

Aufgaben

Unsere Idee war es mit einer App dem User es zu ermöglichen bereits bereiste Länder in einer Liste freizuschalten und in den Ländern beinhaltete besondere Standorte zu speichern. Die App wurde mit Flutter entwickelt, da wir alle noch keine, bis wenig Erfahrungen mit Flutter hatten. Meine hauptsächliche Aufgabe war die Speicherung der Standorte oder auch genannt Pins.

Erfahrungen

Durch das Projekt konnte ich erste Erfahrungen mit Flutter machen. Die Einarbeitung lief gut, da es viele Videos zu Flutter gibt und auch meiner Meinung nach sehr einsteigerfreundlich ist. Einen ersten Prototypen zu bauen, ging relativ flott, doch im Nachhinein die Feinheiten zu implementieren dauerte dann doch etwas länger. So war es einfach die Pins als Symbole auf die Map zu bekommen mit all ihren Eigenschaften wie Latitude und Longitude. Aber um die Pins in Bloc zu speichern war für mich zumindest komplizierter, da ich zuvor weniger mit diesem Schema zu tun hatte.

Zusätzlich war es auch schwerer herauszufinden in welchem Land die Pins sich befinden. Hier boten sich mehrere Möglichkeiten einmal eine API zu nutzen die aus den Lat und Long Werten das Land zurückgaben oder die Logik selbst zu implementieren. Der Vorteil einer API war, dass dies schnell und unkompliziert ging. Der Nachteil war, dass dies eine Internetverbindung voraussetzte. Die Logik selbst zu implementieren war Zeitintensiver, aber man brauchte am Ende keine Internetverbindung. Hier setzten wir auf zweiteres, dabei hatten wir die Idee die Pins anhand der nächstgelegenen Stadt zu einem Land zuzuordnen, dies stellte sich aber als Fehleranfällig heraus, da manche Standorte näher zu Städten in einem anderen Land waren. Wir hatten zusätzlich die Idee die Polygondaten eines Landes, statt den Städtedaten zu nutzen, um direkt das Land zu finden. Hierbei dauerte aber die Berechnung zu lange, weshalb wir die Idee hatten, erst durch die Stadt das Land zu finden und dies mit den Länderpolygondaten nur noch zu überprüfen. Hier probierten wir auch verschiedene Auflösungen der Länderpolygone aus und entschieden uns am Ende für die mittlere. Das sah am Ende vielversprechend aus, aber am Ende nutzten wir doch einfach nur ein Plugin, da dies schneller ging. Hier hätten wir uns also viel Zeit ersparen können, wenn wir von Anfang an eine API genutzt hätten.

Die Live Share Funktion in Visual Studio Code habe ich in diesem Projekt zum ersten Mal genutzt, diese stellte sich als sehr hilfreich heraus, da man hierdurch zusammen programmieren kann aber trotzdem selbst code schreibt und bei spontanen Ideen nicht dem anderen den Code Vordiktieren muss.

Erkenntnisse

Durch das Projekt habe ich guten ersten Eindruck von Flutter machen können. An manchen Stellen hätte man sich vorher einen besseren Überblick über die verschiedenen Möglichen Lösungswege machen können, dadurch hätte man Zeit und nerven gespart. Eine Logik selbst zu implementieren ist immer mit mehr Arbeit verbunden als man zuvor geplant hat und das Endergebnis ist nicht immer zwingend besser.