****

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| تاريخ و ساعت | 12/06/1394 ساعت 14:00 تا 15:00 | شماره | AnatoliAppMeeting-2 |
| موضوع | معماری اولیه App | | |
| حاضرين | هومن احمدی، علی ترابی | | |
| غايبين | مریم شاکری | | |

شرکت داده کاوان پیشرو ایده ورانگر

اين سند جهت استفاده در شركت داده کاوان پیشرو ایده ورانگر تهيه شده است و هرگونه تكثير از اين سند در خارج از محدوده مورد توافق ممنوع مي‏باشد.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| رديف | موضوع/ اقدام/ تصميم | ارائه كننده |
| 1 | Push Notification-Parse | علی ترابی |
| 2 | معماری اولیه سیستم | علی ترابی |
| 3 | Xamarin | هومن احمدي |
| 4 | Source Control | علی ترابی |
| 5 | Search engine-Lucene | علی ترابی |

**Push Notification-Parse**

بعنوان تکنیک Push Notification در App آناتولی، مدل Parse از طرف آقای احمدی انتخاب شد و مقرر شد آقای ترابی بررسیهای لازم را انجام داده و کاربری نهایی آن را اعلام نماید. Face Book بعنوان Best Practice، در فرایند انتخاب این تکنیک، به آقای احمدی ایده داده است.

* Parse Push Notification : سرویسی است که گوگل برای ارتباط راحت و کم هزینه بین سرور و کلاینت های اندرویدی فراهم کرده است. از این سرویس می توان برای سینک کردن، اعمال تغییرات آنی روی کلاینت، چت سرور و… استفاده کرد. در این روش هر وقت تغییری در سرور اتفاق بیفتد آنگاه سرور باید کلاینت را در صورت مرتبط بودن از این تغییر مطلع سازد. در اندروید امکان استفاده از یکی از Api های گوگل به نام Google Cloud Messaging یا همان GCM فراهم شده است. GCM سرویسی است که به ما امکان ارسال اطلاعاتی را از سرور به کلاینت (در اینجا دیوایس های اندرویدی) می دهد. همچنین می توانیم اطلاعاتی را از کلاینت دریافت کنیم. GCM همه ی حالات صف بندی پیام ها و اطمینان از به مقصد رسیدن آن را پشتیبانی می کند. این سرویس رایگان است و محدودیتی در دفعات استفاده نداد. Parse از سرویس gcm گوگل استفاده نمی کند (نیاز به permission گوگل اکانت ندارد و نیاز به نسخه جدید گوگل پلی هم ندارد ، البته در نسخه های جدید تر از سرویس gcm استفاده شده. PARSE\_APPLICATION\_ID و PARSE\_CLIENT\_KEY را باید از سایت parse بگیرید. برای این کار وارد سایت www.parse.com شوید سپس یک اکانت جدید بسازید ، و بعد از آن در بخش push notification این ۲ کد را دریافت کنید و در برنامه قرار دهید.

**معماری اولیه سیستم**

فرایند R&D برای معماری اولیه سیستم App آناتولی توسط آقای ترابی مقرر شد.

**Xamarin**

فرایند نصب Xamarin و بررسیهای اولیه و فنی آن به آقای احمدی محول شد.

* Xamarin : یک ابزار برای برنامه نویسی بر روی موبایل با استفاده از زبان #C می باشد. کتابخانه xamarinبیش از ۲۰۰۰۰ کامپوننت قابل استفاده دارد، کدهای برنامه قبل از کامپایل شدن در بستر فریم ورک دات نت اجرا می‌شوند و نهایتا به صورت کدهای بومی iOS و Android در خروجی پدید می‌آیند. توسعه دهندگانی که از این ابزار استفاده کنند می‌توانند اپلیکیشن‌های خود را بروی بیش از ۱۰۰۰ دستگاه مختلف که با تکنولوژی پردازش ابری (Cloud) بنا شده است تست کنند. با استفاده از xamarin می توان برای iOS , Android و Windows Phone کد نویسی کرد.

**Source Control**

فرایند بررسی و انتخاب Source Control به آقای ترابی محول شد.

**Search engine-Lucene**

تکنیک منتخب در فرایند Search Engine، Lucene بود و قرار شد آقای ترابی آن را بررسی فنی کند و در جلسات بعدی دمو نماید.