

# TEKNISK BRUKERMANUAL

---

For å kjøre programmet vårt, gjøres dette lettest ved hjelp av Eclipse med ADT-plugin og SDK-verktøy, ADT Bundle anbefales. Da kan man laste applikasjonen over til et nettbrett eller en telefon som støtter Android, eller man kan kjøre det i simulator. Ettersom vi har valgt å konsentrere oss om å utvikle systemet med fokus på én nettbrettmodell(Samsung Galaxy Tab 2), ser vi helst at testing foregår på denne. Ettersom programmet ikke er tilgjengelig på Google Play må det gjøres på denne måten.

For å laste inn koden i Eclipse, gjør følgende:

1)

Gå til

*file > import > android > existing android code into workspace*

Velg mappen kalt "*Find\_my\_sheep*" fra zip-filen, og trykk så "*finish*".

Programmet skal nå være lastet i Eclipse. For å kjøre programmet må man koble en Android-enhet til datamaskinen og skru på USB-feilsøking i enhetens innstillinger. Man kan også opprette en emulator i Eclipse med Android Virtual Device Manager under *window*. Emulatoren burde ha en størrelse på 1204 x 600. Etter å ha satt opp en enhet er det bare å trykke på run. Ønsker man å få opp Andorids debug output-vindu gjør man følgende:

2)

Gå til

*window > show view > other > android > log cat*

For å kunne se kartet når man kjører programmet må man laste ned Google Play Services fra Android SDK manager(under *window*-menyen). Etter at denne er lastet ned må man:

3)

Gå til

*file > import > android >existing android code into workspace*

Importer mappen:

*SDK>extras > google > google\_play\_services > libproject > google-play-services\_lib*

Når denne er importert, høyreklikker man på prosjektmappa

4)

Høyreklikk på prosjektmappen, og velg

*Properties(eller preferences) > android >add > google-play-services\_lib*

Dette er kun nødvendig dersom denne ikke allerede er lagt til. Til slutt må man legge til debug.keystore for å få riktig Google Maps API Key.

Dette gjøres slik:

5)

Gå til

*window > preferences > android > build*

Velg *browse* på *custom debug keystore* og legg til filen:

*"debug.keystore copy"*- som ligger vedlagt i zip-filen.

---

## MANUAL FOR OPPSETT AV SERVER

---

Denne manualen vil kun se på hvordan man setter opp serveren på Linux, men det skal i teorien være mulig å gjøre det på andre operativsystemer.

For å sette opp serveren til applikasjonen trenger man en server med rottilgang. Hvis man har installert PostgreSQL og Apache, må Apache settes opp slik at at CGI-skript mappen er i:

`/var/www/cgi-bin/`

Videre må Python 3.0 installeres. All koden som skal kjøres ligger vedlagt. Kopier cgi-bin mappen fra vedlegget til

`/var/www/`

Du skal nå ha filer med denne strukturen:

`/var/www/cgi-bin/adduser.py`

Når dette er gjort må databasen settes opp. Det første du må gjøre er å lage en database med navnet "findmysheep" i PostgreSQL og gi brukeren postgres-tilgang på denne med passordet 'kohxotoo'.

Vedlagt ligger også en sql-fil. Denne inneholder all informasjonen om strukturen på databasen. Denne kan du mate til databasen og alle tabellene vil bli opprettet på rett måte. Du må også rute alle data fra port 80 (standard for HTTP) til serveren din fra ruterens om du ikke allerede har gjort dette.