein Foto aufgenommen wurde. Dabei kann der Nutzer einen Titel dem Bild hinzufügen. Falls auf „Abbrechen“ geklickt wird, dann wird das Bild ohne Titel abgespeichert.

Ist es der Fall, dass in der Liste, durch langes Drücken, ein oder mehrere Bilder markiert sind, so ist es möglich über ein Menü am rechten oberen Bildschirm, diese zu löschen, teilen oder in der Galerie zu speichern. Dies ist in Abbildung 2 dargestellt.

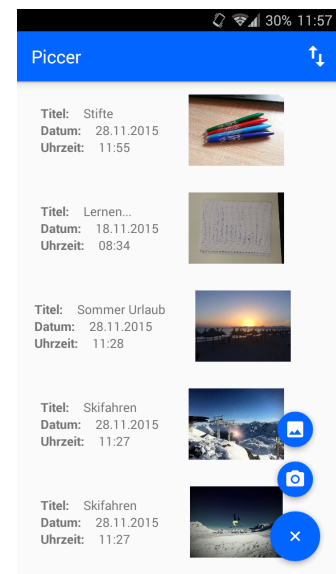


Abbildung 2.1: Übersicht

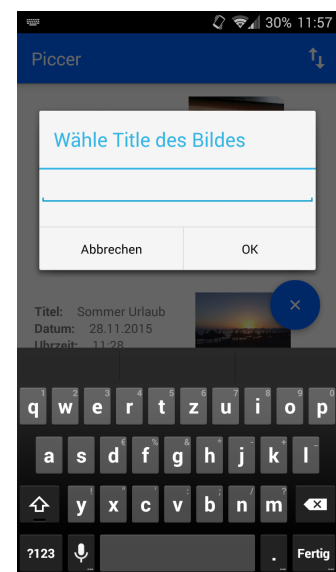


Abbildung 2.2: Titel
vergeben

Durch einmaliges, kurzes Drücken auf ein Bild der List, wird die zweite Activity gestartet. Der zweite Bildschirm 2 zeigt das ausgewählte Bild in voller Größe in einem „ImageView“. Hier ist ebenfalls ein Floating-Action-Button enthalten. Dieser ermöglicht es, das Bild nach links bzw. rechts zu drehen oder den Titel zu verändern. Außerdem lässt sich das Bild auch einzeln, über das Menü rechts oben, löschen, teilen oder in der Galerie speichern.

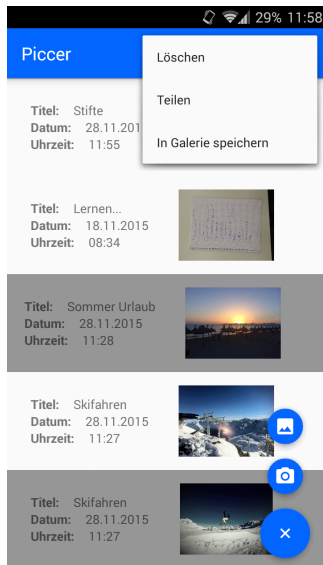


Abbildung 2.3: Mehrfachauswahl

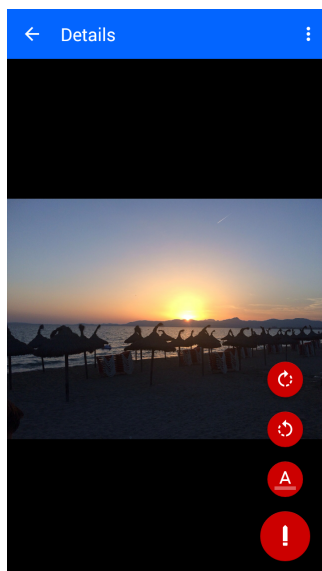


Abbildung 2.4: Detail
Ansicht

3 Technische Dokumentation

Anhang