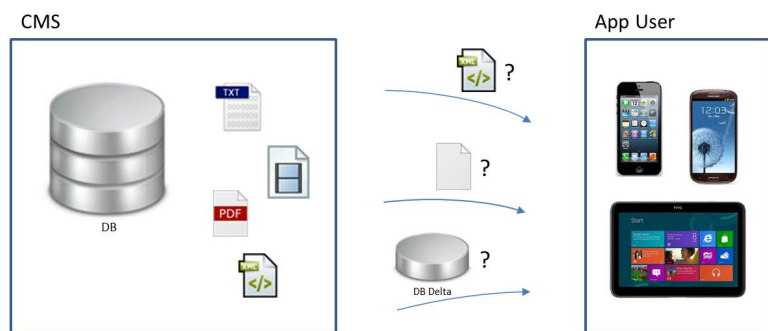


CONTENTÜBERGABE AN EINE MOBILE APP ÜBER EIN CMS

Alexander Gustafson
Ramon Schilling
4. Dezember 2012



Seminararbeit
ausgeführt an der
Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW)
Studiengang Informatik
im Seminar "Handheld"
unter der Leitung von
Christian Vils

Inhaltsverzeichnis

1	Projektinformationen	1
1.1	Ausgangslage	1
1.2	Aufgabenstellung / Abgrenzung	1
1.3	Ziele der Arbeit	1
1.4	Motivation	1
1.5	Projektverlauf	1
1.6	Hilfsmittel	2
2	Strukturen	3
2.1	Typ Definitionen	3
2.1.1	menu	3
2.1.2	title	3
2.1.3	text	3
2.1.4	png	3
2.2	Views	3
2.2.1	txt	3
2.2.2	maps	3
2.3	Datenstruktur	3
2.4	Dokumentstruktur	3

1 Projektinformationen

1.1 Ausgangslage

Für content-basierte Mobile Apps müssen immer wieder neue Inhalte publiziert werden. Dies soll jeweils vom Betreiber der App auf einfache Art möglich sein. Dies ist möglich, wenn die Inhalte in einem CMS verwaltet werden. Die App soll automatisch aktuell gehalten werden, ohne dass die ganze App aktualisiert werden muss, und auch ohne dass der Konsument aktiv wird. Wichtig ist zudem, dass die Daten auch offline zur Verfügung stehen und auch grössere Datenmengen unproblematisch übermittelt werden können. Trotzdem muss aber ein Mechanismus gefunden werden, dass nur möglichst kleine Datenmengen übermittelt werden müssen um z.B. auf geringe Bandbreite reagieren zu können, oder Roaming-Gebühren klein zu halten. Zum Beispiel müssen Apps von Museen, Ausstellungen, Konzertbetreibern oder Zeitschriften diese Anforderungen erfüllen

1.2 Aufgabenstellung / Abgrenzung

1.3 Ziele der Arbeit

Das Ziel der Seminararbeit ist es aufzuzeigen, welche Systeme, Prozesse und Design-Patterns wichtig sind und in Frage kommen um den oben genannten Anforderungen gerecht zu werden. Insbesondere die Schwierigkeit, möglichst effizient aktuelle Daten dem App-Benutzer zur Verfügung zu stellen soll dabei beachtet werden.

Falls möglich können bereits gewisse Teile praktisch umgesetzt werden: z.B. kann ein CMS bereitgestellt werden, über welches der Betreiber der App die Inhalte bereitstellen und zur Aktualisierung für die App freigeben kann. Weiter kann eine App entwickelt werden, welche ihre Inhalte über das CMS bezieht und die definier

1.4 Motivation

Wäre doch nur die Motivation da... ..

1.5 Projektverlauf

blablabla... ..

- Punkt1
- ...

1.6 Hilfsmittel

Um möglichst effizient programmieren zu können, haben wir als Entwicklungsumgebung Eclipse [?] gewählt.

Um eine *Versionskontrolle* zu haben, und damit wir beide gleichzeitig am Projekt arbeiten konnten, haben wir bei Github [?] ein Repository erstellt und sämtliche für das Projekt nötigen Dateien dort eingchecked.

Die Dokumentation haben wir mit L^AT_EX erstellt.

Pencil Project [?]

2 Strukturen

2.1 Typ Definitionen

2.1.1 menu

... ..

2.1.2 title

... ..

2.1.3 text

... ..

2.1.4 png

... ..

2.2 Views

... ..

2.2.1 txt

... ..

2.2.2 maps

... ..

2.3 Datenstruktur

... ..

2.4 Dokumentstruktur

