Projektinformationen

|  |  |
| --- | --- |
| Projekttitel | URGaining |
| Projektteam | Bikowski Jannik / <Jannik.Bikowski@stud.uni-regensburg.de>, Fischer Thomas / <Thomas1.Fischer@stud.uni-regensburg.de>, Sanladerer Lisa / <Lisa.Sanladerer@stud.uni-regensburg.de>, Tissot Titus / <Titus.Tissot@stud.uni-regensburg.de> |
| Schlagworte | Training, Fitness |

**Informationen zum Template** (löschen Sie diesen Absatz vor der Abgabe des ausgefüllten Templates)

Dieses Dokument dient der Beschreibung Ihrer Recherche-Ergebnisse bezüglich der technischen Umsetzung Ihrer Anwendung. Alle Abschnitte, die von Ihnen editiert werden sollen, sind durch folgendes Muster <<Beschreibung des Einzufügenden Inhalts>> gekennzeichnet. Reichen Sie das ausgefüllte Template bitte nur als PDF-Version ein.

Ergänzen Sie die fehlenden Einträge in den Projektinformationen. Definieren Sie die technischen Grundlagen Ihrer Anwendung. Nennen Sie dazu die Features, die eine besondere Beachtung hinsichtlich der technischen Realisierung erfordern. Untersuchen Sie, welche dieser Features nicht sinnvoll durch eine komplett eigene Implementierung umgesetzt werden können (z.B.: *Game Engine für die Darstellung eines Spiels* oder *Datenbankanbindung für die Persistierung von Nutzerdaten*) oder den Rückgriff auf externe Datenquellen erfordern. Geben Sie anschließend an, mit welchen Browser- bzw. Javascript-Features oder externen Bibliotheken/Komponenten/APIs Sie diese Features umsetzen möchten. Begründen Sie die Auswahl und beschreiben Sie kurz, welche Schritte Sie unternommen haben um zu testen, ob die gewählte Lösung tatsächlich einsetzbar ist und den Anforderungen entspricht. Wenn möglich, listen Sie auch Alternativen auf, auf die Sie bei der Recherche gestoßen sind. Geben Sie als Quelle jeweils den Link zur ausgewählten Library/Komponente an.

Stand 24.09.2017

Technische Recherche: URGaining

Technische Vorrausetzungen

<<Beschreibung der Features, die eine besondere technische Beachtung erfordern. Z.b.: DOM-Manipulation, Effekte/Animationen/ Daten-Visualisierung, Speichern von Daten, ...>>

Daten-Visualisierung

Der Fortschritt bei einzelnen Übungen wird in der Progress-Activity mithilfe eines LineGraph visualisiert. Die erforderlichen Daten nimmt sich der Graph aus der Datenbank.

Auf der x-Achse steht jeweils die Nummer der Trainingseinheit.

Auf der y-Achse wird die Maximalkraft der Übung angezeigt. Dafür werden Arbeitsgewicht in kg und Anzahl der Wiederholungen des ersten Sets verwendet um die Maximalkraft mit Einheit One-repetition maximum (1RM) durch die Epley-Formel zu berechnen.

Content-Sharing

Facebook Share-Button um Grafiken aus der App zu teilen

Technische Recherche

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Feature | Framework / Library / API / Browser Feature | Ausgesucht weil | Testing | Mögliche Alternativen |
| Graphische Visualisierung des Fortschritts | MPAndroidChart Library | Optisch ansprechende Darstellung, gut individualisierbar | Werte aus der DB ausgelesen und überprüft, ob diese korrekt im Graph dargestellt werden | HelloCharts, Holo Graph Library, WilliamChart |
| Facebook-Login, -Share | Facebook SDK  (developers.facebook.com) | Weite Verbreitung von Facebook als soziales; relativ einfache Einbettung in die Anwendung; interessanterer Mehrwert für die App | Login und Teilen auf unterschiedlichen Geräten mit verschiedenen Accounts getestet (zunächst in separater App) | Twitter, Xing, Instagram |