

# Lost And Found

ITSMAP-F16 - 29/05/16

Jacob Torndahl  
09243

Victor Staffe  
20106902

Table of content:

[Introduction](#)

[Requirements specification](#)

[Assumptions for and explanations](#)

[UML Class diagrams and sequence diagrams \(interaction diagrams\) to an extent corresponding to the most important parts of the code for the App and the most important part of use cases in the App](#)

[Conclusion](#)

[Work plan showing who was responsible for which part in the project.](#)

[Referencer](#)

[Bilag](#)

[Bilag 1:](#)

# Introduction

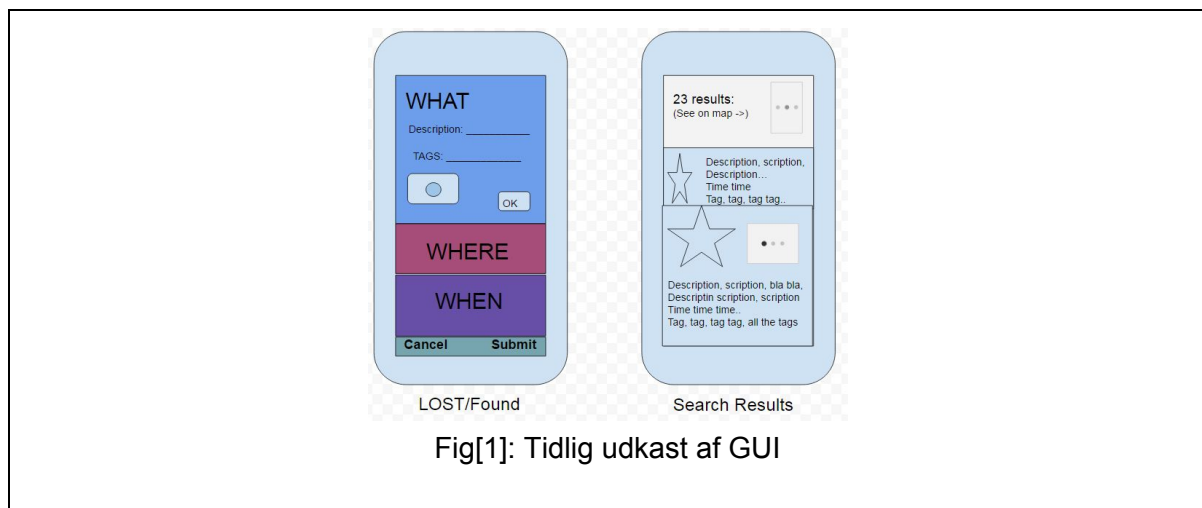
Denne rapport præsenterer appen "Lost And Found" og beskriver projektet der ligger bag udviklingen. Som en introduktion til appen vil vi gerne referere applikationens vision som beskrevet i vores synopsis:

"Har du mistet en vante, en cykel eller kan du ikke finde dine nøgler, så kan vi hjælpe. Vi vil gerne "crowdsource" hittegodskontoret ved hjælp af en app. Med "Lost & Found" app'en skal man nemt kunne meddele hvad, hvor og hvornår man har fundet noget. Det skal ligeledes være nemt for brugere at gå ind og søge efter ting de har mistet. Som "Finder" kan man tage et billede af det fundne objekt og skrive en kort beskrivelse af hvad man har fundet. Billedet bliver analyseret (Vha. Google Vision API) og giver nogle bud på "tags" som beskriver det fundne objekt. Dette, samt beskrivelse og andet metadata (som lokation og tid) vil blive uploadet og gjort tilgængeligt for andre brugere. "Seekers" har muligheden for at søge i de fundne objekter og får resultater på søgninger ud fra; beskrivelse, tags, tid og sted."

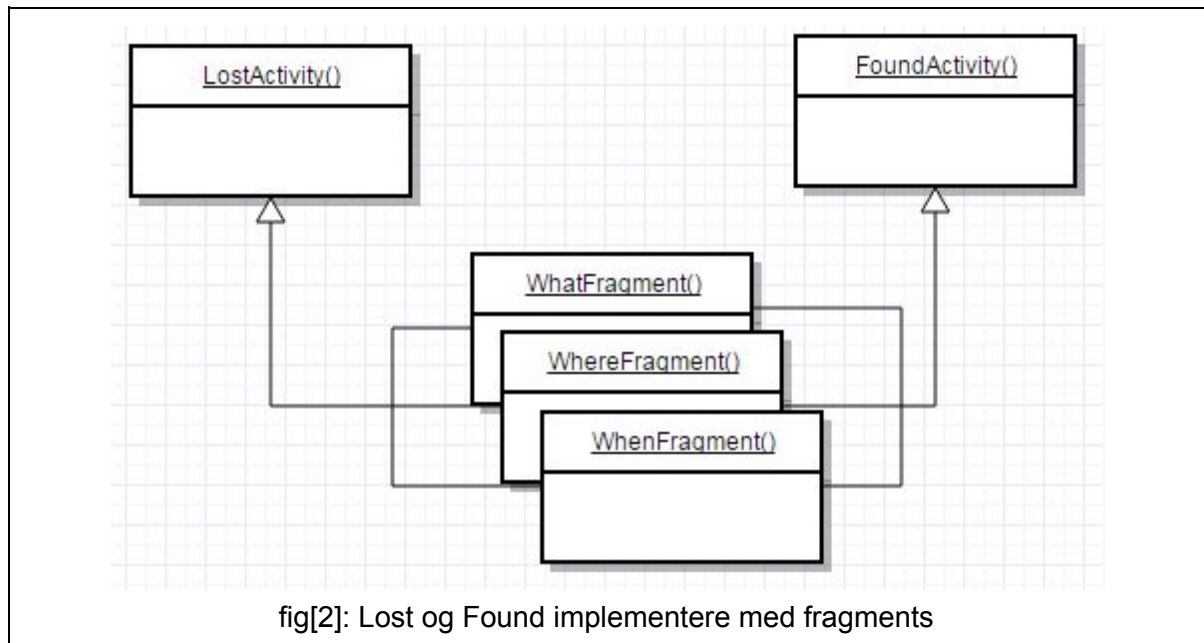
Synopsis[1]

## Requirements specification

Den grundlæggende interaktion med vores app er at enten melde en ting fundet eller søge efter en ting man har mistet. Den overordnede struktur der blev arbejdet efter er repræsenteret i vores synopsis og kan ses som bilag[1]. Baggrunden for dette er vores tre beskrevne usecases[1]. Da den samme metadata er nødvendig for begge handlinger "ting" gav vi "lost" og "found" det samme design. Søgeresultaterne var det andet view der var vigtigt for appen, så det fik sit eget design:



I starten af projektet forsøgte vi at implementere What, Where og When elementerne på appens lost og found sider, for at nemt kunne genbruge elementer i begge aktiviteter. Dette ville desuden gøre det nemmere at lave et andet layout til eksempelvis tablets.



## Assumptions for and explanations

- Antager at google Vision api kan levere "tags"
- Fragments var løsningen
- 

UML Class diagrams and sequence diagrams (interaction diagrams) to an extent corresponding to the most important parts of the code for the App and the most important part of use cases in the App

## Conclusion

# Work plan showing who was responsible for which part in the project.

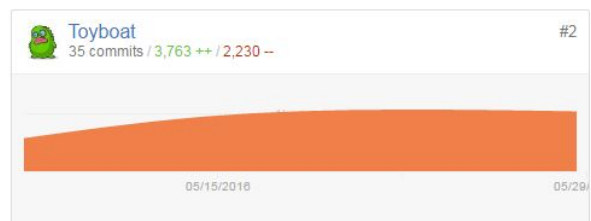
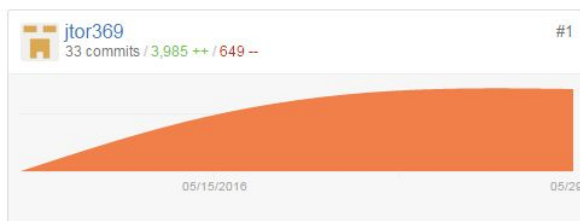
Vi havde under første gruppe aflevering fordelt arbejdet i frontend og backend programmering, så for at begge gruppemedlemmer kunne få lov at prøve det hele byttede vi. Det vil sige at, Jacob Torndahl tog sig af bagend og Victor Staffe tog sig af frontend programmeringen i det endelige projekt. Da vi kun er en to mands gruppe og det jo er et fælles projekt har vi hjulpet hinanden hvor der har været brug for det. Vi har benyttet git til at arbejde på vores projekt så vi har en log af hvad vi hver især har lavet, men det er meget svært at repræsentere på en fornuftig måde. Her er en graf over vores tilføjelser til projektet, hvis i vil have mere specifik information kan i finde det her:

<https://github.com/Toyboat/F16-ITSMAP-App-Project-Group-25/>

May 8, 2016 – May 29, 2016

Contributions to master, excluding merge commits

Contributions: Additions ▾



## Referancer

1. Synopsis Assignment F16 ITSMAP-01 8/5/2016 - group 25

# Bilag

## Bilag 1:

