

*Esame di  
Programmazione 3*

*2013/2014*



# Party Manager

**Organizza i tuoi eventi con gli amici**

Luca Rinaldi - Federico Corò  
[www.sfcoding.com](http://www.sfcoding.com)



# Descrizione

L'applicazione permette di creare e gestire eventi con i propri amici.

Il sistema attraverso l'uso di domande e risposte risulta più chiaro e mirato di altri sistemi.



# Funzionalità

- Login tramite Facebook
- Creazione di eventi attraverso gli amici di Facebook
- Basato su Cloud
- Aggiunta di vari tipi di domande
  - ◆ predefinite (luogo di incontro, orario di incontro...)
  - ◆ si/no
  - ◆ personalizzate
  - ◆ chiuse (solo l'admin può rispondere)
- Aggiungere nuove risposte o votare quelle già inserite
- Statistiche (domanda più votata, numero risposte...)
- Modifica ed eliminazione di eventi, domande e risposte

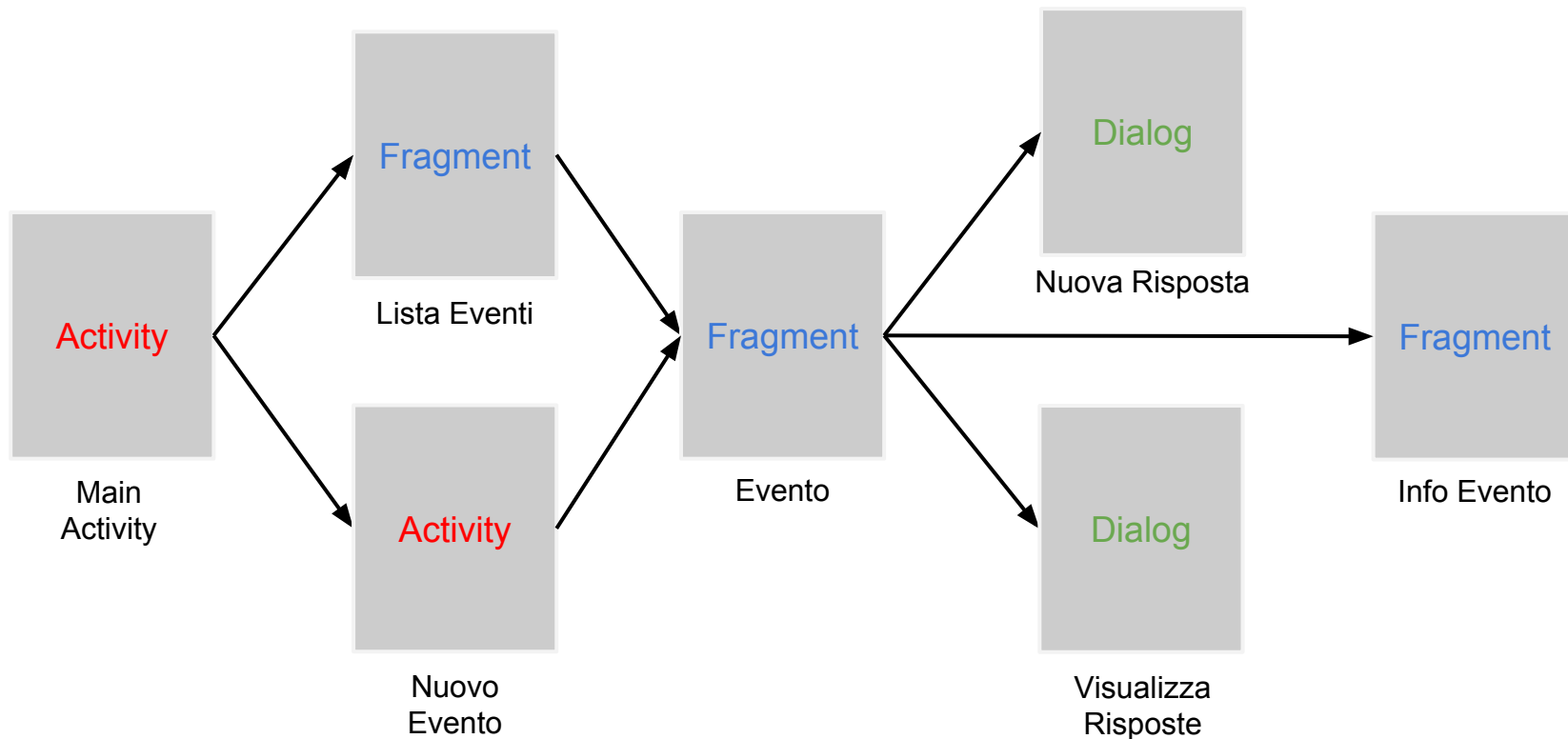


# Strumenti Android Utilizzati

- Activity, Fragment, Dialog
- Broadcast Receiver, Intent Service
- Google Cloud Message
- Async Task, Apache HttpClient
- Preferences, SharedPreferences
- Message Handler



# Ciclo di Vita dell'app





# Activity, Fragment, Dialog

## → Activity:

- ◆ Main Activity, dove vengono caricati tutti i fragment
- ◆ ProfileActivity, per il login con facebook
- ◆ CreaEventoActivity, con ActivityOnResult

## → Fragment:

- ◆ EventList, lista di tutti gli eventi dell'utente
- ◆ Evento, lista delle domande dell'evento
- ◆ InfoEvento, gestione dell'evento

## → Dialog:

- ◆ newDomanda, per aggiungere una nuova domanda
- ◆ risposte, per visualizzare e modificare le risposte di una domanda



# BroadcastReceiver e IntentService

- BroadcastReceiver, per ricevere le notifiche dal google cloud message, e avviare il servizio di gestione
- IntentService, disegna le notifiche e richiama la MainActivity se è aperta per aggiornare i dati



# Google Cloud Message

- Sistema per la gestione delle notifiche push tramite i server di google.
- Ogni dispositivo ha un numero identificativo dipendente dall'applicazione e attraverso il quale viene inviata la notifica.
- Il nostro server restfull pensa a mandare le notifiche attraverso questi identificativi





# Async Task e HttpClient

- Attraverso la libreria apache httpClient vengono inviate le richieste http rest al server ( get, post, put, delete) e gestita la sessione di connessione.
- Async task permette di fare richieste al server e salvare o leggere dei json in modo asincrono.



# Preferences e SharedPreferences

- Preferences, permette di creare e gestire le impostazioni dell'applicazione (tipi di notifiche, suoneria, vibrazione e led)
- SharedPreferences, attraverso le quali salvare l'id di facebook, l'id del gcm



# Message Handler

Utilizzato per la comunicazione tra l' `IntentService` e la `MainActivity`.

Se arriva una notifica viene mandato un messaggio alla `MainActivity` che si occuperà di aggiornare l'interfaccia grafica, con i nuovi dati.

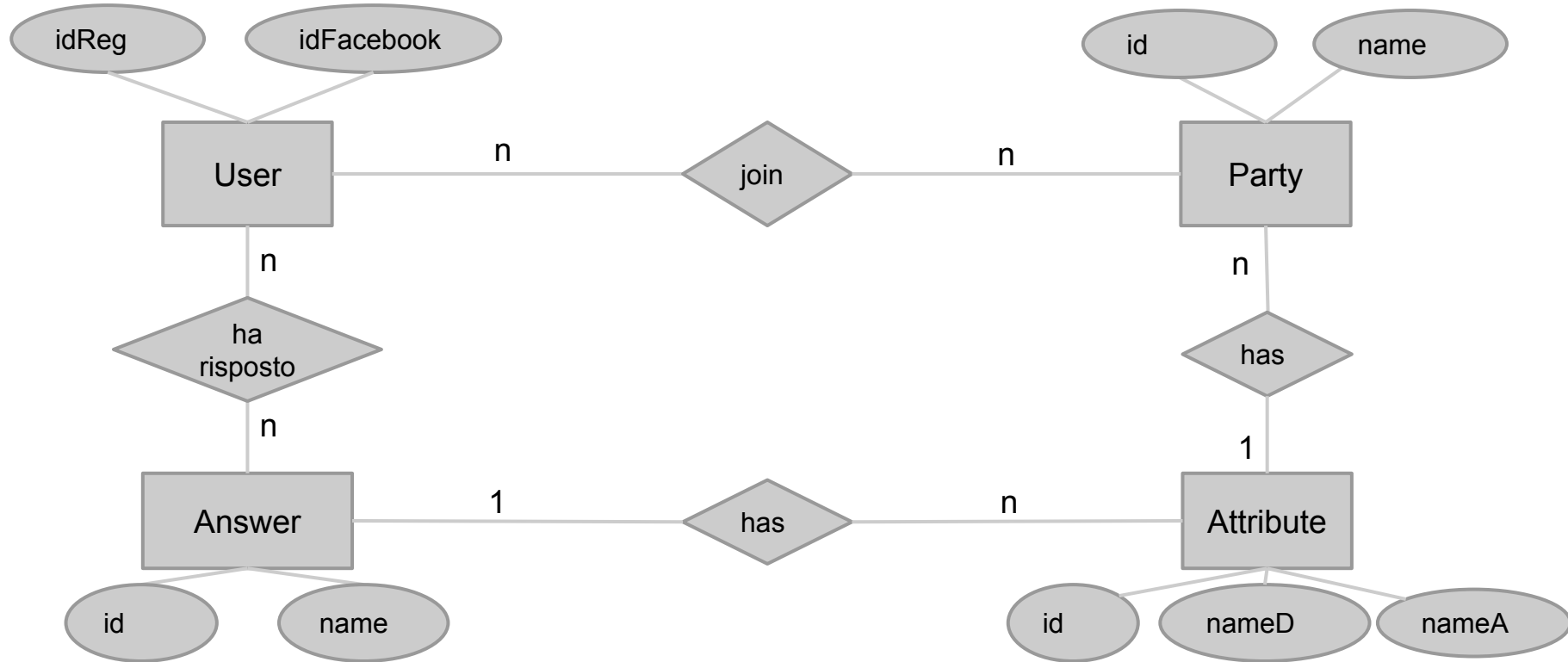


# RestFull Server

- Server in Flask (micro-framework per python)
- Database con Postgresql, con trigger per l'aggiornamento dei dati
- Autenticazione attraverso facebook e gestione della sessione con cookie
- Invio delle notifiche gcm attraverso la libreria python-gcm



# Database ER





# Funzioni Http

## → Evento

`/event` methods **GET, POST**

`/event/<int:idEvento>` methods **DELETE, PUT**

## → Attributi

`/event/<int:idEvento>` methods **GET, POST**

`/event/<int:idEvento>/<int:idAttributo>` methods **DELETE**

## → Risposte

`/event/<int:idEvento>/<int:idAttributo>` methods **GET, POST**

`/event/<int:idEvento>/<int:idAttributo>/<int:idRisposta>`  
methods **PUT, DELETE**



# Funzioni Http

→ Registration User

`/user` methods **POST**

→ Friends

`/friends/<int:idEvento>` methods **GET, POST**

`/friends/<int:idEvento>/<idFacebook>` methods **DELETE**

→ Login Session

`/login` methods **POST**

`/logout` methods **POST**

Alpha 0.0.10



# Demo

<https://github.com/ScaccialaCoding/PartyManager>

ulisse91 - lucarin91

[www.sfcoding.com](http://www.sfcoding.com)