

BeerHere

Technical documentation

Tom Bouwmans
Simon van Someren
SM31

Inleiding

In dit document praten we over de high-level architecture van onze applicatie. We zullen het hebben over de belangrijkste componenten van de applicatie, Data persistentie binnen de app, de gebruikte API voor het ophalen van barren en externe bibliotheken.

Table of Contents

<i>Inleiding.....</i>	<i>2</i>
<i>Components.....</i>	<i>4</i>
<i>Database</i>	<i>5</i>
<i>Webservice API</i>	<i>6</i>

Components

Het grootste en belangrijkste component van onze applicatie is de MapView. Hiervoor gebruiken wij de Apple MapKit. Op de mapview wordt alle informatie weergegeven die opgehaald wordt van de API. De mapview is dan ook het hoofdscherm van de applicatie met daar omheen een aantal schermen ter extra informatie en instellingen.

Database

Momenteel gebruikt de applicatie nog geen database. Het project is al ingesteld om gekoppeld te worden aan een FireBase database. Een van de dingen waar we aan dachten was het opslaan van barren waar je bent geweest nadat je ze hebt gevonden via de app natuurlijk. Hiervoor zullen we eerst accounts op moeten slaan zodat iedereen zijn persoonlijke barren te zien krijgt.

Een mogelijke uitbreiding op de eerder genoemde feature zou het opslaan van biertjes zijn. Deze zouden ook gelinkt kunnen worden aan de bar waar je deze gedronken hebt.

Webservice API

We halen momenteel een lijst van barren met daarbij wat informatie over openingstijden en het populairste biertje op uit een JSON bestand op onze Fontys webserver. Via een link naar de website krijgen we het JSON bestand terug en lezen we dit uit om het om te vormen tot een Bar object in de applicatie.