



# RockIt

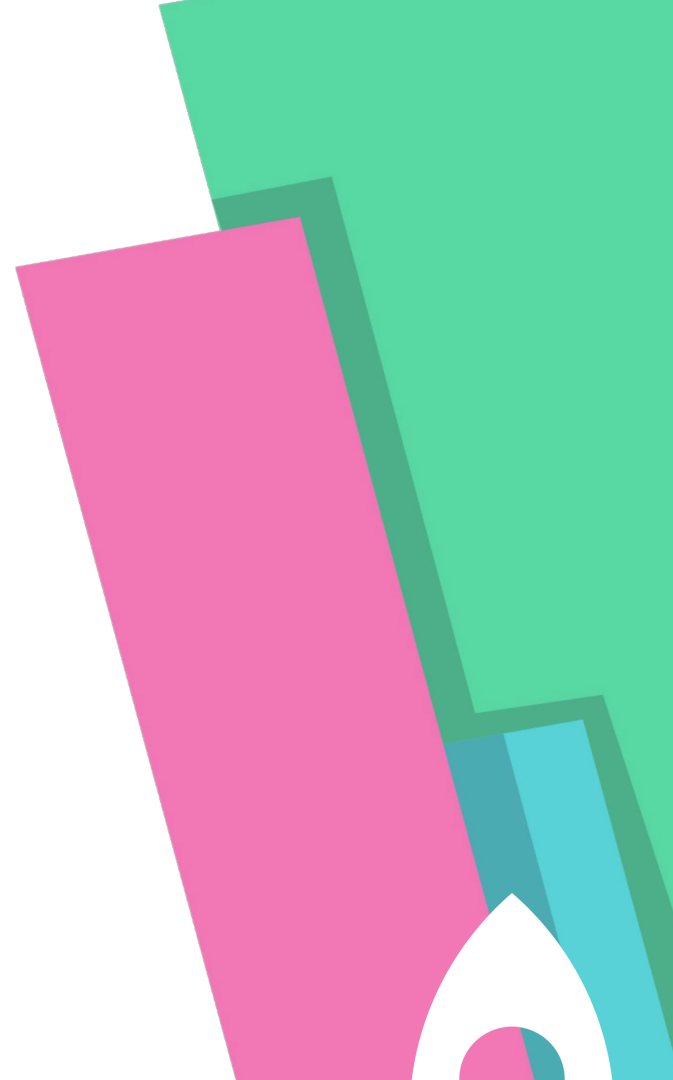
Mobile Application – Ionic 2

Julia Schweigert

Julian Czech

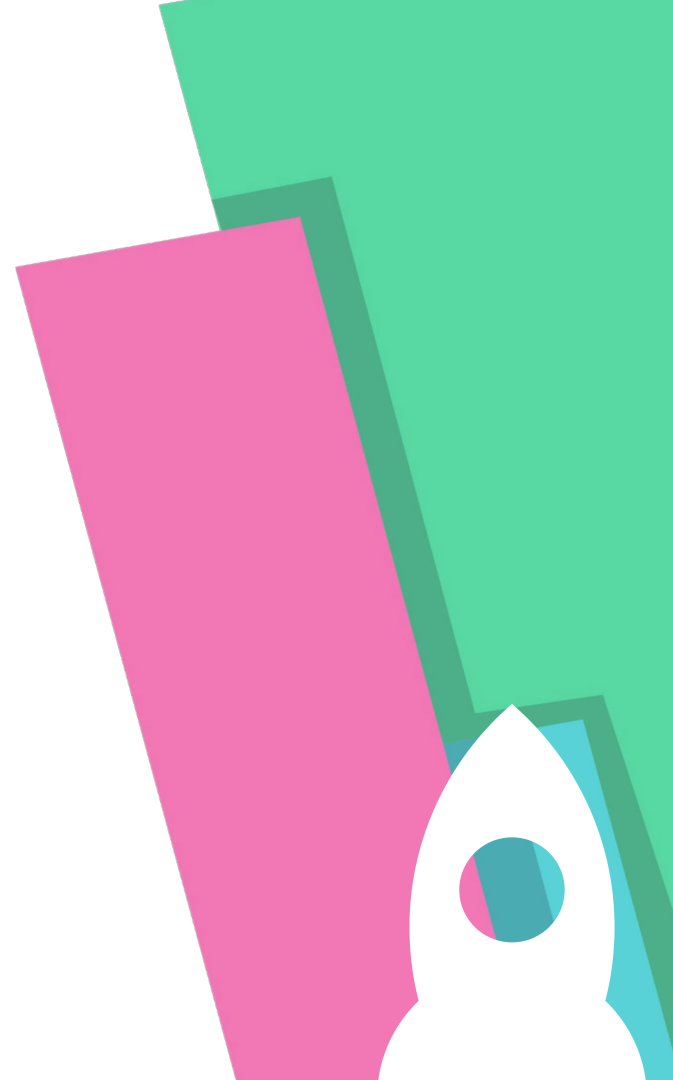
# Inhalt

- Idee
- Technik
- Probleme und Lösungen
- Vorführung
- Fazit



# Idee

- Aneignen neuer Gewohnheiten
  - individuell
  - Häufigkeit/Woche
- Erreichen von Zielen
  - individuell
  - Deadline
- eintägige Challenges allein oder gegen Freund
  - Vorschläge aus integriertem Pool



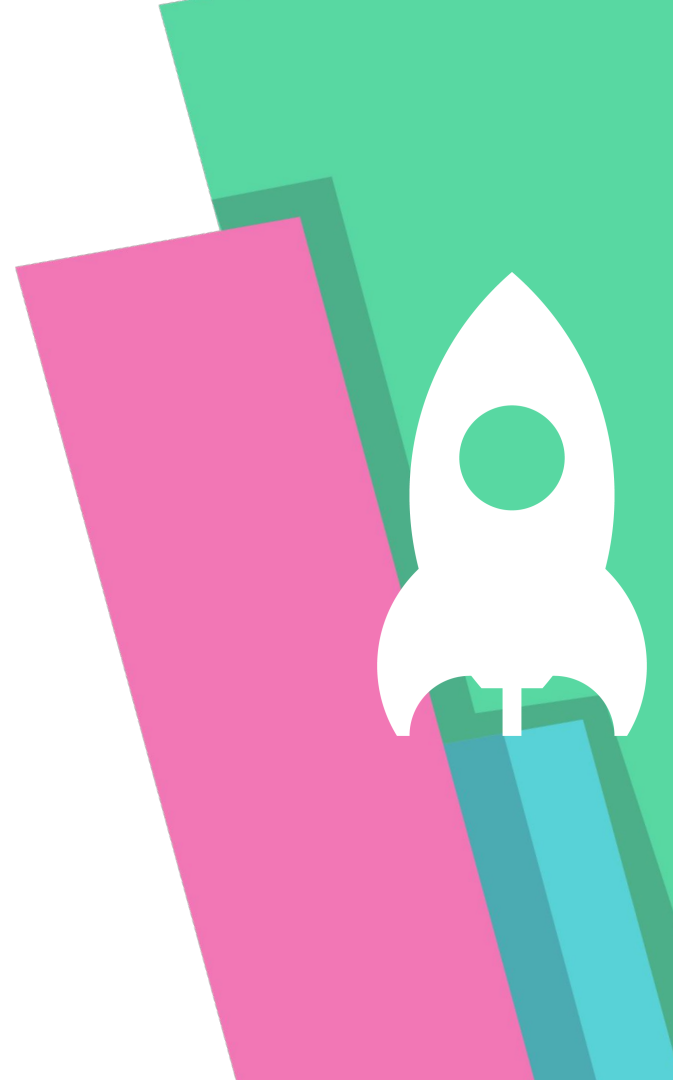
# Technik

- Ionic 2 als Framework
- Verwendung von
  - Kamera
  - Kontakten
  - SQLite
  - Google Firebase
- Challenges, Freunde und Authentifizierung über Firebase
- persönliche Daten lokal über SQLite

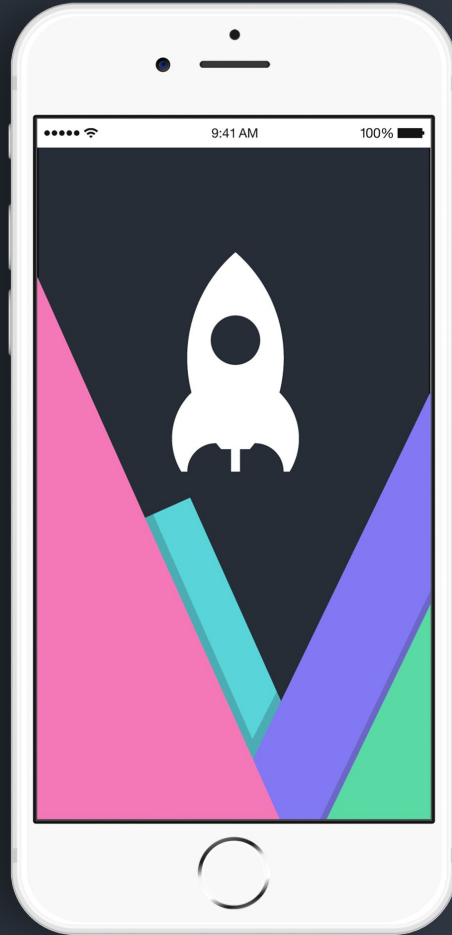


# Probleme und Lösungen

- Sequentialisierung asynchroner Aufrufe (Promises)
  - schwierig, manchmal unschön
  - vor allem bei SQLite-Aktionen
- Integration eines Timers für Challenges
  - Lösung durch Vergleich von Erstellungszeitpunkt und aktueller Zeit
  - Vergleich im Intervall
- allgemeine Logik
  - “Wo wird was wie gespeichert und warum?”

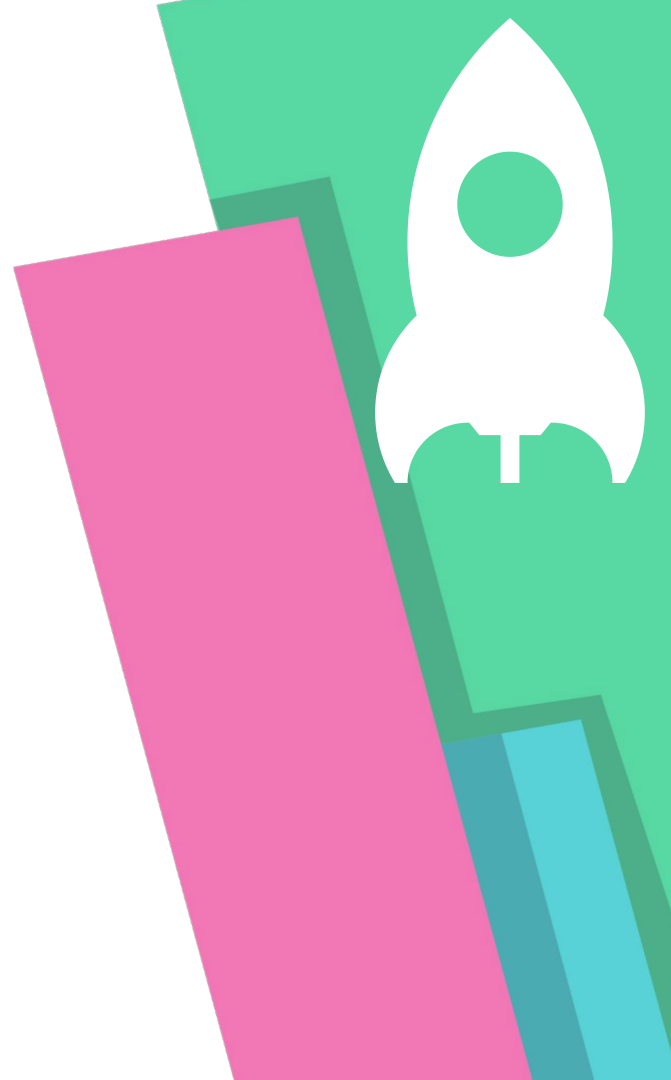


Live Demo



# Fazit

- hoher Zeitaufwand
  - Implementation
  - Tests
- Ionic 2 wesentlich besser als Ionic 1
- gute Verfügbarkeit von Plug-ins, APIs und Tutorials
- alle geplanten Funktionalitäten umgesetzt





Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!