Get A Pet - Projekt

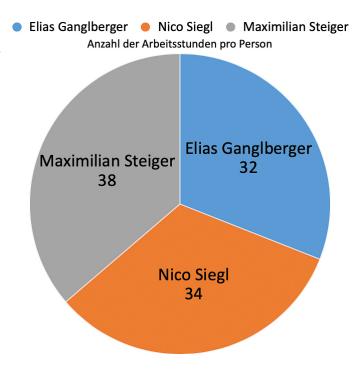
Ganglberger, Siegl, Steiger

Ziele

Ziel war es ein lauffähiges Programm zu entwickeln, indem der User sich anmelden kann und sein Tier in der App anbieten kann bzw. auch nach anderen Tieren suchen kann und sich mit dessen Besitzer verständigen kann. Das Ganze wollten wir mit einem ansprechenden Design verwirklichen.

Arbeitszeiten

Person	Arbeitszeit in Stunden
Elias Ganglberger	32
Nico Siegl	34
Maximilian Steiger	38
Gesamt	104



Erzieltes Ergebnis

Es wurde mit Hilfe von JavaFX ein lauffähiges Programm erstellt mit folgenden Funktionen:

- Einloggen / Registrieren mit Datenbankanbindung
- Tiere liken und disliken
- · Tiere anbieten
- Eigenes Profil ansehen und Profildaten ändern
- Eigene Tiere und elikte Tiere ansehen und die dazugehörigen Daten abrufen

Probleme & Lösungen

Die größte Hürde war anfangs mit Android Fuß zu fassen. Nach vielen Tutorials und einigen Stunden der Programmierung und Planung haben wir uns für einen Umstieg auf JavaFX entschieden, da wir mit JavaFx schon vertraut waren und es deutlich verständlicher ist.

Eine weitere Schwierigkeit war das Arbeiten mit Klassenübergreifenden Objekten. Wir haben es nach einem kurzen Gespräch mit Herrn Professor Holzmann gelöst in dem wir die Objekte, die wir in mehreren Klassen benötigen in eine extra Klasse geschrieben haben. Von dieser Klasse aus war uns dann ein Zugriff auf das benötigte Objekt möglich.

Die nächste Schwierigkeit war, dass wir die Bilder der Tiere anzeigen lassen. Da der User die Bilder sehen muss und diese auch dementsprechend hinzufügen können soll.

Empfehlungen für Nachfolge-Aktivitäten:

- Umwandlung in eine App die auf Endgeräten wie zum Beispiel einem Smartphone läuft.
- Um ein Reibungsloses Erlebnis bieten zu können sollte man sich Gedanken über einen Server machen, der die Daten extern speichert.
- Weiters ist eine Filterfunktion denkbar die die Tiere nach bestimmten Kriterien sortiert. Denkbar ist eine Sortierung nach:
 - Entfernung
 - Rasse
 - Alter
 - Geschlecht
 - usw..