

Scheduling-Verfahren

Hochschule Mannheim

Gordian Maugg, Norbert Galuschek, Alexander Hahn, Rebekka Weissinger

Fakultaet fuer Informatik
Hochschule Mannheim

24.6.2011

Die erste Idee

- Aufgabenstellung: Es muss cool sein!
- WAS IST COOL?



- EINE PLAYSTATION 2?

Die erste Idee

- Leider nicht



- Android!

Vorgehensweise

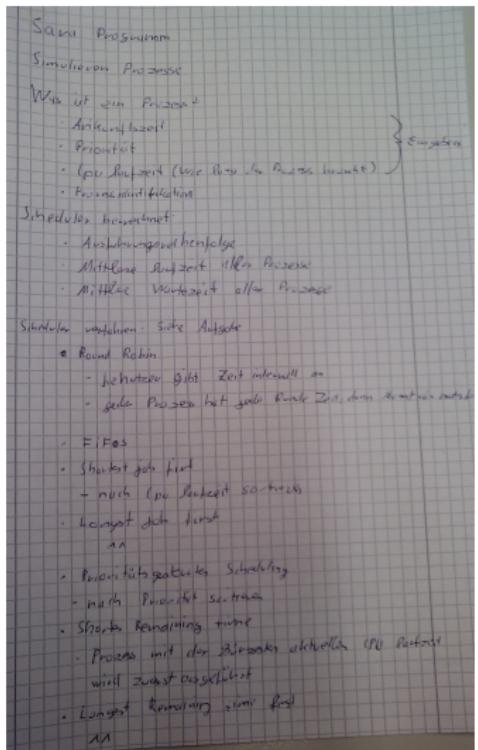
- Anwendung fuer Android mit Java
- Google-Code Projekt
- Mercurial
- Emulation fuer Android



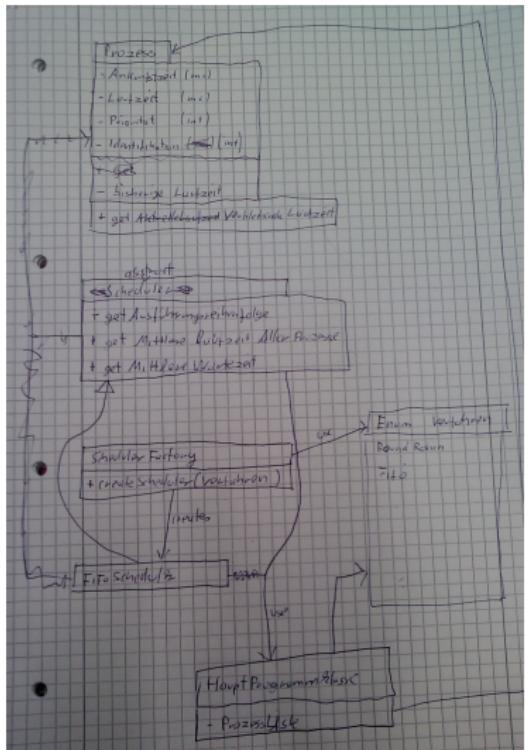
Vorgehensweise

- Was ist ein Prozess
- Wie gehen die Schedulingverfahren
- Designentwurf

Definitionen



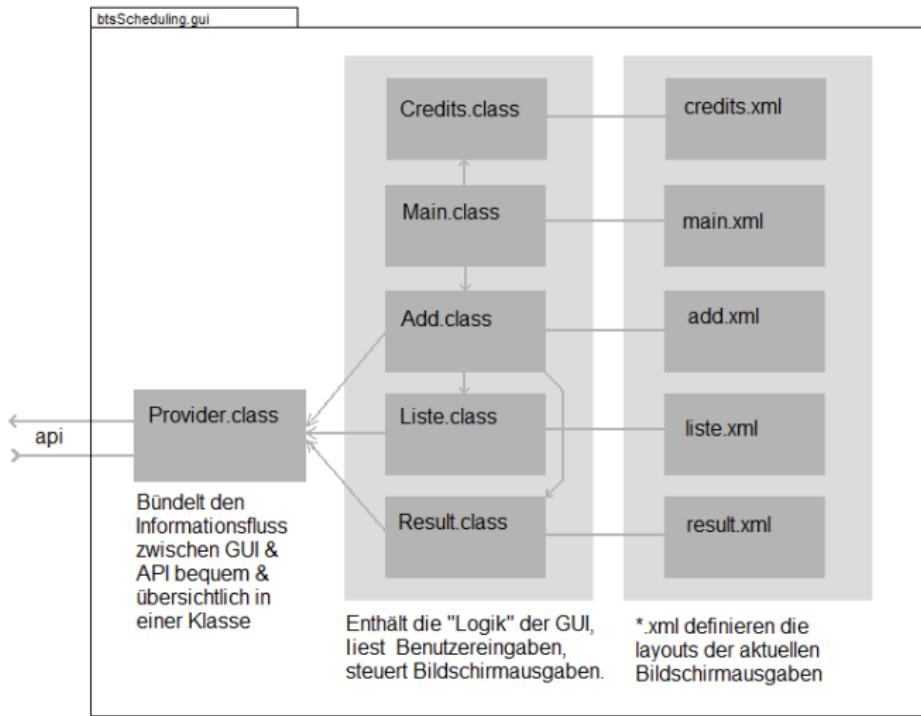
Klassendiagramm



Programmierung

- Einigung ueber Normen, bzw. Schnittstellen zwischen API und GUI
- Gedanken ueber Anforderungen, Layout, Anwenderfreunlichkeit, ...
- Getrennte Entwicklung von API und GUI
- Regelmaessiges Abgleichen und Absprechen der beiden Pakete
- Gegen Ende: Zusammenfuehren von API und GUI

GUI



Programmierung

- Keiner hat Erfahrung mit Android oder XML
- Nichtbenutzen von nuetzlichen Funktionen, da unbekannt
- Anfangs unnoetige Buttons impl.
- Fehlendes Wissen ueber Handhabung und Besonderheiten des OS
- Werden Kompatibilitaesprobleme auftreten?
- Tests liefen hauptsaechlich ueber Emulator
- Echtes Smartphone waere schneller als Emulator

Fazit

- Sehr gute Arbeitsatmosphaere in der Gruppe
- Interessant, da Einblicke in Android-Programmierung und LaTeX
- Organisation eher suboptimal