

NoteMap

Suunnittelu

Alexander Andreev
Ekaterina Piispanen
Tatu Paajanen

Harjoitustyö
Lokakuu 2018
Tekniikan ja liikenteen ala
Insinööri (AMK), Tieto- ja viestintätekniikan ala

Sisältö

1	Johdanto	1
2	Tehtävät	1
3	Käyttötapaukset	1
3.1	Käyttötapaus 1.....	1
3.2	Käyttötapaus 2.....	1
3.3	Käyttötapaus 3.....	2
4	Käytettävä työnkulku	2
5	Mockups	3
6	OOP.....	4
7	UML	4
8	Tietokannan suunnittelu.....	4
9	Backend	4
10	Työmäärä ja aikataulus viikottain	5

Kuviot

Kuvaotsikkoluettelon hakusanoja ei löytynyt.

Taulukot

Taulukko 1 Tietokanta, jossa ainoastaan on tehtävä ja sille kuuluvat ominaisuudet...4

1 Johdanto

Qt application NoteMap, joka toimii tietokoneella ja Android-laitteilla. Sovelluksen ideana on toimia muistiinpanosovelluksena, jossa käyttäjä lisää takseja tietyille päiville. Näitä taskeja voidaan käsitellä ja nähdä kartalla.

2 Tehtävät

Vaihdetaan XML tiedoston käsittely tietokannan käsittelyyn. Lisätään taskin muokkaaminen ja poistaminen. Taskin näkymää parannetaan (ennen oli vain taskin nimi näkyvissä, suunnitteilla on saada näkyviin muutkin tiedot). Kartalle luodaan dynaamisesti merkkejä, päivän ja taskilistan perusteella. Lisätään taskista ilmoitus/muistutus. Paikan lähestyessä sovelluksen tulisi muistuttaa käyttäjää taskista.

3 Käyttötapaukset

3.1 Käyttötapaus 1

Käyttää sovellusta

Valitsee sopivan päivän

Lisää taskin(nimi, aika, paikka, notes)

Tallentaa taskin

Sulkee sovelluksen

3.2 Käyttötapaus 2

Käyttäjä avaa sovelluksen

Valitsee tarvitsemansa päivän

Katsoo millaisia taskeja hänellä on päivälle

Katsoo niitä kartalta

Sulkee sovelluksen

3.3 Käyttötapaus 3

Käyttäjä avaa sovelluksen

Valitsee haluamansa päivän

Muokkaa valittua tehtävää

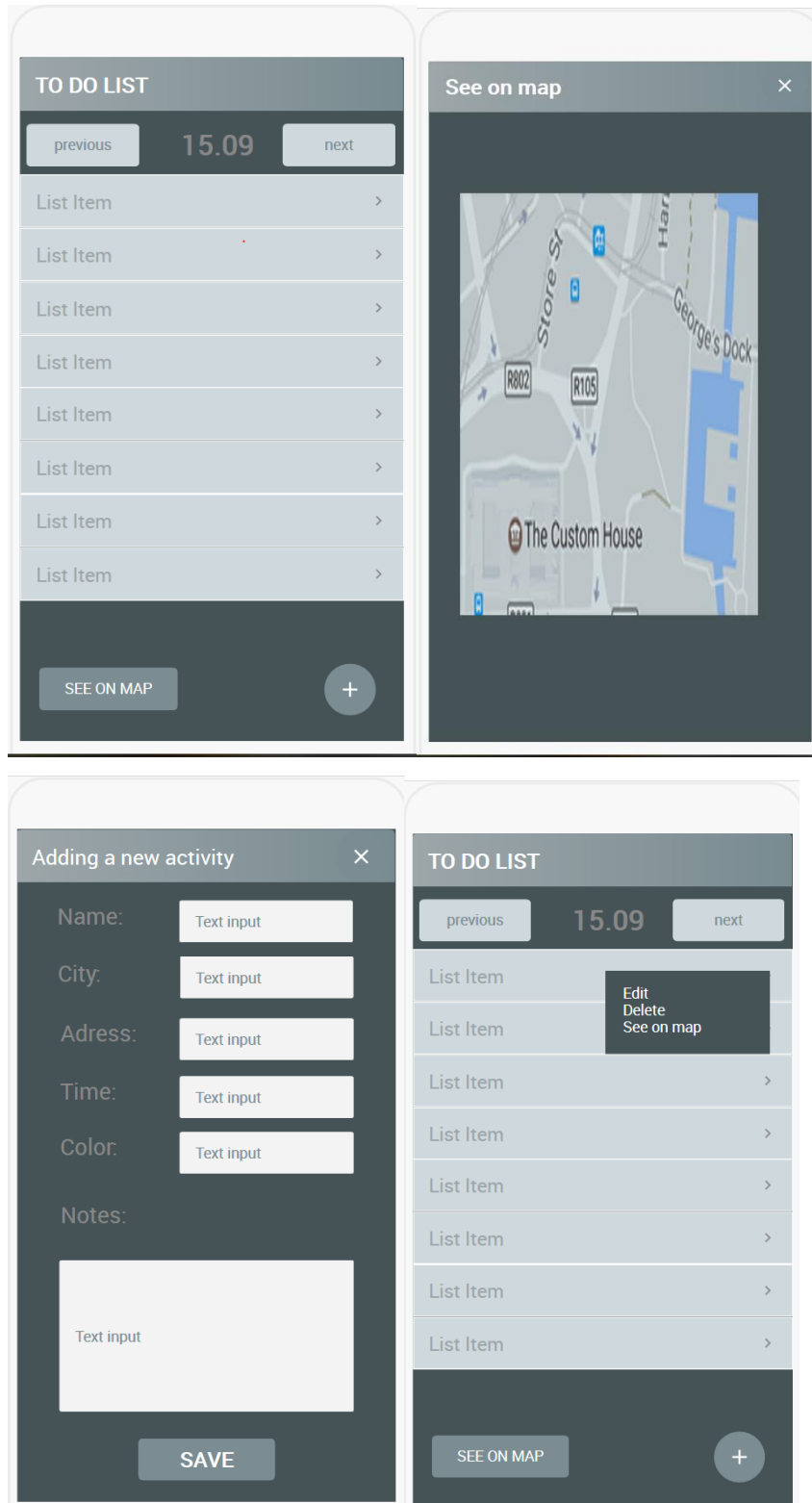
Tallentaa muutokset

Sulkee sovelluksen

4 Käytettävä työnkulku

Softan ominaisuuksien takia emme voi tehdä yhteisessä tilassa (Softa ei toimi koulun koneilla eikä virtuaalikoneessa), minkä takia jokainen, on vastuussa omasta alueestaan. Me pidämme yhteyttä sosiaalisten medioiden avulla ja tarvittaessa pidämme tapaamisia.

5 Mockups



6 OOP

Meillä on sovellus, joka käyttää kolmea eri ohjelmointikieltä. GUI:n ohjelmointikielenä käytetään QML, joka on Digian keksimä QT:ta varten. Yksinkertaisia skriptejä varten käytetään Javascriptia ja raskas Back-End toiminnallisuudet pitää toteuttaa C++ kielellä.

7 UML

Taulukko 1 Tietokanta, jossa ainoastaan on tehtävä ja sille kuuluvat ominaisuudet.

Tehtävä
Id
Päivämäärä
Nimi
Kaupunki
Osoite
Aika
Väri
Muistiinpanoja

8 Tietokannan suunnittelu

Tietokantana meillä on yksi taulukko, johon tallennamme tehtävän käsittelyä koskevia asioita.

9 Backend

C++ tehdään tietokannan käsittely, listan modeelin käsittely ja osoitteiden koordinaattistoon jäsentely.

10 Työmäärä ja aikataulutus viikottain

Jaamme jokaiselle oman osuuden, joita kukin lähtee tekemään. Emme osaa arvioida kuinka työt viikolle jakaantuu, mutta yritämme jakaa työmäärän tasaisesti viikoille.