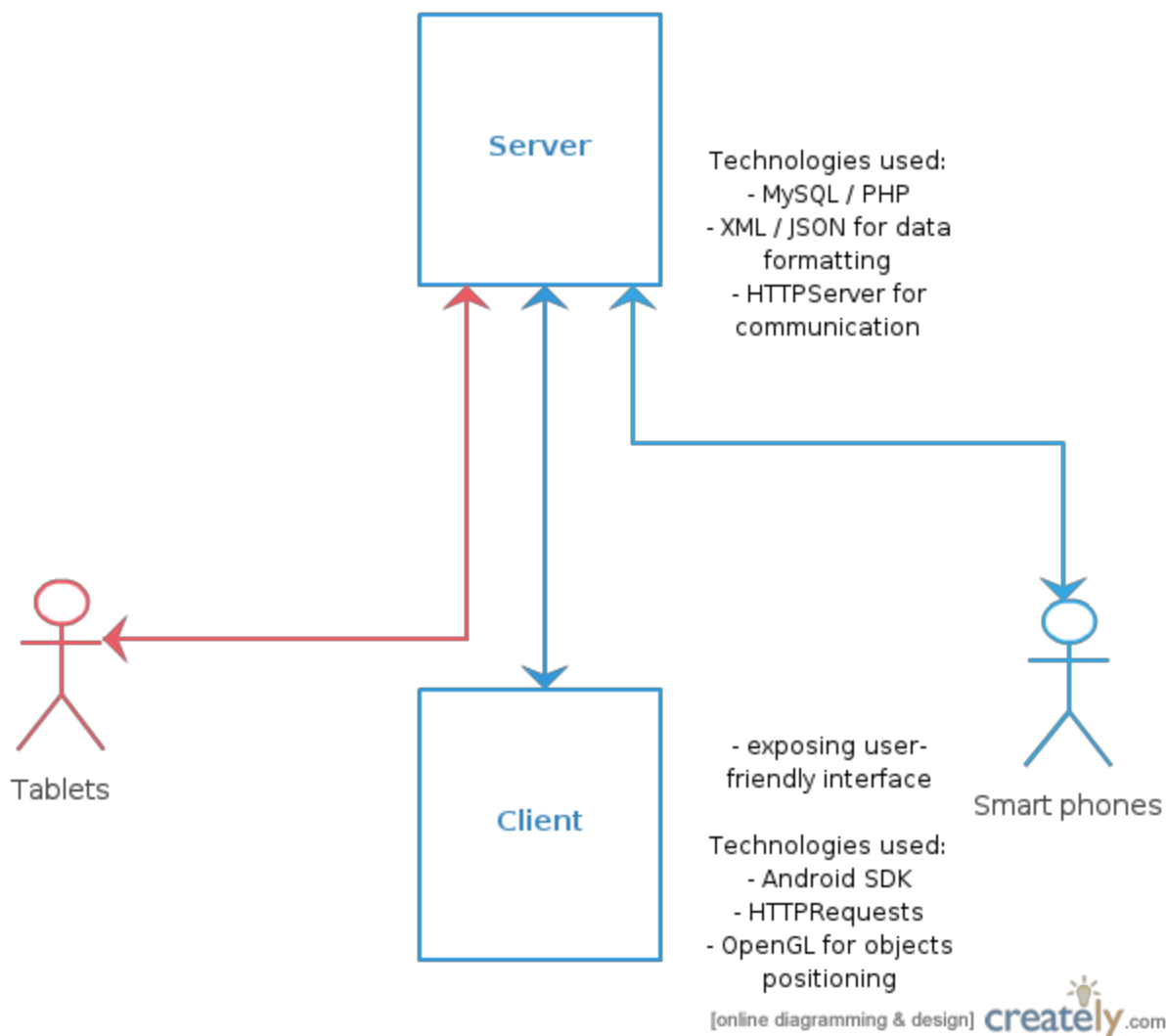


TreasurePleasure - arhitectură și timeline

1. Arhitectura propusă



2. Timeline

[23 Martie - 29 Martie] - Documentare și studierea aplicațiilor asemănătoare/ Stabilirea punctelor forte și a avantajelor aduse de implementarea noastră. / Studierea concurenței și a ariei de utilizare a aplicațiilor concurente - număr de utilizatori, context, etc.

[30 Martie - 5 Aprilie] - Comunicație minimală cu serverul. Dorim să implementăm core-ul aplicației pentru a acoperi funcționalitatea de bază.

[6 Aprilie - 13 Aprilie] - Integrare Google Maps API și preluarea datelor de la GPS pentru prelucrarea lor.

[13 Aprilie - 20 Aprilie] - Formatarea datelor pentru transmiterea către server și stabilirea structurii permanente a acestora: JSON/XML, etc. Integrarea bazei de date MySQL cu ajutorul unor scripturi PHP.

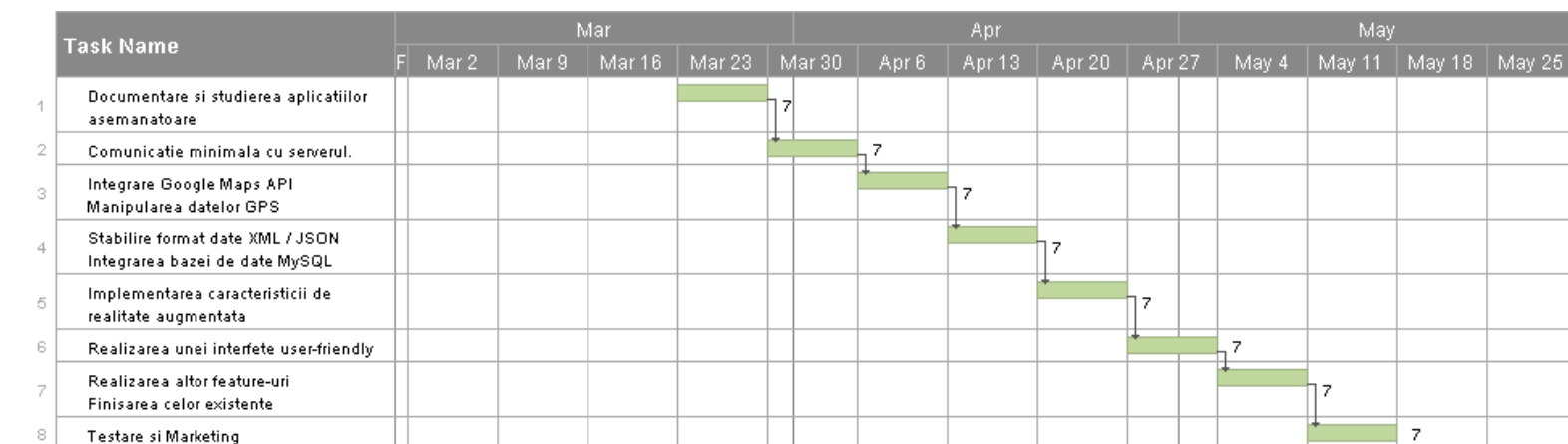
[21 Aprilie - 27 Aprilie] - Implementarea caracteristicii de realitate augmentată, prin suprapunerea unor imagini peste imaginea camerei video, în timp ce aceasta este folosită.
Stabilirea unui obiect și texturarea acestuia în OpenGL. Integrare obiect în aplicația Android.

[27 Aprilie - 3 Mai] - Realizarea unei interfețe user-friendly pentru partea de dispozitiv mobil. Inserarea a doua moduri de folosire: Master of the Game si Players.

[3 Mai - 10 Mai] - Realizarea altor mici feature-uri și finisarea celor existente. Preocupare pentru partea de design și user experience.

[12 Mai - 20 Mai] - Testare și Marketing. Funcționalități și performanțe.

3. Planificarea task-urilor. Diagrama Gantt



Varianta maximizată se găsește în repository-ul proiectului (Planificare_task-uri.pdf)