



JÖNKÖPING UNIVERSITY  
*School of Engineering*

## **iOS Development - TISN15 - A16**

**Assignment 2 - Expected result**

**Joacim Florén  
David Nilsson  
Rikard Olsson  
Johan Rasmussen**

## Bakgrund

Vår grupp består av fyra konstant kaffesugna studenter som studerat ihop i över två år, vissa ännu längre. Under tiden som gått har vi som grupp lärt oss ett och annat, inte minst att hämtningen av kaffe inte är lika rolig som själva förtärandet av drycken. Det behövs alltid minst en person som sitter kvar och håller koll på våra saker och då alla medlemmar i vår grupp har två händer vardera kom vi även fram till att alla inte behöver gå och hämta. För vår del kom vi fram till att två personer räcker mer än väl för kaffehämtandet, men vi behövde ett system för att avgöra vem eller vilka som skulle gå. Sten, sax, påse fick bli lösningen, men med omvänd logik. Tre vinster gör att man får gå, detta för att man ska bli glad för att man vann men sedan bli besviken då man kommer på att det inte är bra att vinna i detta läget. Det här systemet har fungerat oerhört bra, men efter ett tag behöver saker och ting fräschas upp lite. Vi letade igenom App Store och insåg att de applikationer för sten, sax, påse som låg ute inte var så värst roliga. Det var fula designer och stöd för multiplayer hittades inte heller.

## CoffeBringer

CoffeBringer syftar att vara lösningen på kaffekonflikter världen över! En rolig vardagstävling som man inte vill förlora, eller jo, i detta fallet vill man faktiskt förlora. När du som användare startar applikationen kommer du se alla tillgängliga spelrum framför dig. Du har även möjlighet att skapa ett eget rum där du får välja hur många vinster som krävs för att gå och hämta kaffe. Du får även välja antal spelare, mellan två till fem. När det finns tillräckligt med spelare i ett rum kan rummets ägare välja att starta spelet. Spelarna kommer då att se en timer och tre olika val, sten, sax, påse och måste då göra ett val innan tiden är slut. Om tiden är slut och spelaren inte gjort ett val kommer ett val som är förutbestämt att användas, detta val slumpas varje gång och är det som är ifyllt från början för användaren.

## Bluetooth

Så hur kommer vi att hantera detta? Via Bluetooth såklart! Bluetooth är ett enkelt sätt att koppla ihop enheter och undvika kostnader för mobildata. Bluetooth är en teknik som kräver att man är i varandras närhet, men det är också just då appen är tänkt att användas. Det finns ingen anledning att avgöra vem som ska hämta kaffe om man sitter på olika ställen, alltså finns det ingen anledning att köra på wi-fi eller slösa mobildata. Bluetooth är som gjort för uppgiften!

## App Store

CoffeBringer kommer finnas tillgängligt på App Store för 10 kronor. Det finns ingen annan sten, sax, påse app, vad vi vet, som gör det lika snyggt, via Bluetooth eller med fler än två spelare. Just att appen ser bra ut och är enkel att använda är en viktig säljpunkt och den skulle försvagas av reklamrutor

.

## Android

När det kommer till android-utveckling har vi som grupp mindre erfarenhet än när det gäller iOS-utveckling. Detta kommer troligtvis resultera i en lite längre utvecklingstid för androidappen. Första sprinten kommer delvis att gå åt till research om hur Bluetoothkommunikation fungerar i

android. iOS applikationen är beräknad att ta fem sprintar. Med mer research och mindre erfarenhet i åtanke kommer android versionen beräknas ta sju sprintar att utveckla.

Presentation, innehåller även mockup; [Presentation on Prezi](https://prezi.com/ysoh2qdbvyp-httpwwwfreeiconspngcomuploadsface-avatar-png-14png/)  
(<https://prezi.com/ysoh2qdbvyp-httpwwwfreeiconspngcomuploadsface-avatar-png-14png/>)