# InstaMeet

Android Praktikum   
Wintersemester 14/15

## Projektteam

Matthias Preu Cassidy Schwarze Björn Bankowski

[m.preu@tu-bs.de](mailto:m.preu@tu-bs.de) [c.schwarze@tu-bs.de](mailto:c.schwarze@tu-bs.de) [b.bankowski@tu-bs.de](mailto:b.bankowski@tu-bs.de)

Teamleitung

### Github

https://github.com/Vaniax/AndroidLab

### Motivation und Ausgangssituation

In der mobilen Kommunikation sind Apps wie WhatsApp weit verbreitet. Die (spontane) Organisierung von Treffen mit Freunden und Bekannten ist zentraler Bestandteil der heutigen schnelllebigen Gesellschaft, ist aber mit besagten Programmen, beispielsweise aufgrund fehlender Möglichkeit Freunde in der Umgebung zu lokalisieren und mit diesen Aktivitäten zu planen, nur über Umwege möglich. Darüber hinaus soll die App eine komfortable Möglichkeit bieten öffentliche Veranstaltungen zu anzukündigen. Mit InstaMeet soll nun eine Social-Networking-App für genau diesen Einsatzzweck entwickelt werden.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Matthias Preu Cassidy Schwarze Björn Bankowski

Braunschweig, 06. November 2014

## Ziele

Eine Social-Networking-Applikation die es sehr einfach ermöglicht, mit Bekannten oder fremden Personen (spontane) Treffen zu organisieren. Die Aktivitäten sollen komfortabel in den Standard-Kalender des Nutzers übertragen werden. Unterstützt wird der Spontanitätsgedanke durch das Freundesradar, welches bekannte Personen im näheren Umkreis darstellt.

Die App soll im Gegensatz zu Facebook kein großes Social-Networking Portal darstellen, sondern sich eher auf einzelne kleinere Gruppen konzentrieren und ihnen eine komfortable Plattform zur Planung von Treffen jeglicher Art bereitstellen.

## Anforderungen

* Chatfunktion
* Verwaltung von Freunden\Gruppen
* Verschicken von Kalendereinladungen (Schnittstelle zum Standard-Kalender)
* Private Events
  + Gezielt als Einladung an einzelne Personen
* Öffentliche Aktivitäten
  + Suche der Aktivitäten in der Nähe
  + Eintragen in App -> Kalendereintrag
* Folgen Feature (optional)
  + Nutzer können anderen Nutzern folgen um über deren öffentliche Aktivitäten informiert zu werden
* Bewerten von anderen Nutzern (optional)
* Verschlüsselung der Nutzerdaten
* Positionstracking von Freunden in der Umgebung („Radar“)
  + An-\Abschaltbares Feature
* Privatsphäreeinstellungen

## Lösungsweg

* Backend
  + Datenbank für Verwaltung von Freunden und Aktivitäten
  + Bereitstellung von Webservice-API zur Nutzung in Android-App
  + Weiterleiten der Chatnachrichten
  + Zugriffsrechteverwaltung
  + Freundschaftsbeziehungen\Kontaktliste
* Android-App
  + Client
  + erlaubt z.B. Hinzufügen von Freunden, Erstellen von Terminen für Events, Finden von Freunden\Bekannten in der Umgebung
  + Chat-Integration
  + Nutzung der Google-Maps API für die „Radar“-Funktion

## Projektplan

30.10.2014 – 06.11.2014 Einarbeitung in relevante Thematiken

06.11.2014 – 27.11.2014 GUI-Prototyp

06.11.2014 – 27.11.2014 Datenbank Design

27.11.2014 – 18.12.2014 Webservice Erstellung + Implementierung der Basisschnittstellen

18.12.2014 Review

27.11.2014 – 18.12.2014 Logikimplementierung in die App (Integration der Schnittstellen)

18.12.2014 – 08.01.2015 (Optional) Sicherstellung der sicheren Kommunikation   
 (Verschlüsselung, Authentifizierung)

08.01.2015 – 22.01.2015 Testen + Verfeinerung

22.01.2015 – 05.02.2015 Abschlusspräsentation vorbereiten

05.02.2015 Projektabschluss

## Potentielle Probleme

* Mobiles Internet eventuell langsam
  + Möglicherweise Packaging von Daten nötig (über Batch-Schnittstellen beim Webservice)
  + Vermeidung von Overhead bei der Kommunikation
* Thematik der sicheren Kommunikation + Authentifizierung schwieriges Thema, könnte eventuell viel Zeit beanspruchen

## Gewünschte Hardware

* Mobile Geräte
  + Hardwareanforderungen sind GPS + Internetzugriff
  + Primärer Einsatzzweck sind Smartphones
  + Idealerweise drei Geräte für die Nutzung verfügbar: Nexus 5
* Backend (wenn möglich)
  + VM für Server-Backend
  + Persistenten Speicher für Datenbank und Programmdaten