

Beskrivning

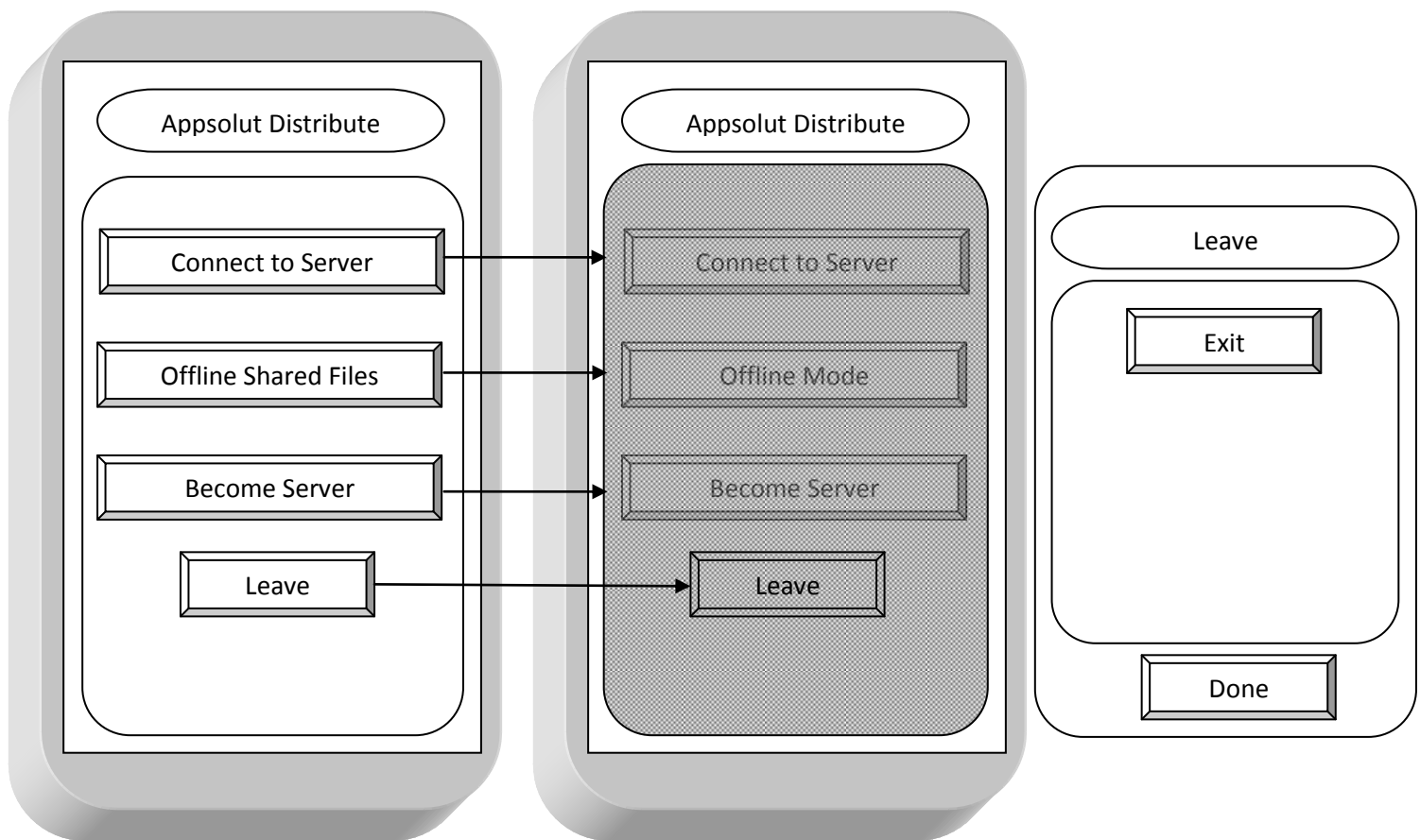
Nätverksbaserad applikation, använder server-client för att kunna kommunicera, bilda och använda gemensamma resurser. Resurser syftar på filer(dokument, bilder etc.) och annan information(position, schema,händelse etc.).

Innehållsförteckning

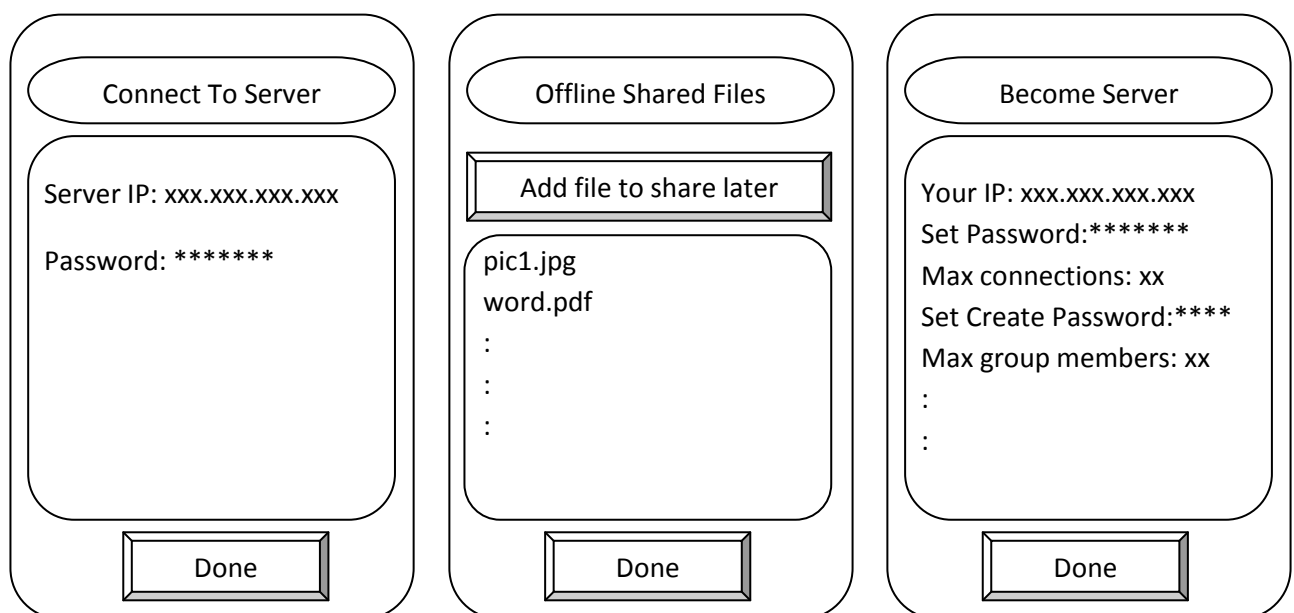
| | |
|---|---|
| Beskrivning | 1 |
| GUI – Grafical User Interface: Gränssnitt För Smartphone Vid Start | 2 |
| Ansluta till en server - Misslyckad Anslutning | 3 |
| Lyckad Anslutning | 4 |
| Dela Resurser – Chat | 5 |
| Share - Files | 6 |
| Schedule | 7 |
| Position | 7 |
| Games | 8 |
| Smartphonen som Server – Server | 8 |
| Client | 9 |
| Utvecklings Prioritet | 9 |

GUI – Grafical User Interface

Gänssnitt För Smartphone Vid Start:



När man trycker på något av alternativen så öppnas en ny panel, innehållet i panelen beror på vilket alternativ man valde.

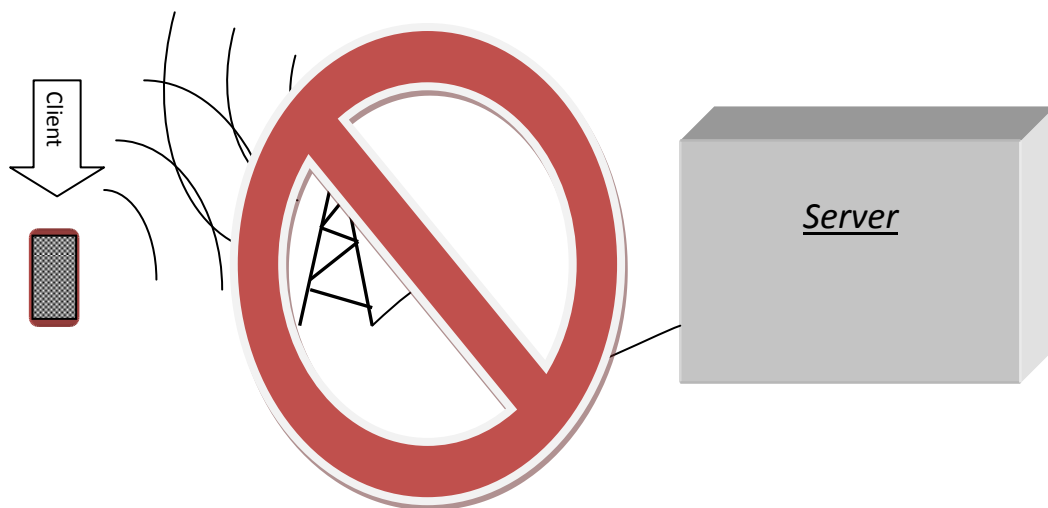
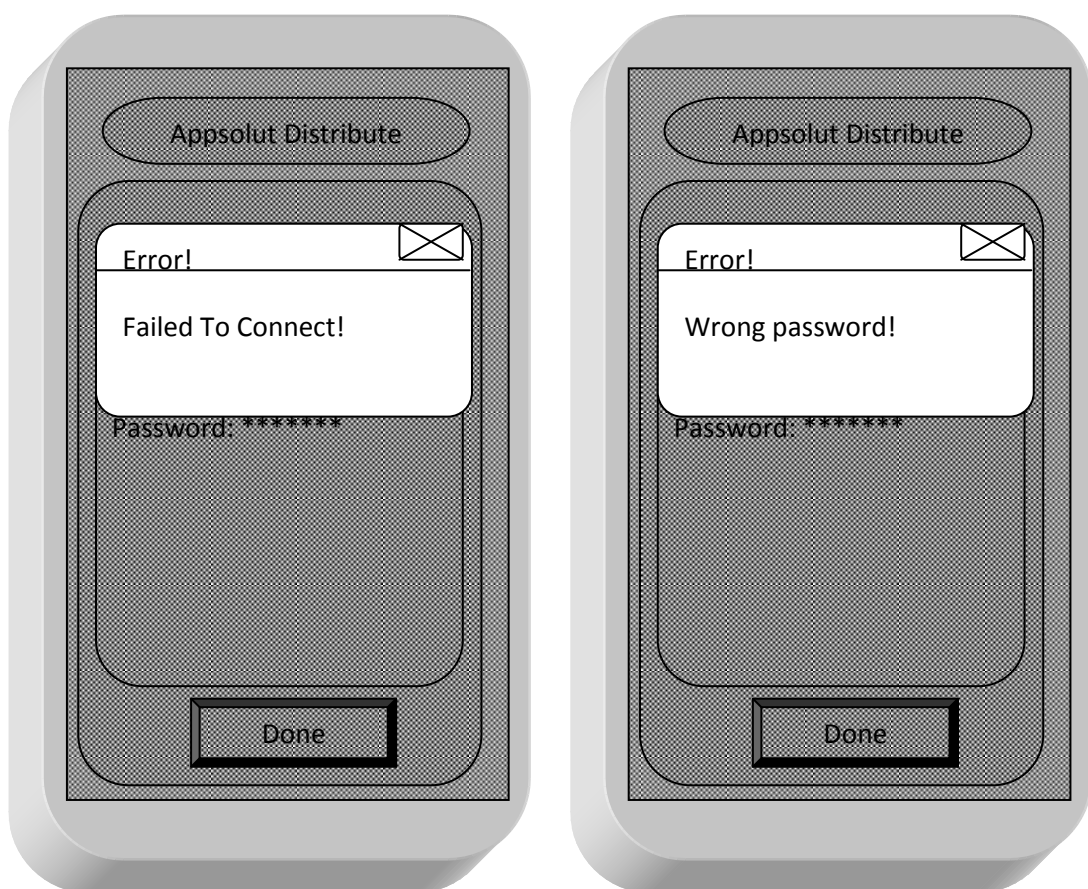


Obs! Sätter man inget lösenord på servern så blir servern publik dvs. vem som helst kan skapa en grupp på den. Sätter man inte lösenordet för att skapa grupper kan alla som är anslutna till servern skapa grupper.

Ansluta till en server:

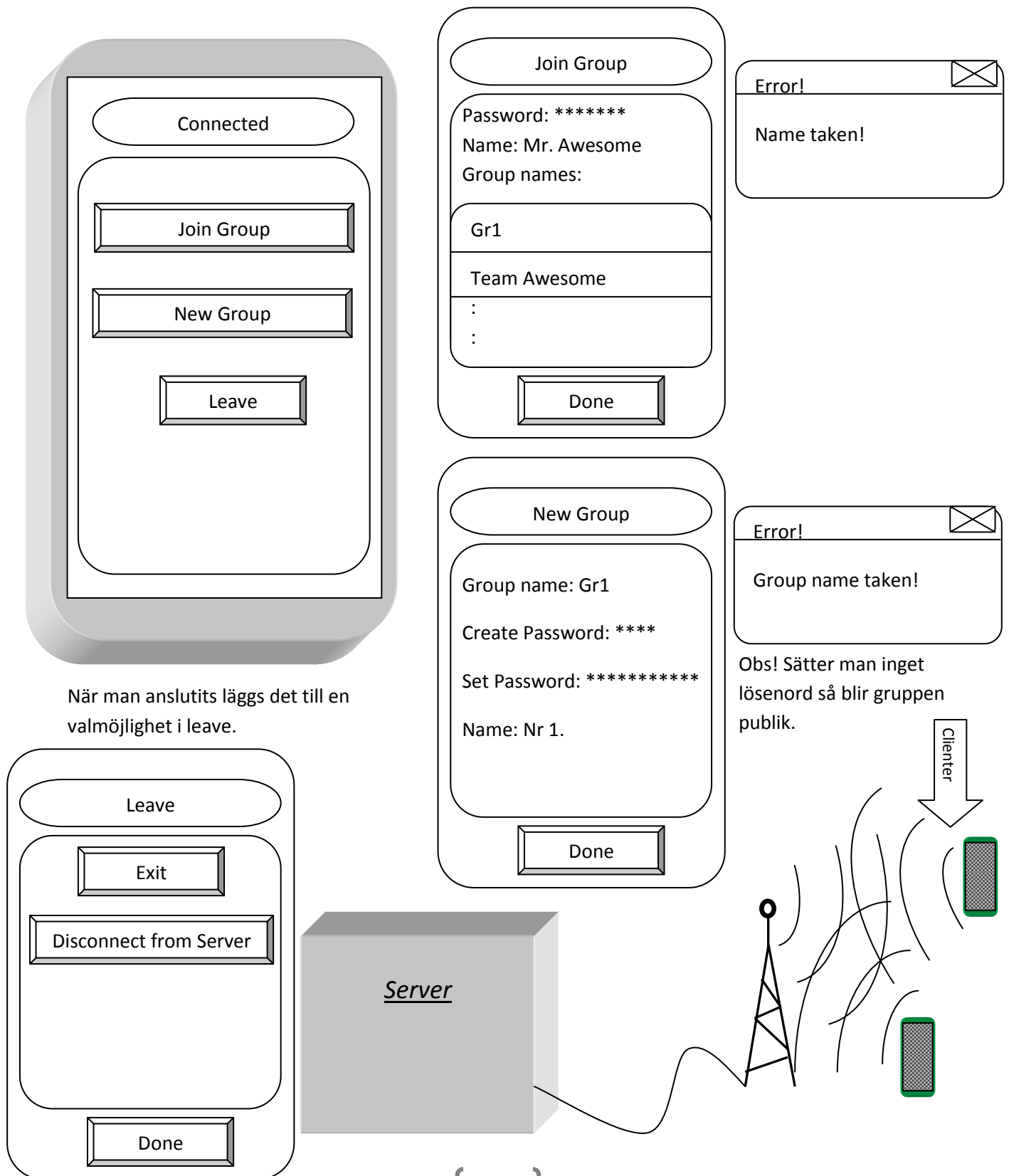
Misslyckad anslutning:

När man valt 'Connect To Server' och fyllt i IP adressen för servern samt lösenord trycker man på 'Done'. Detta gör att en förfråga skickas och förhoppningsvis tas emot, annars skall applikationen skriva ut ett felmeddelande. Ett felmeddelande skall även skickas när man skrivit in fel lösenord. Får man ett felmeddelande så beror det på att uppgifterna man anget är felaktiga, att man inte är ansluten till internet eller att servern är full.



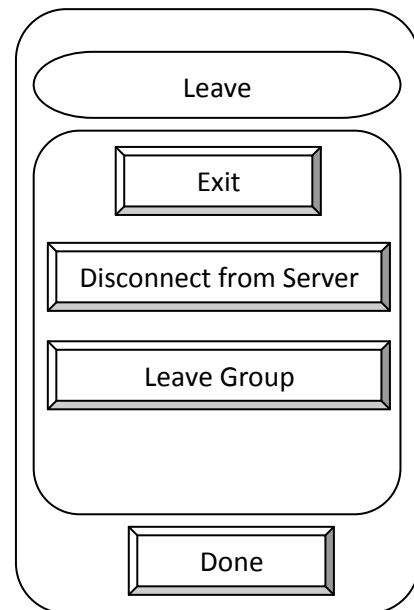
Lyckad anslutning:

När man har anslutits till servern kommer man att få nya alternativ att välja. Vid val öppnas en ny panel, som tidigare förutom att valet 'Disconnect from server' stänger anslutningen och öppnar det första gränssnittet igen. Om valet är 'Join Group' eller 'New Group' fyll i uppgifterna och tryck på 'done'. Här kan det uppkomma två felmeddelanden, om gruppnamnen är samma på servern eller om användarens namn är samma inom gruppen.



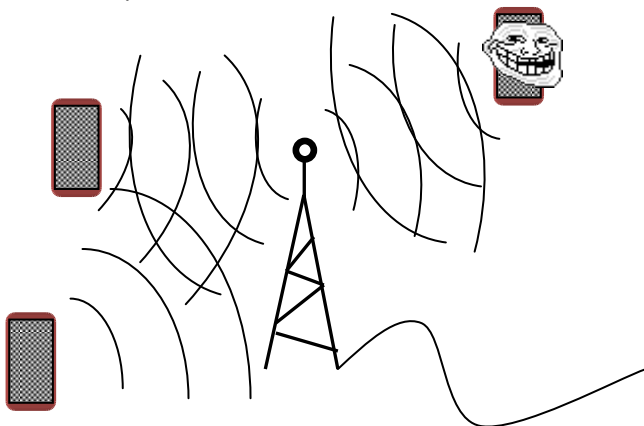
Dela resurser:

Här har man lyckats ansluta till en server, bildat eller gått med i en grupp och då visas det här gränssnittet. Här kan man välja om man vill chatta, dela med sig av filer, sitt schema, sin position och spela ett enkelt spel. I panelen för 'Leave' alternativet finns nu valmöjligheten att lämna gruppen.

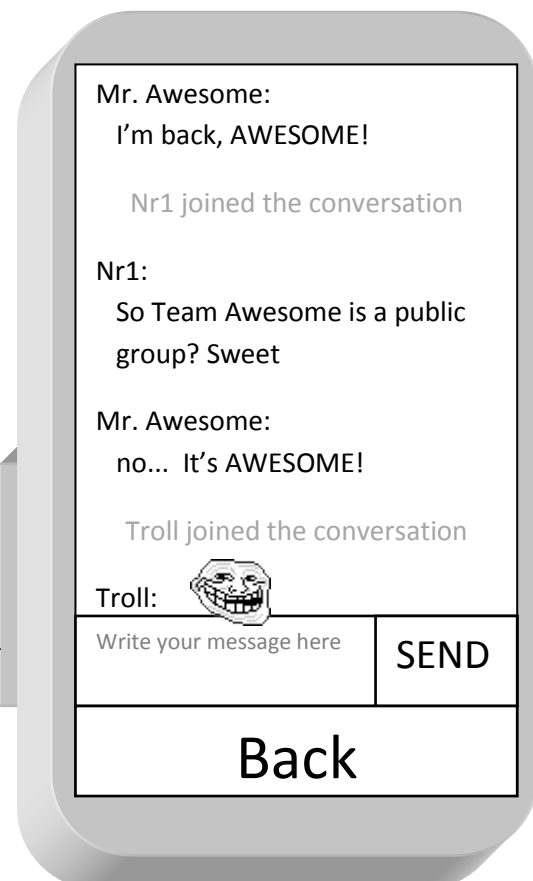


Chat:

En simpel grupp chat funktion. När man klickar på Chat skickas ett meddelande ut till alla på chatten att man finns med i chatten.



Varning! Kom ihåg att en publik grupp innebär att all på servern kan gå med i gruppen.

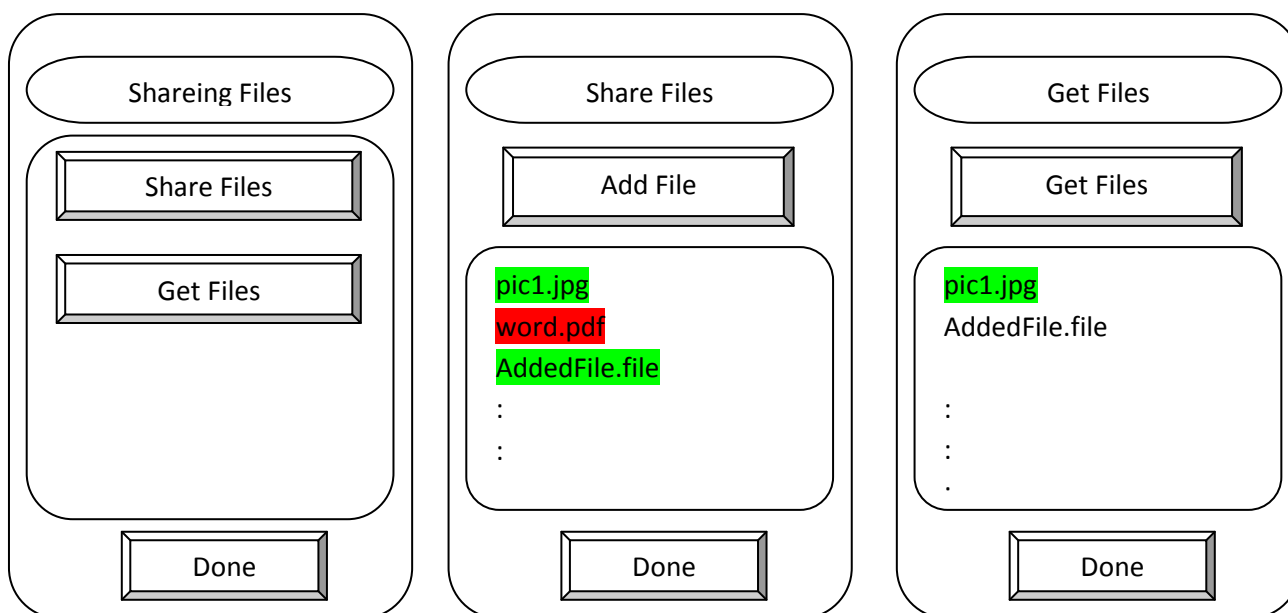
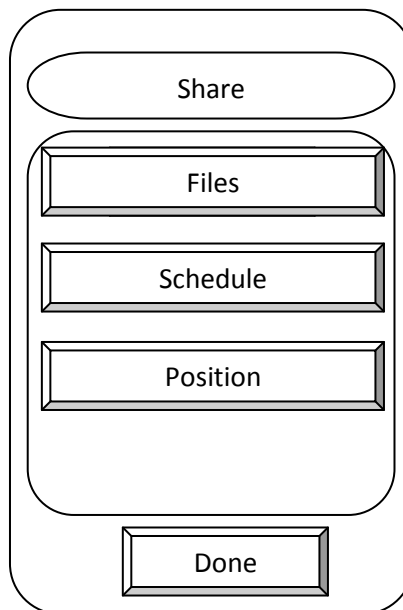


Share:

I 'Share' alternativet ingår fildelning, positions delning och schema hantering. När 'Share' är vald öppnas en ny panel:

Files:

Alternativet 'Files' öppnar en panel för att dela filer. Där kan man välja att göra filer tillgängliga för andra i gruppen eller hämta de filer som de andra i gruppen har gjort tillgängliga. Här hamnar även de filer som läggs till i 'Offline Shared Files'.



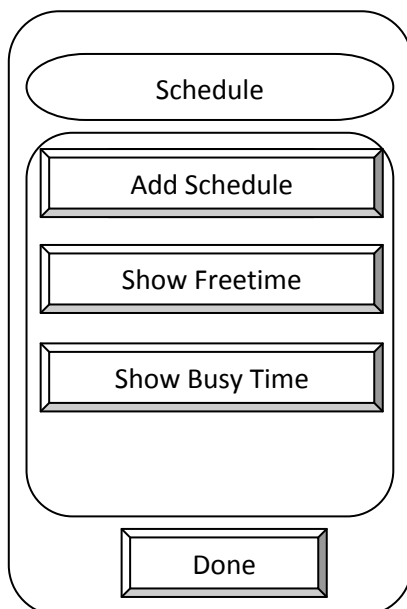
När man trycker på en fil i 'Share Files' görs den tillgänglig för alla i gruppen.

När man trycker på en fil i 'Get Files' blir den markerad och är redo att hämtas.

När man trycker på 'Add File' eller 'Offline Shared Files' kommer ett gränssnitt mot telefonens filesystemet att öppnas, där får man möjligheten att navigera fram och välja den fil som man tänkt dela med sig av.

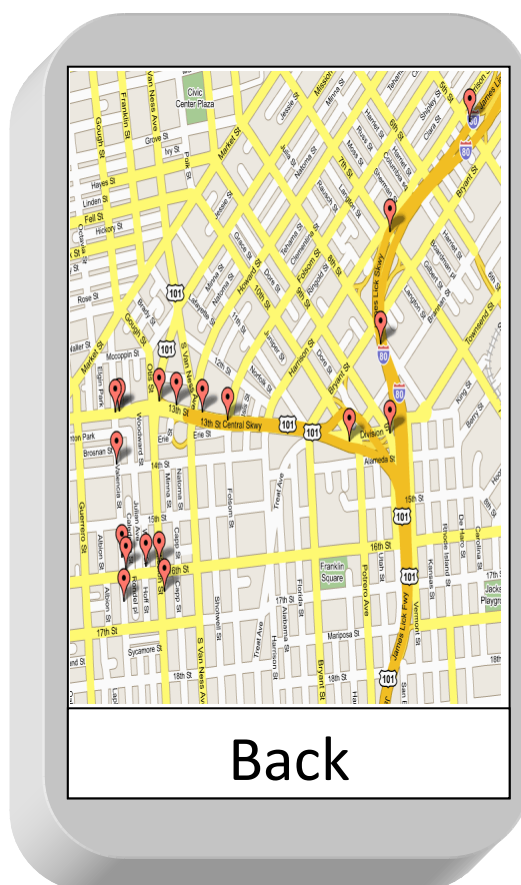
Schedule:

Gemensam kalender där man kan boka möten, lägga in händelser, föreslå lediga tider och ta fram ett schema som visar alla lediga tider. Använder iCal-filer och iCal-länkar.



Position:

Visar var medlemarna i gruppen befinner sig, mha google maps. GPS måste vara aktiverad för den här tjänsten.

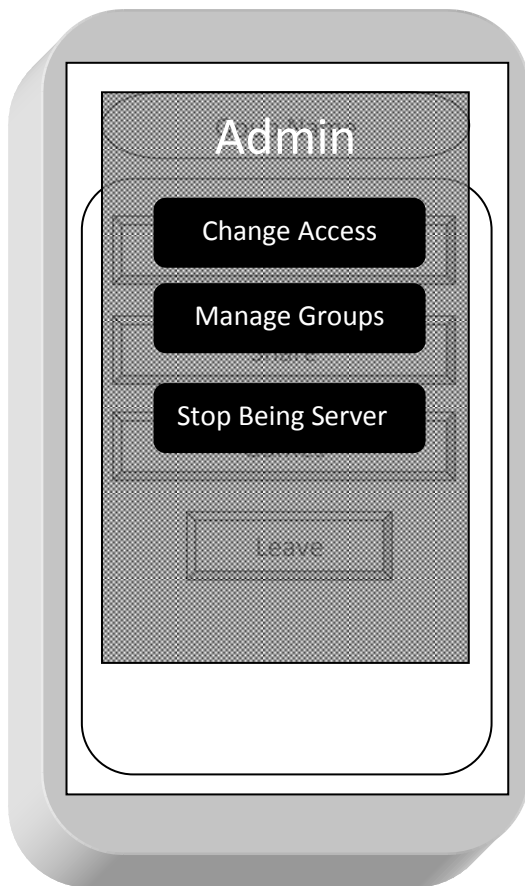


Games:

Fast presser: går ut på att den som trycker snabbast i gruppen vinner.
Rock Sciccors Bag: Sten sax påse men med flera personer.

Smartphonen som Server:

Har man ingen server eller annan datorkraft tillgänglig så kan man låta telefonen agera server. Skillnaden i GUI:t blir då att man får valmöjligheten att ta bort grupper och ändra lösenord på servern. Man kan dock inte ansluta till en annan server samtidigt, utan man blir ansluten till sig själv. Genom att klicka på meny knappen så kommer man få fram en special meny för administratören.



Change Passwords:

Här skall även möjligheten att ändra antalet grupper och hur många som kan vara anslutna till servern.

Manage Groups:

Markera en grupp eller flera och tryck ' Ban ' för att ta bort dem från servern.

Server - Client

Server:

Det är först och främst tänkt att man kopplar upp sig mot en stationär server. Det kräver att en separat mjukvara som stödjer applikationen finns på servern. Detta innebär att servern får ett annat gränssnitt än smartphonen, men man kommer att kunna göra samma saker.

OBS! Om smartphonen agerar server så bör man tillåta ett mindre antal att ha möjligheten att ansluta sig.

Servers funktioner:

- Ge admin ett gränssnitt och möjligheten att ändra behörighets uppgifter.
- Ge admin
- Ge access åt enheter med rätt behörighet.
- Skapa grupper med given information från en behörig client.
- Dirigera datatrafik mellan clienterna, agera buffert.
- Ta bort grupper som det inte finns någon i.
- Synkronisera med clienterna.

Client:

Kan endast vara en smartphone, vilket innebär att gränssnittet för applikationen skall vara anpassad efter en smartphone. Kravet för en client är att den skall kunna kommunicera med en server och via servern kunna kommunicera med andra klienter.

Clientens funktioner:

- Ge användaren ett gränssnitt att interagera med.
- Ansluta till servern.
- Skicka/ta emot data.
- Utföra funktioner.
- Synkronisera med servern.

Utvecklings Prioritet

0. Arkitekturen

- Klasser, metoder etc.

1. Server – client

- Kod för som kan generera ett fungerande nätverk mellan en stationär server och smartphones.

2. GUI

- Gränssnittet för servern
- Gränssnittet för klienterna

3. Funktioner

- 1. Chatt
- 2. Fildelning
- 3. Schema
 - Boka möten/händelser
 - Föreslå lediga tider (ta fram ett schema med lediga tider)
 - kunna läsa in .ical-filer och .ical-länkar
- 4. Positionering
- 5. Spel

4. Fildela offline

5. Möjligheten att smartphonen blir servern

Krav på applikationen och nätverket:

Applikationen kan bli avbryten när som helst och då måste server – klienten kunna hantera det utan att krascha, koppla ifrån användaren från servern eller gruppen och ha kvar informationen.