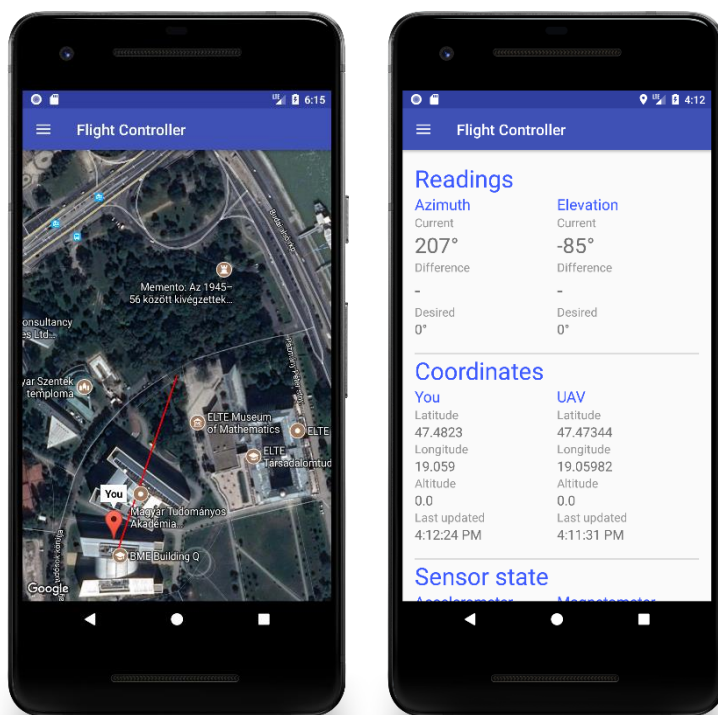


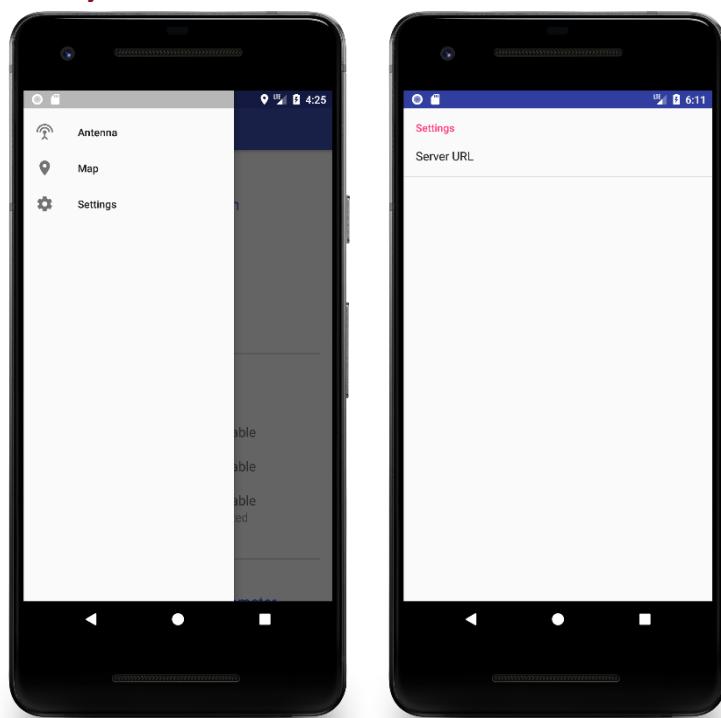


## Bemutató

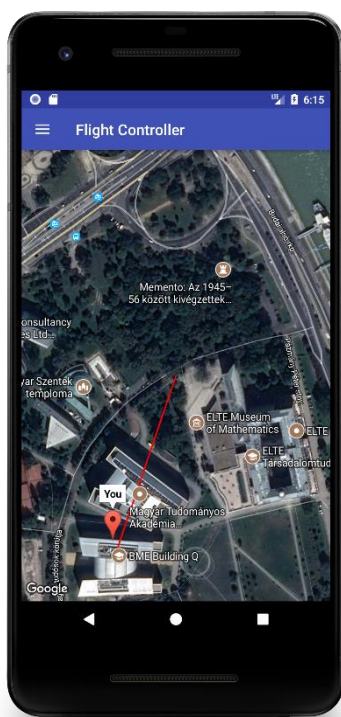
Az alkalmazás légi járművek pozíciójának követésére és kommunikációjának segítésére szolgál. Az alkalmazás egyik nézetében egy térképen követhető a jármű útja, illetve a megfigyelő pozíciója. A másik nézetben a megfigyelő és a jármű pozíciójából az alkalmazás képes ideális antennapozíciót számolni.



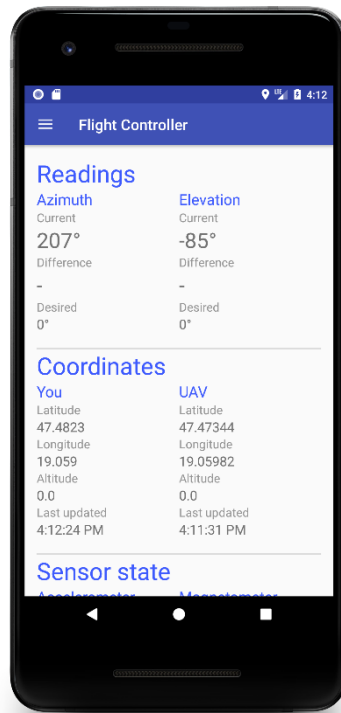
## Felhasználói kézikönyv



1. ábra: A két fő Activity-n lévő Navigation Drawer-ből lehet egymásra, vagy a beállítások képernyőre navigálni. A beállításoknál egyelőre az egyetlen opció a webszerver címe, ez szerkeszthető, enélkül az alkalmazás nem fog megfelelően működni. A beállításokból a vissza gomb segítségével juthatunk az előző képernyőre.



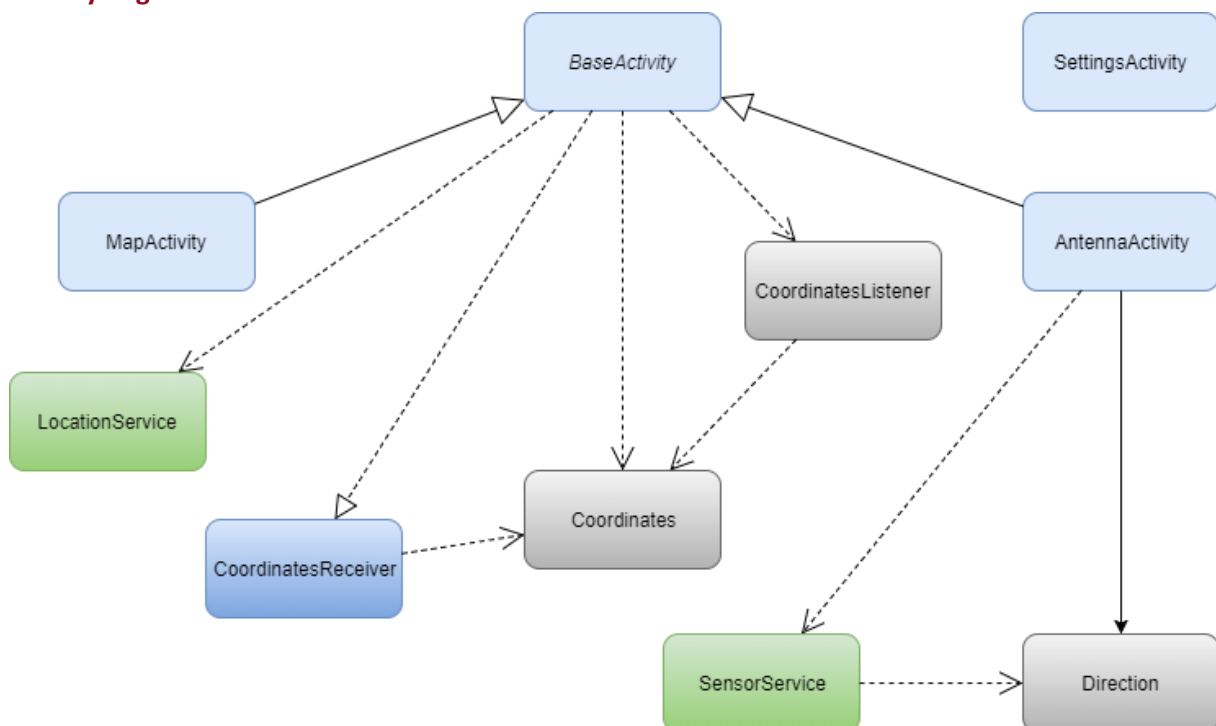
2. ábra: A térkép képernyőjén megtekinthetjük a saját pozíciókat (You marker), illetve, ha mozgásban van a jármű, akkor automatikusan követjük és látjuk az úvonlát.



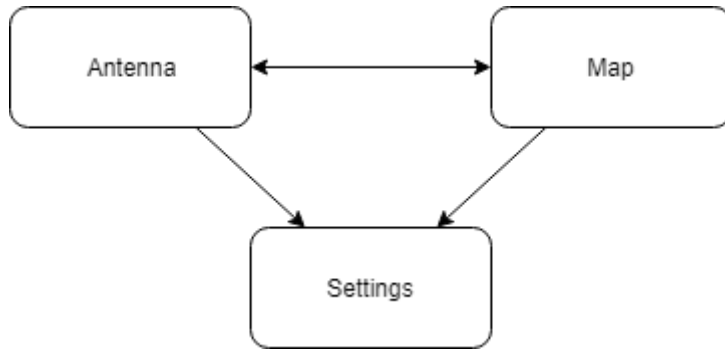
3. ábra: Az antenna Activity-n láthatjuk a telefon aktuális koordinátáit és elfordulását, valamint a követendő eszköz koordinátáit és azt, hogy a telefont milyen pozícióba kell forgatni, hogy az antennával fogadott jel a lehető legerősebb legyen.

## Fejlesztői dokumentáció

### Osztálydiagram



## Navigáció



## Local Broadcast Receiverek

Az alkalmazás mindkét Activityje használ lokális Broadcast Receivereket a Servicek által szolgáltatott üzenetek (szenzoradatok, helymeghatározás) fogadására. A helymeghatározást biztosító Service-t mindkét Activity használja, ezért ennek a használata kikerült a közös ősszétályba.

## WebSocket kommunikáció

A repülő jármű adatait WebSocket üzeneteken keresztül kapják meg az Activityk. Az ősszétályban van implementálva az érkező üzenetekre feliratkozás, de a koordináták feldolgozását már az egyes Activityk végzik maguknak.

## Felhasznált technológiák

- **Service**-ek használata szenzoradatok és pozíció lekérdezésére
- **Preference API** használata beállítások rögzítésére
- **Maps API** használata térkép, koordináták megjelenítésére
- [OkHTTP](#) használata WebSocket üzenetek fogadására
- [Gson](#) használata WebSocket üzenetek objektummá alakítására
- Az alkalmazás álló és fekvő nézetben is használható