



Projektname: WalkHome

Team: 2 Gruppe: 23

Studenten: Yannik Huber, Tobias Szuminski

Betreuer: Gerhard Hartmann, Kristian Fischer, Ngoc-Anh Dang, Daniela Reschke

Modul: EIS Projekt Wintersemester 2016/17

Nutzungsproblem

In der heutigen Zeit gibt es immer mehr Fälle, in denen Mitmenschen überfallen werden. Es gibt unzählige Nachrichten über Einzelpersonen, die von Gruppen ausgeraubt oder vergewaltigt werden. Für den Notruf ist es meistens zu spät. Es gibt Apps mit einem Notfallknopf, den man drücken kann. Aber auch hier ist das Problem, dass es zum einen zu spät sein kann, zum anderen die Situation vom Opfer nicht richtig eingeschätzt wird oder diese Person überrascht wird.

Zielsetzung

Das Ziel ist es ein Verteiltes System zu entwicklen, welches den Notfall erkennt auch nachdem der Überfall geschehen ist. Zur Hilfe sollen Notfallkontakte alarmiert werden. Außerdem sollten Mitmenschen in der Umgebung benachrichtig werden.

Verteilte Anwendungslogik

Das Alleinstellungsmerkmal der Anwendung soll es sein, einen Überfall zu erfassen nachdem er passiert ist. Die Lösung des Problems ist, eine Route nach Hause zu berechnen und die Abweichung zu tracken. Sobald der Nutzer von der Route signifikant abweicht, fragt die App ob es dem Nutzer gut geht. Falls in einer Gewissen Zeit keine Antwort kommt, soll eine Benachrichtigung an die Notfallkontakte, sowie die Geräte in der Umgebung gesendet werden.

Der Client soll berechnen ob der User von der vorher festgelegten Route abkommt. Hierfür wird ein Algorithmus benötigt. Der Dienstnutzer soll berechnen, welche Nutzer sich in der Umgebung befinden. Außerdem soll er Features wie die Karte und das senden der Nachrichten verwalten. Der Dienstgeber soll zum einen als Datenbank dienen zum anderen

Wirtschaftlicher und Gesellschaftlicher Nutzen

Der gesellschaftliche Nutzen steht bei dieser Anwendung im Vordergrund. Es ist ein aktuelles Problem in unserer Gesellschaft und passiert immer noch viel zu häufig. Aus finanzieller Sicht wäre es möglich besondere Premium-Features einzubauen oder Werbung zu schalten. Dies ist jedoch nicht vordergründig.