

**Philosophische** Fakultät III

Sprach- , Literatur- und Kulturwissenschaften

Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur (I:IMSK)  
Lehrstuhl für Medieninformatik

Einführung in die Anwendungsprogrammierung

Modul: MEI-M03.3

Sommersemester 2015

Kilroy

Florian Pilsl, Hannes Heuberger, Simon Gyer

[Matrikelnummer]

[Studienfächer]

[Semesterzahl und Studiengang (z.B. 3. Semester M.A.)]

[Straße mit Hausnummer]

[Postleitzahl mit Wohnort]

Tel.: [Telefonnummer (z.B. 0941/9999)]

Email: [Emailadresse (z.B.: max.mustermann@stud.uni-regensburg.de)]

Abgegeben am [Abgabetermin der Arbeit]

Inhalt

1 Anmerkungen zu dieser Vorlage 4

2 Kurzbeschreibung 5

3 Technische Vorrausetzungen 6

4 Problemstellung und Lösungsvorschlag 7

5 Design & Implementierung 7

5.1 Implementierung 7

6 Testing 7

7 Finaler Zustand und Ausblick 7

*8* Projektmanagement 7

Abbildungen

Abbildung 1: Startbildschirm der Anwendung 7

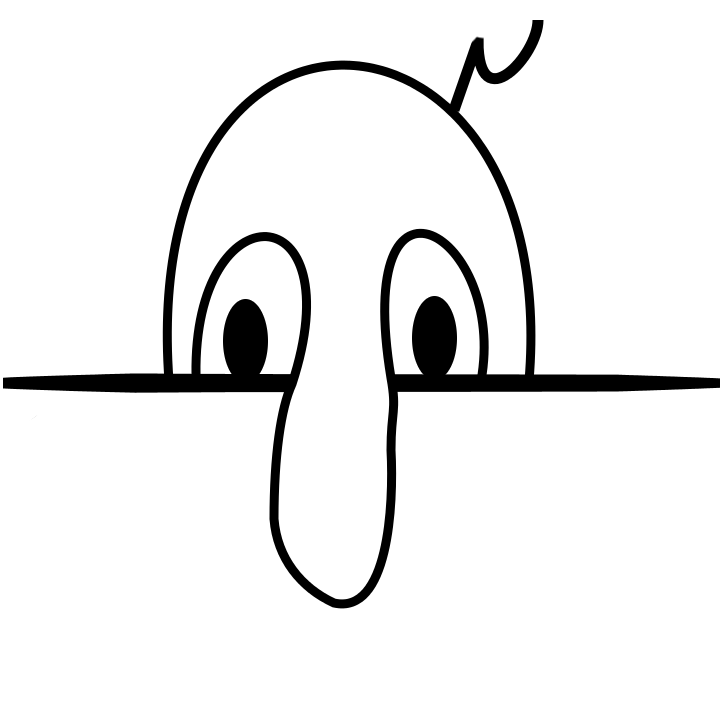
# Anmerkungen zu dieser Vorlage

Diese Vorlage dient der Dokumentation der Abschlussprojekte des Android-Kurses. Sie basiert auf der allgemeinen Vorlage für Seminararbeiten und Abschlussarbeiten der Lehrstühle für Medieninformatik und Informationswissenschaft. Bitte benutzen Sie die vorgegebenen Kapitel als Muster für die Anfertigung Ihrer Projektbeschreibung; jedes Kapitel beinhaltet dazu eine kurze Zusammenfassung der erwarteten Inhalte. Löschen Sie vor der Abgabe der Dokumentation diese und andere Anmerkungen aus dem Dokument (ebenso dieses Kapitel). An einigen Stellen enthält die Vorlage Beispieltexte für die fiktive App *Garbage Collectors.* **Diese Texte dienen als Formulierungshilfe und Anregung für Ihre eigene Projektbeschreibung und stellen keine komplette Dokumentation dar.** Bitte reichern Sie Ihre Ausführungen durch sinnvolle Graphiken und Screenshots an.

Es gibt keine vorgegebene Seitenanzahl! Formulieren Sie die nötigen Informationen umfassenden, prägnant und verständlich. Die verschiedenen Kapitel können (und sollten) Sie sinnvoll durch Unterkapitel gliedern.

Neben dieser Dokumentation sind noch weitere Projektbestandteile abzugeben. Die genauen Anforderungen entnehmen Sie bitte den entsprechenden Folien zur Vorlesung.

# Kurzbeschreibung

Der Name Kilroy stammt aus den 1940er und 1950er Jahren und wurde dort als Graffito von US-Soldaten benutzt. Die Formulierung „Kilroy was here“ galt unter ihnen als running Gag. Der Slogan wurde oft von einem Bild, das ein Gesicht mit einer langer Nase und zwei großen Augen zeigte, begleitet. Unter den Soldaten brach ein Wettbewerb aus, das Graffito an den unmöglichsten und entlegensten Orten anzubringen. Wegen dieser Parallele zwischen dem Graffito und der App wählten wir den Namen Kilroy.

Die App Kilroy ermöglicht es digitale Gästebücher zu erstellen und in der realen Welt zu platzieren. Gästebücher können nur geöffnet werden wenn sich der jeweilige Nutzer auch tatsächlich am Standort des Buches befindet. Dadurch wird dem Gästebuch eine örtliche Präsenz verliehen. Ermöglicht wird das durch NFC-Tags, kleine beschreibbare Nahfeldkommunikations-Chips die als Sticker, Anhänger und in vielen weiteren Formen erhältlich sind. Sie repräsentieren ein Gästebuch in der realen Welt. Ein NFC-Tag kann nun also an einem bestimmten Ort platziert und mithilfe der Kilroy App gescannt werden. Dadurch wird ein neues Gästebuch an der aktuellen Position des Nutzers erstellt. Andere Nutzer haben nun die Möglichkeit diesen Tag mithilfe einer Integrierten Karte zu finden und ebenfalls zu scannen. Dadurch wird sich das zuvor erstellte Gästebuch öffnen. Der Nutzer kann nun einen oder mehrere Einträge für zukünftige Besucher, oder auch den Besitzer des Gästebuchs zu hinterlassen.

# Technische Vorrausetzungen

Kilroy ist eine Mobile-Anwendung mit eigenem Webservice der die Gästebücher Online in einer MySql Datanbank [https://www.mysql.com] speichert und somit das Backend der App darstellt. Der Webservice ist mithilfe des Spark Frameworks [http://sparkjava.com] in Java implementiert. Für die Kommunikation mit dem MySql Server wird die Bibliothek sql2o [http://www.sql2o.org] verwendet. Außerdem wurde als Webserver ein Cloudserver von OpenShift [https://www.openshift.com/] verwendet. Die Daten der App werden mit dem Backend mittels HTTP im Json Format ausgetauscht und anschließend mithilfe von Gson [https://sites.google.com/site/gson/Home] geparst. Die Hostadresse des Webservice lautet: „http://kilroybackend-kilroybackend.rhcloud.com/api/“.

Um das Backend lokal zu starten ist eine lokale Installation eines MySql Servers, der unter der Hostadresse „localhost“ sowie dem Port „3306“ erreichbar ist, erforderlich. Die Datenbank kann mithilfe des MySql Dump „kilroy\_db\_dump.sql“, der sich Verzeichnis „KilroyBackend“ befindet, eingespielt werden.

Voraussetzungen für die Nutzung der App ist ein Android-Gerät welche mindestens die Version 4.2.2 des Android-Systems Nutzen kann. Außerdem muss eine aktive Internetverbindung, NFC und GPS verfügbar sein. Unterstützt werden Smartphones, Tablets hingegen nicht. Zusätzlich werden NFC-Tags zur Erstellung von eigenen Gästebüchern benötigt.

Um den Lese- und Schreibzugriff auf NFC-Tags zu erleichtern, wurde die „ndef-tools-for-android“ [https://github.com/skjolber/ndef-tools-for-android] genutzt. Diese stellt eine high-level API für den Umgang mit NFC-Technologie zur Verfügung.

# Problemstellung und Lösungsvorschlag

Beschreiben Sie in diesem Kapitel den konkreten Anwendungsfall, der Ihrer App zu Grunde liegt. Welches Problem löst Ihre Anwendung und in welchem Szenario ist sie einsetzbar? Dieses Kapitel sollte die Motivation für Ihr Projekt darlegen und beschreiben, welchen grundlegenden Lösungsansatz Sie für die gegebene Problemstellung vorschlagen. Achtung: Sollten Sie ein Spiel umsetzten, kann dieses Kapitel möglicherweise schwierig zu formulieren sein. Beschreiben und motivieren Sie in diesem Fall die grundlegende Spielidee.

Besucht man Touristen Attraktionen oder andere besondere Orte in einer Stadt oder In der Natur, stößt man des Öfteren auf Nachrichten der vorhergehenden Besucher. Wie etwa „wir waren hier 2013“ oder auch „Jana und Mike 2014“. Diese Nachrichten und die damit verbundene soziale Komponente soll auf eine digitale Version übertragen werden. Ebenso sollte der Erkundungsdrang sowie die Neugier darauf, welche Nachrichten an einem bestimmten Ort hinterlassen wurden geweckt werden. Inspiriert wurde diese Idee unter anderem von Anwendungen wie Geocaching und das von Niantic entwickelte virtuell-reality Spiel *Ingress.* Um die Verfügbarkeit solcher Nachrichten auf einen bestimmten Ort zu beschränken, war die NFC-Technologie besonders geeignet. Diese erlaubt es, Daten auf günstig zu erwerbenden Chips, bei einer maximalen Entfernung von 5cm, zu schreiben und auch wieder zu lesen.

Um diese Daten sowie die Position der NFC-Tags für andere Nutzer sichtbar zu machen werden diese auf einem Server gespeichert und bei Bedarf auf das jeweilige Gerät geladen. Ein weiterer Faktor besteht in der Anonymität des Nutzers. So soll er wie auch beim hinterlassen von Nachrichten in der realen Welt, innerhalb der App anonym bleiben. Gästebücher oder Kommentare erhalten deshalb keinen Bezug auf deren Verfasser.

# Design & Implementierung

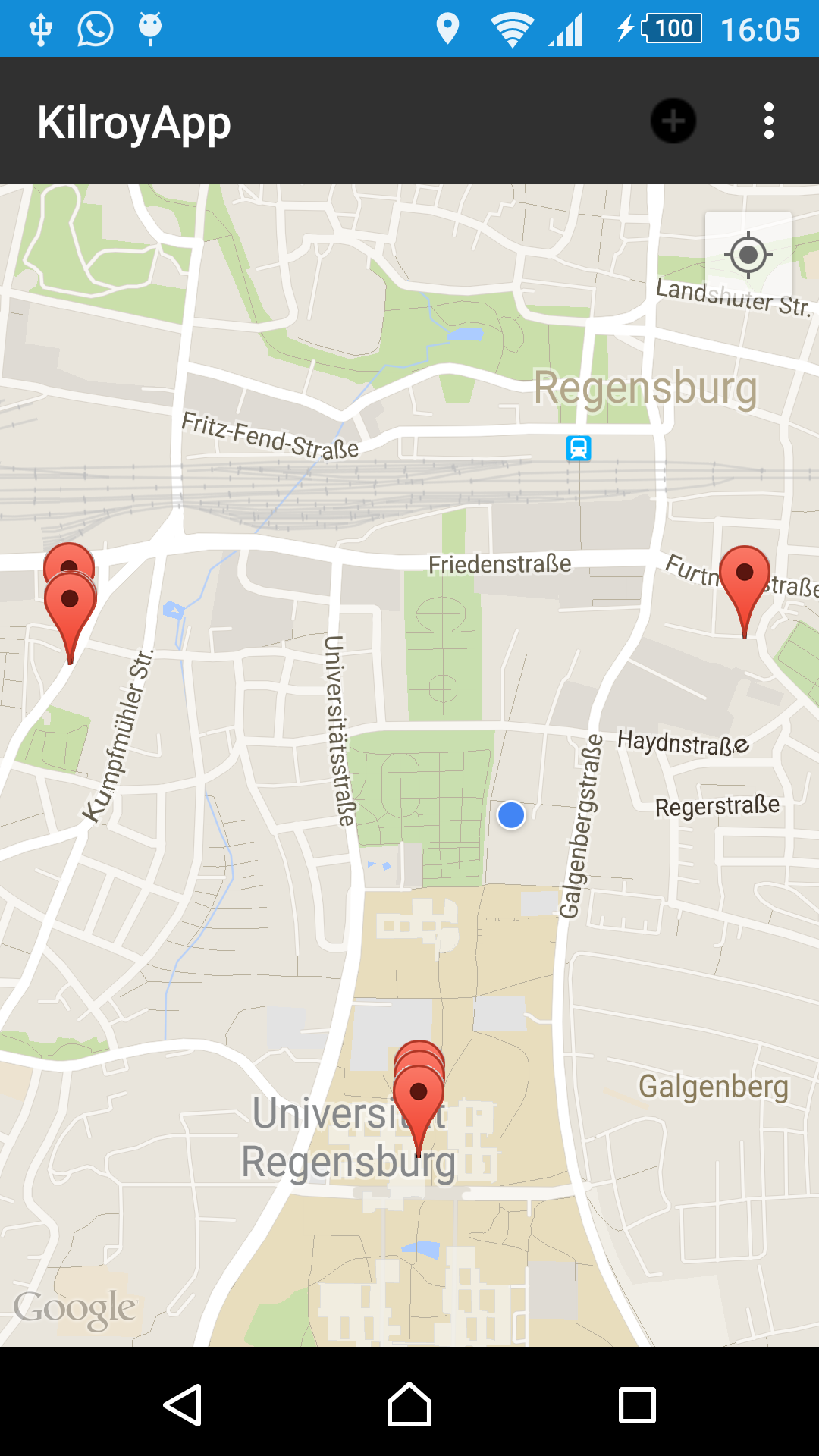
Die Anwendung besteht aus fünf Activities. Einem Home Screen der als Einstiegspunkt der App dient. Von hier aus kann der Nutzer zur Übersichtskarte, Hilfefunktion oder der Activity zum Erstellen neuer Gästebücher gelangen. Auf der Übersichtskarte

Abbildung 1: Startbildschirm der Anwendung

werden alle bereits erstellten Gästebücher durch Marker angezeigt. Klickt man auf einen solchen Marker wird dessen Name angezeigt. Klickt man wiederum auf den Namen des Markers, startet eine Activity (MarkerDetailActivity) welche die Beschreibung zum Auffinden desselben beinhaltet. In der Hilfe Activity findet der Nutzer eine Beschreibung der App sowie Anweisungen zum Erstellen von Gästebüchern und Kommentaren.

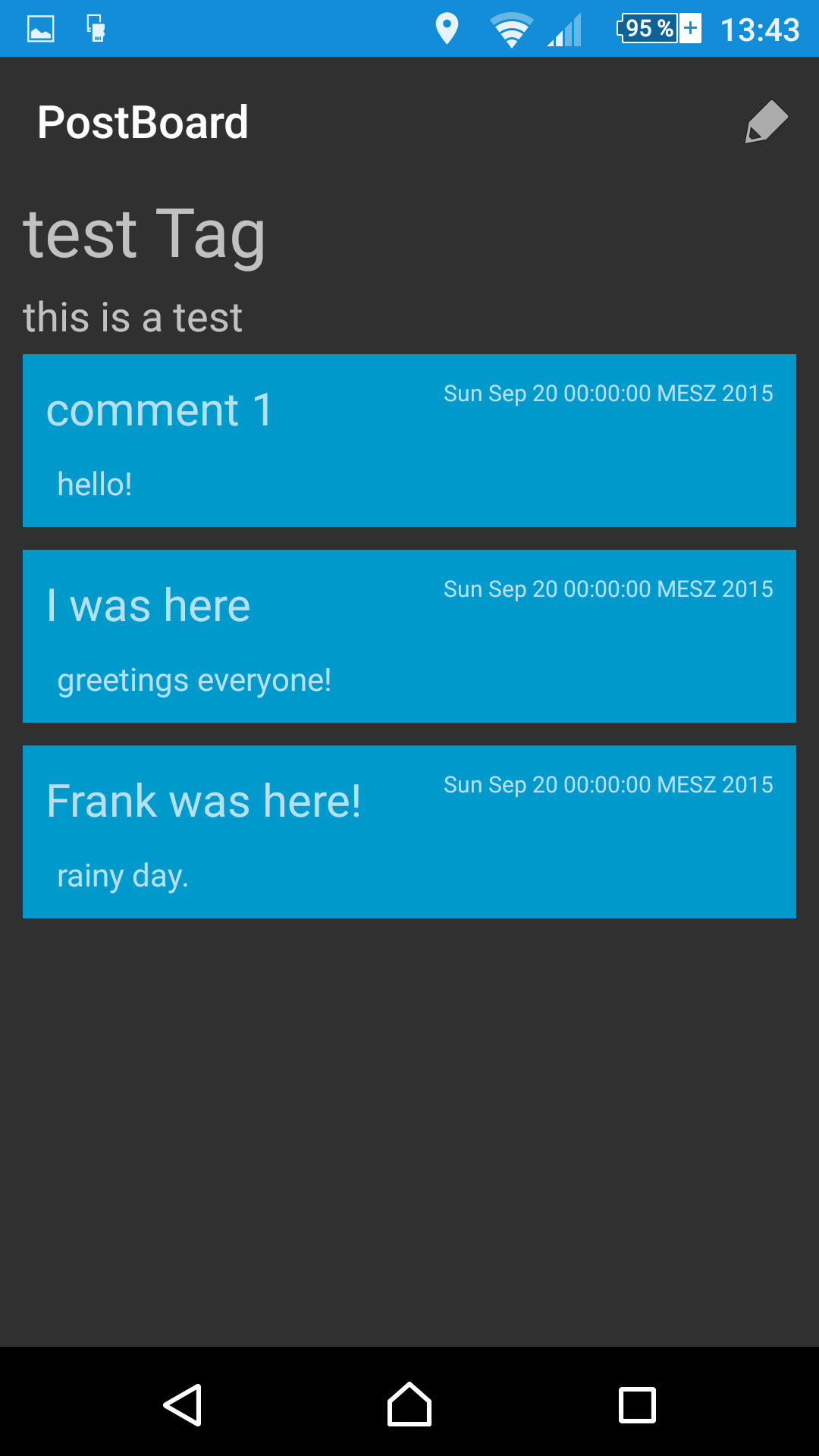
Innerhalb der Gästebuch anlegen Activity können Name und Beschreibung des zu erstellenden Gästebuchs eingetragen werden und anschließen mit einem Klick auf den entsprechenden Button auf einen NFC-Tag geschrieben werden und die Daten werden an den Server gesendet. Dadurch wird das erstellte Gästebuch für alle andern Nutzer sichtbar und aufrufbar. Scannt ein Nutzer einen entsprechend beschriebenen NFC-Tag gelangt er in die PostBoard Activity. Diese bietet ihm die Möglichkeit Kommentare in

Abbildung 2: ein Gästebuch

dem geöffnetem Gästebuch zu hinterlassen. Außerdem werden dort bereits erstellte Kommentare von ihm und andern Nutzern angezeigt. Ein Klick auf das Stiftsymbol im oberen rechten Bereich öffnet wiederum eine Aktivity zum Erstellen eines Kommentars. Hier können Autor und Inhalt des Kommentars eingetragen und gespeichert werden. Da wir Wert auf Anonymität legen, steht dem Nutzer die Wahl des Pseudonyms frei.

Neben den Sichtbaren Komponenten verfügt die App über einen AppControler. Dieser regelt die Anfragen (Get- und Post-Request) an den Server. Über ein Listener-Pattern werden die *CommentActivity, KilroyNfcTagWriterActivity, MainActivity* und *PostboardActivity*  an den Controller gebunden. Über die Listener-Schnittstelle *onResponse* erhalten die Activitys die angeforderten Daten als Json-Objekte. Diese werden mithilfe von Gson geparst und in Java-Objekte überführt.

## Implementierung

Die wesentliche Aufgabe der App besteht darin den Nutzern die Positionen und Inhalte der Gästebücher bereitzustellen. Parallel zur Implementierung des Backends wurden die *PostboardActivity,*  zur Darstellung des Gästebuchs und dessen Kommentare, und die  *MainActivity,* welche eine Übersichtskarte mit den Positionen der Gästebücher anzeigt. Nach Fertigstellung des Backends wurden auf beiden Seiten die jeweiligen Adapter zum Austausch der Daten implementiert.

# Testing

Während des Usability-Tests wurde unter anderem das Fehlen einer Hilfe-Activity als Problem erkannt. Ebenso hatten Nutzer Schwierigkeiten beim Erstellen eines neuen Gästebuchs. Dies lag unteranderem daran, dass sich der Button zum Erstellen eines Gästebuchs im Options-Menü befand. Auch der Vorgang zum Beschreiben eines NFC-Tags gestaltete sich für die Mehrheit der Nutzer als schwierig. Sollte ein Kommentar in einem Gästebuch erstellt werden, bemängelten viele Teilnehmer des Tests die Platzierung des Buttons der zum Speichern eines Kommentars gedrückt werden musste. Dieser befand sich im rechten Bereich der Actionbar.

Um diese Probleme zu lösen und die Usability der App zu verbessern, wurde ein Hilfescreen erstellt. Der Button zum Erstellen eines Gästebuchs wurde als Icon in die Actionbar eingefügt. Der Vorgang zum Beschreiben eines NFC-Tags wurde in mehrere Einzelschritte untergliedert. Dies soll den Vorgang zum Erstellen eines neuen Gästebuchs übersichtlicher gestalten.

Für einen weicheren Einstieg in die App wurde ein Mainscreen, der Buttons zur Navigation durch die App bietet. Da jedoch die Kartenansicht bei der App eine zentrale Rolle spielt, wurde diese weiterhin als Einstiegspunkt in die App beibehalten. Des Weiteren wurde empfohlen, die Detail-Activity, welche Namen und eine genaue Beschreibung zum Auffinden des Gästebuchs beinhaltet, zu entfernen. Da jedoch das Finden von Gästebüchern im Usability-Test nicht berücksichtigt wurde, blieb die Detail-Activity in der App. Denn ohne sie und die darin enthaltene Beschreibung, wird das Auffinden eines Gästebuchs unnötig erschwert. Die mehrere Zeilen lange Beschreibung im kleinen Infofenster des Markes zusammen mit dem Namen und das daraus resultierende, unübersichtliche Layout war ein weiterer Grund für das Beibehalten der Detail-Activity.

# Finaler Zustand und Ausblick

Im finalen Zustand der App ist es möglich Gästebücher auf der Karte zu erstellen und dort Einträge zu hinterlassen. Ebenso ist es möglich bereits vorhandene Gästebücher zu finden. Auf eine Nutzerregestierung wurde bewusst verzichtet, um die Anonymität der Nutzer zu gewährleisten.

Für die Zukunft bietet sich das Feature an, Bilder vom Standort der Gästebücher hinzuzufügen. Diese sollen helfen, den Tag leichter zu finden. Auch eine Favoriten Liste von oft besuchten Gästebüchern wäre denkbar. Diese Features erweitern die App sinnvoll, jedoch werden sie nicht für die Kernfunktionalität der App benötigt.

# Projektmanagement

Vorschläge, Änderungen und Anregungen wurden stets bei gemeinsamen Treffen vor Ort diskutiert und festgehalten. Ging es nicht anders wurde über Skype kommuniziert. Zur Verwaltung des gemiensamen Codes wurde ein Github Repository erstellt. Hier wurden Änderungen und Erweiterungen auf einen Development-Branch gepusht und beim erreichen von Stabilen Versionen in den Master-Branch gemered.