Tracce Progetti

Qui di seguito trovate delle tracce per i progetti del corso di **Applicazioni per Dispositivi Mobili**.

La scelta di uno di questi progetti non compromette assolutamente il voto finale dei team che l’hanno scelto. In ogni caso verrà valutata l’esecuzione strategica e tecnica dello sviluppo dell’app.

# Progetto 1: Todo tasks

Realizzare un’app per tenere traccia dei vari task da fare durante la giornata, con possibilità di ricevere degli alert alla scadenza dei task, e altre funzionalità ausiliarie. App simili:

* http://lifehacker.com/5924093/five-best-to+do-list-managers
* http://www.forbes.com/sites/allbusiness/2013/12/04/the-9-best-to-do-list-apps-for-2014/

### Difficoltà: Easy

# Progetto 2: Spending tracker

Realizzare un’app per il tracciamento delle spese personali durante la giornata. L’App permette anche di allegare foto ad ogni spesa, di visualizzare statistiche relativi alle spese periodiche dell’utente, e di salvare i dati su un server nel cloud (basato su Parse, per esempio). App simili sono: Mint, Money, Appersonam, Iexpenseit.

### Difficoltà: Medium

# Progetto 3: Social soccer (or entertainment or politics)

Realizzare un’app social che integra i profili Twitter e Instagram di una serie di personaggi pubblici (ad esempio calciatori o politici o attori) e permette di consultare in modo integrato i loro ultimi tweet e foto di Instagram. In questo modo l’utente può scoprire il lato “umano” dei vari personaggi publlici e capire cosa pensano e provano durante la giornata. App simile: http://goo.gl/pfHgDh

### Difficoltà: Medium

# Progetto 4: Weather app

Realizzare un’app innovativa per accedere alle informazioni sul meteo in tempo reale. App simili:

* http://www.idownloadblog.com/2013/12/08/the-10-best-weather-apps-of-2013/
* http://recode.net/2014/02/05/forecasting-the-best-weather-apps/

### Difficoltà: Easy

# Progetto 5: Pizza

Realizzare un’app per eseguire degli ordini di pizza a domicilio, con possibilità di consultazione del menu della pizzeria, scegliere prodotti, e effettuare l’ordine. Contestualmente all’ordine, l’utente può specificare l’indirizzo di consegna dei prodotti ed effettuare il pagamento (la funzionalità di pagamento può essere “simulata” nell’applicazione e non deve essere implementata per il progetto).

### Difficoltà: Easy

# Progetto 6: Art

Realizzare un’app che permette all’utente di accedere a informazioni relative a opere d’arte in generale, artisti famosi, ecc. Le fonti da cui attingere i dati sono queste:

1. http://artsy.net/api
2. http://dbpedia.org/About

### Difficoltà: Medium

# Progetto 7: Nobel Prizes

Realizzare un’app che permette all’utente di accedere a tutte le informazioni e curiosità relative ai vari vincitori di premi Nobel nella storia. Sorgente dei dati: http://www.nobelprize.org/nobel\_organizations/nobelmedia/nobelprize\_org/developer/

### Difficoltà: Easy

# Progetto 8: Tuby

Tuby (http://www.tubyapp.com) is a mobile phone application which allows you to socialize with people on underground metropolitan railways. Tuby does not need an Internet connection, it works smoothly in undeground railways since it is based on **Bluetooth**. When you take the tube, you have to simply launch Tuby and check if there is some interesting people around you. Then Tuby allows you:

1. to navigate his/her profile (that includes general info like nickname, favorite books, TV shows, etc)
2. to interactively chat with him/her
3. At this point, you already broke the ice, and you have a new friend :)

### Difficoltà: Medium

# Progetto 9: Glycemic Load Meal Calculator

Il carico glicemico rappresenta il prodotto aritmetico dell'indice glicemico e della quantità di carboidrati. Il carico glicemico è calcolato moltiplicando il valore di indice glicemico di un alimento per la quantità di carboidrati presenti per porzione nell'alimento e dividendo per 100.

Il progetto prevede la creazione di un database contenente la lista degli alimenti con relative categorie (esempio: carne, latticini, cereali, etc.) e indice glicemico associato (questi dati sono già disponibili su www.pietrantica.it/indiceglicemico.xls).

L'applicazione deve prevedere le seguenti funzionalità per il calcolo e pianificazione dei pasti e carico glicemico:

* selezione categoria degli alimenti,
* selezione alimento e visualizzazione indice glicemico (IG),
* aggiunta al pasto corrente (fino a completamento del pasto),
* funzione di calcolo parziale (del pasto corrente) con diversi colori in base al risultato ottenuto (da concordare la soglia, es: 50<GL<60 verde, ecc.),
* memorizzazione pasto relativo al calendario,
* funzione di calcolo e visualizzazione carico glicemico giornaliero suddiviso per pasti effettuati,
* funzione di creazione grafici giornalieri in base ai pasti.

### Difficoltà: Medium

# Progetto 10: DISIM

Realizzare un’applicazione mobile che accede ai dati ufficiali del Dipartimento DISIM, in modo da rendere tali informazioni fruibili via smartphone. Le funzionalità principali possono essere un sottoinsieme delle funzionalità del sito DISIM (http://www.disim.univaq.it), calate in contesti di utilizzo in mobilità. Per esempio, la funzionalità della parte didattica non saranno presenti nell’applicazione, mentre saranno presenti le funzionalità per accedere alle news e alle schede dei docenti (con relativi orari di ricevimento). I servizi per accedere a tali dati possono essere visti qui: https://dl.dropboxusercontent.com/u/3558185/urlAPIRest.js

### Difficoltà: Easy