



PLAY ON DELAY

Proof of Concepts am 17.11.2014



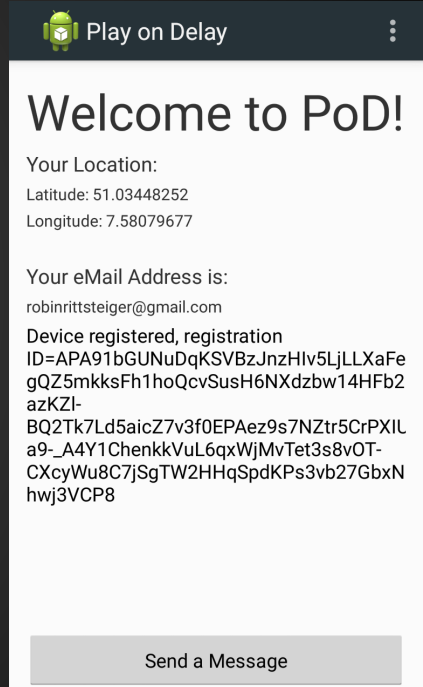
PoC #01 | Abwägungsalgorithmus

- **Risiko**
 - ohne den Abwägungsalgorithmus wird das System uninteressant
 - kaum Mehrwert für den Benutzer
 - keine Abgrenzung zu Konkurrenzprodukten
- **Ziel**
 - Implementierung zweier Bewertungsgrundlagen
- **Exit-Kriterium**
 - Der Algorithmus liefert für jede Aktivität gleiche Ergebnisse
 - Der Algorithmus bezieht Ergebnisse mit ein, die in mehr als 5km Luftlinie liegen
- **Status**
 - erste Bewertungsgrundlage implementiert
 - zweite Bewertungsgrundlage noch mit Pseudodaten



PoC #02 | Client

- **Risiko**
 - Benutzer ist auf den mobilen Client angewiesen
 - wichtig für Push-Nachrichten
- **Ziel**
 - Implementierung eines Prototypen, der mit dem GCM kommunizieren kann
- **Exit-Kriterium**
 - Der Client erhält keine Keys vom Google-Server
- **Status**
 - Austausch der Keys funktioniert





PoC #03 | Server

```
X:\Program Files\nodejs>node.exe poc.js
Server running...
Die Aktivitaet 'Koelnarena' wurde mit 77 Punkten bewertet.
Die Aktivitaet 'Hohenzollernbrücke' wurde mit 70 Punkten bewertet.
```

- **Risiko**
 - ohne Server müssten sämtliche Daten auf dem Client abgelegt werden
 - keine Kommunikation zwischen Nutzern
- **Ziel**
 - Implementierung einer node.js Serveranwendung inklusive
 - Datenbankanbindung
 - API Zugänge
- **Exit-Kriterium**
 - Server berücksichtigt keine Ergebnisse von externen APIs
- **Status**
 - Abwägungsalgorithmus ist implementiert