GeoMood

Versie: 1.0.0

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Projectteam (20 okt 2015) :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam en voornaam** | Volgt BE | Volgt  FE | Functie binnen het team |
| Deceulaer Dylan | X |  | Backend en frontend. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Deployment parameters(27 okt 2015)

|  |  |
| --- | --- |
| **TFS of GITHUB?** | github |
| **URL** | https://github.com/dylandeceulaer/Geofeelings |
| **LOGIN** (indien toepasselijk) | Mike – testPass / Steve – testPass / James - testPass |
| **ADMIN info** | docent@nmct met pwd docent1@nmct |
|  |  |
|  |  |

# Gebruikerseisen(20 okt 2015)

Wat verwacht de gebruiker van je toepassing?

De toepassing is gebaseerd op Geofeelings. Het is een sociaal media platform waar een gebruiker een account kan aanmaken en gebaseerd op locatie kan melden of het daar leuk of niet leuk is. De input van verschillende gebruikers in die buurt word gevisualiseerd op een map. Een admin kan events aanmaken. De gebruikers kunnen dan stemmen op dat event. Alle stemmen worden real-time weergegeven op de map.  
De gebruiker kan alle activiteiten van de mensen in de buurt op de map zien. De gebruiker kan zien hoe populair of onpopulair een plaats is door de grootte van de cirkel. De gebruiker kan dan zelf stemmen door de pinnen links te verslepen en droppen in de map. De gebruiker kan ook beginnen chatten met mensen rondom hem of met zijn vrienden door om zijn naam te klikken in de Feed rechts.

Wat zijn de drie belangrijkste elementen, die een meerwaarde bieden?

1. Real time weergave van de stemming op bepaalde plaatsen
2. Vrienden maken op basis van de activiteit van andere gebruikers.
3. Chatten met personen die actief zijn in de buurt.

# Implementatie –methodiek & technologie

//”beknopte” analyse , die wat en waarom van de gebruikte technologie opsomt.

## FrontEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| Jade | Lijkt me een goede technologie in combinatie met Node/Express |  |
| Jquery.ui | Voor interactiviteit |  |
| (Jade-)Bootstrap | Handige standaard template, aangezien ik geen frontend volg. |  |
| Google maps v3 Api | Zeer uitgebreide api voor te werken met maps. |  |

Noot: ..

## BackEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| MongoDB | Heeft goede libraries om mee te werken samen met Node |  |
| Socket.IO | Handig om real-time communicatie te doen en essentieel voor een chatter |  |
| Express | Het is een zeer goed framework voor Node |  |
| Passport | Flexibel implementeerbare middelware. Essentieel voor authenticatie |  |

Noot: …..

# Planning

Week 1: Opmaak indexpagina.

Week 2: Basics van de indexpagina frontend programmeren.

Week 3: opmaak profielpagina en programmeren frontend.

Week 4: Registratie en login frontend en backend implementeren.

Week 5: Profiel backend implementeren

Week 6: Frontend hoofdpagina met google maps Api

Week 7: Backend van de Google maps implementatie toevoegen van chat functie

Week 8: Details afwerken en debugging.

# Realisatie volgens planning

Week 1: De opmaak van de indexpagina en daarnaast ook de opmaak van de profielpagina.

Week 2: Programmeren van frontend en backend van indexpagina, profielpagina en login/registratie

Week 3: Implementatie van frontend en backend van de google maps api en de GUI daarvoor.

Week 4: Verder gewerkt aan de frontend en backend van de google maps api implementatie .

Week 5: Chat functie toegevoegd en afwerking.

# Toekomstplannen of mogelijke uitbreidingen

De applicatie zou nog chatrooms kunnen gebruiken voor events of “moodcircles” zodat mensen met dezelfde interessen met elkaar kunnen communiceren.

Een tijdlijn van de sfeer op een plaats. Zodat de gebruiker bv. doorheen het afgelopen jaar de evolutie van de sfeer op de kaart kan zien.

Met al de data die verzameld word zouden er nog wel enkele functies kunnen toegevoegd worden.

# Moeilijkheiden

-Eén van de moeilijkheden was zeker de implementatie van passport. Het concept was op het begin redelijk moeilijk te snappen. Hierdoor is het redelijk moeilijk om er mee te werken. Maar na er een tijd mee te werken word het wel duidelijk hoe het inelkaar zit.

-De communicatie tussen de backend en de frontend. Naar mate het project als maar groter werd, werd het soms verwarrend hoe bepaalde communicatie tussen de frontend en de backend moest gebeuren. Tegen het einde van het project werd ook dit wel een stuk duidelijker.

# Succesfactoren

-De implementatie van google maps met het concept van deze app was verassend goed verlopen. Al de data voor de visualisatie op de map leek op het eerste gezicht moeilijk om allemaal goed in een database model te steken, maar dit was toch goed gelukt. Ook de realtime weergave op de map is uiteindelijk zonder veel obstakels geïmplementeerd geraakt.

-De chat functie was op het begin nogal verwarrend om aan te beginnen, maar is uiteindelijk toch goed geimplementeerd geraakt. Ik heb het volledig kunnen implementeren zoals ik wou.

# Conclusie:

Het was een leuk project om te maken. De functies die in de Google maps V3 Api zitten zijn leuk om mee te spelen. Het visuele concept dat ik in mijn hoofd had alvorens aan het project te beginnen heb ik dankzij de Api volledig kunnen maken waar ik toch trots op ben. De hoeveelheid werk die in het project kruipt was wel onverwachts veel. Alle code die geschreven moet worden voor gewone communicatie tussen de frontend en de backend is vele meer dan bij ASP.Net, waarmee ik vertrouwd ben. Maar node.JS/express bied wel meer flexibiliteit.