# PUSH-TECHNOLOGIEN IN (MOBILEN) WEBANWENDUNGEN

Projektzwischenstand

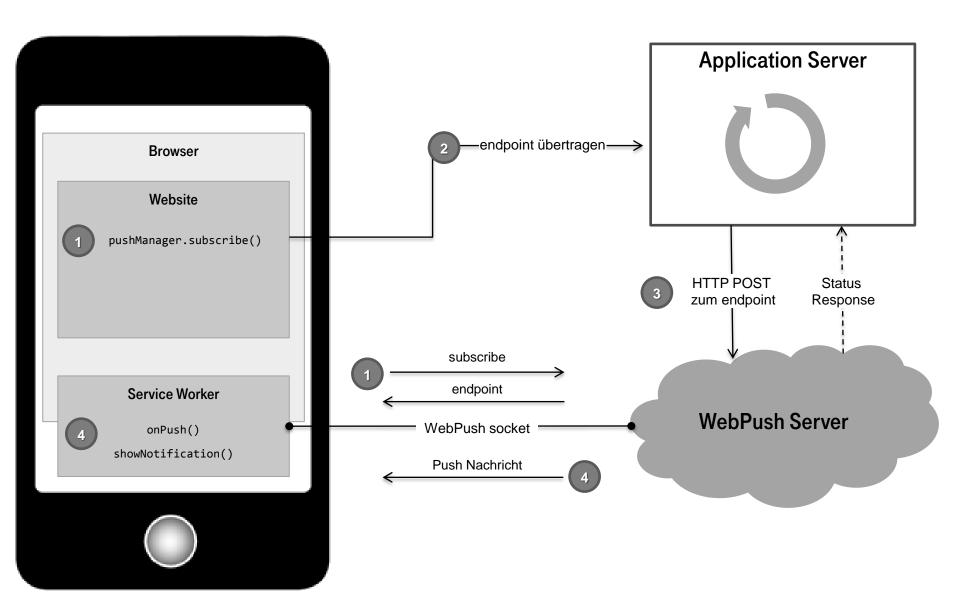


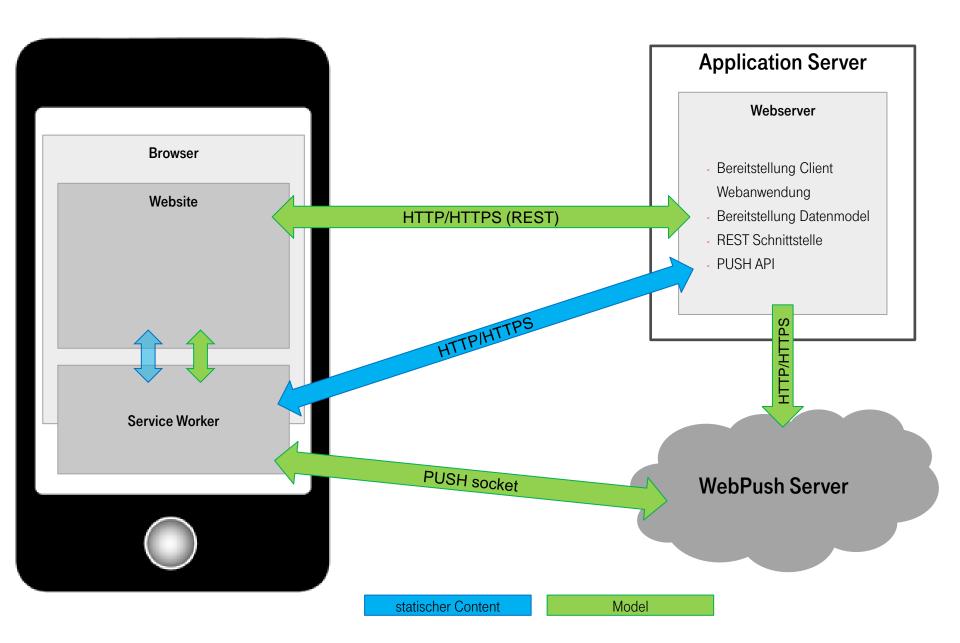
#### **INHALTSVERZEICHNIS**

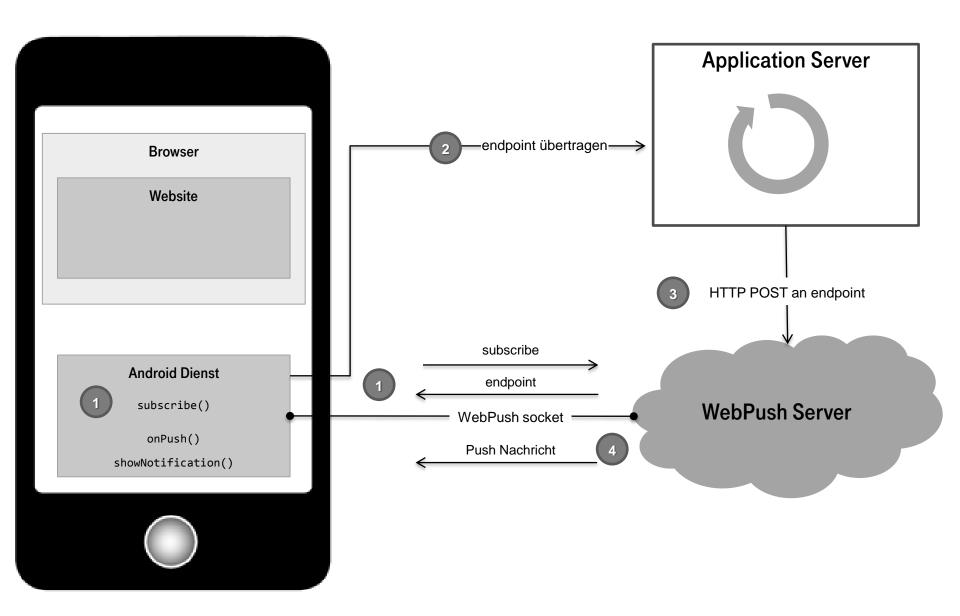
- 1. Projektvorstellung
  - 1. Projektbeschreibung
  - 2. Architektur
- 2. Push-API
  - Push Service
  - 2. Allgemeiner Ablauf
  - 3. Aktuelle Implementierung
- 3. Inh

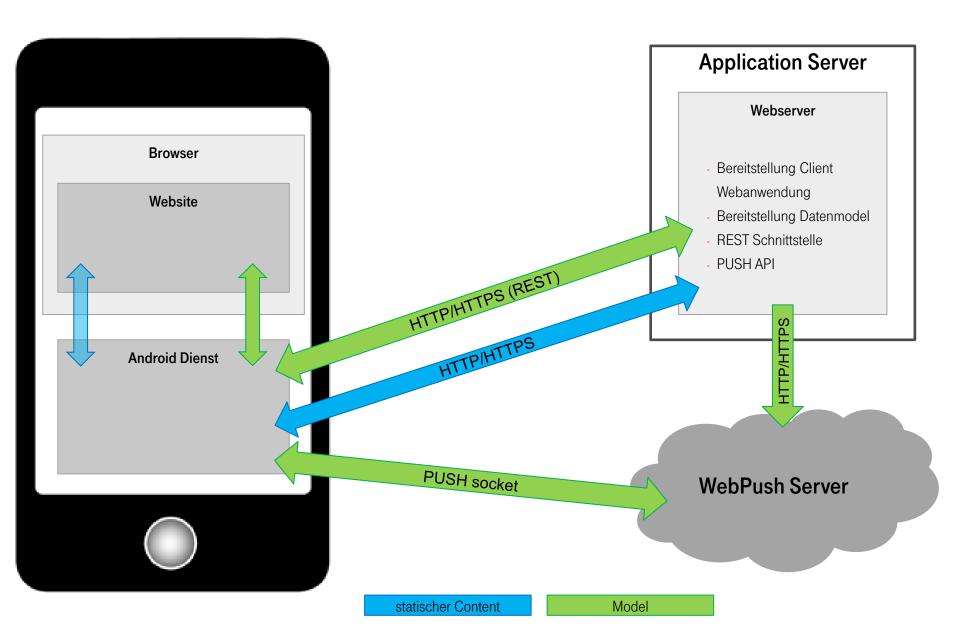
#### **PROJEKTVORSTELLUNG**

- Webanwendung zur Erstellung und Verwaltung von Aufgabenlisten
- Benutzer können Kontakte hinzufügen
- Aufgaben können mit Kontakten geteilt werden
- Bei "Freundschaftsanfragen" wird der Benutzer mittels Benachrichtigung informiert
- Bei Änderungen an einer Aufgabe werden alle "Teilnehmer" darüber benachrichtigt
- Webanwendung ist auch offline verfügbar

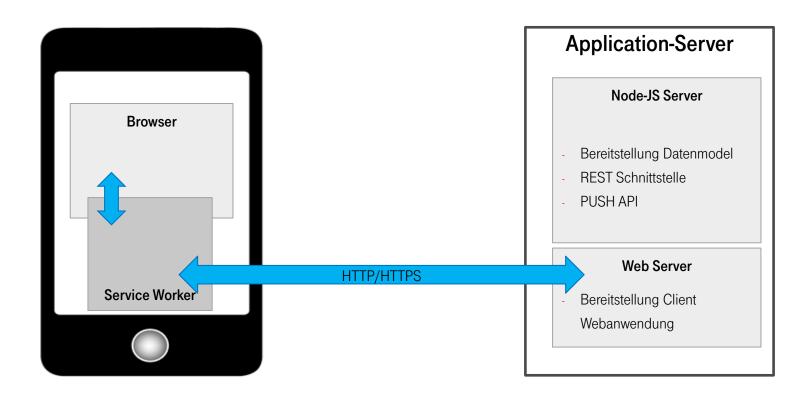






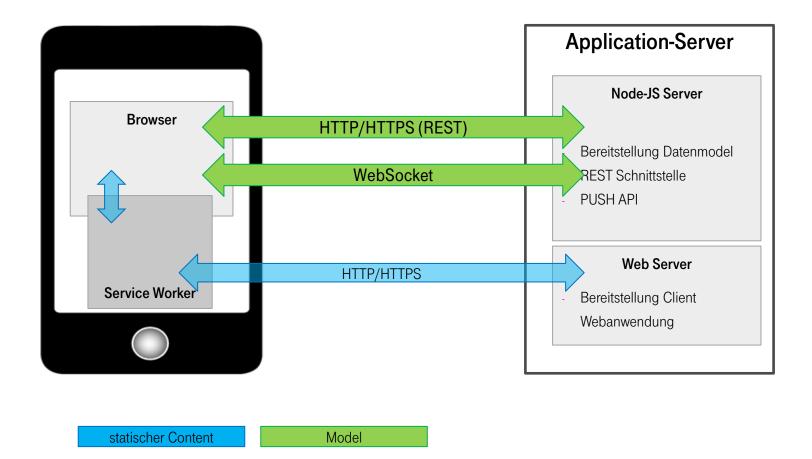


#### **PROJEKTVORSTELLUNG - ARCHITEKTUR**

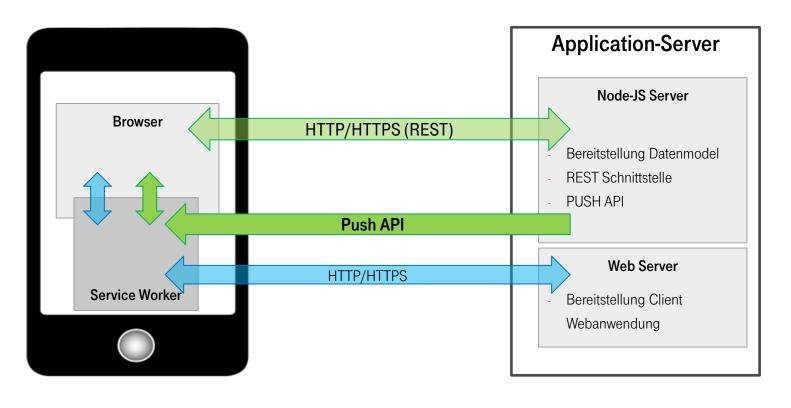


statischer Content

#### **PROJEKTVORSTELLUNG - ARCHITEKTUR**



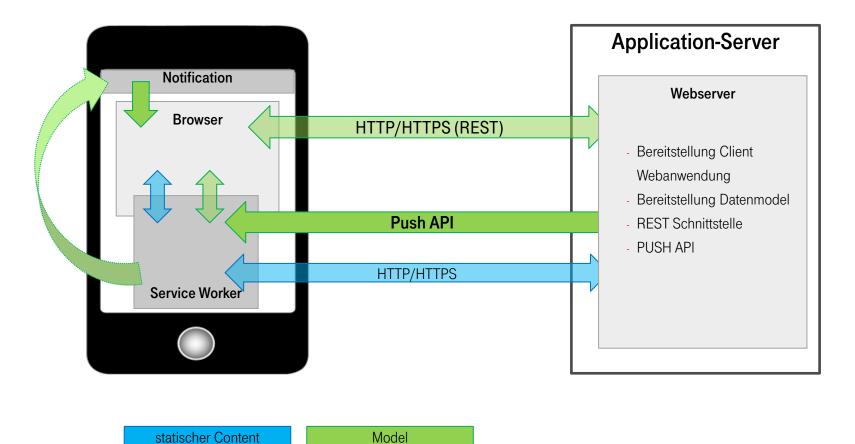
## PROJEKTVORSTELLUNG – ARCHITEKTUR MODELAKTUALISIERUNG MITTELS PUSH API

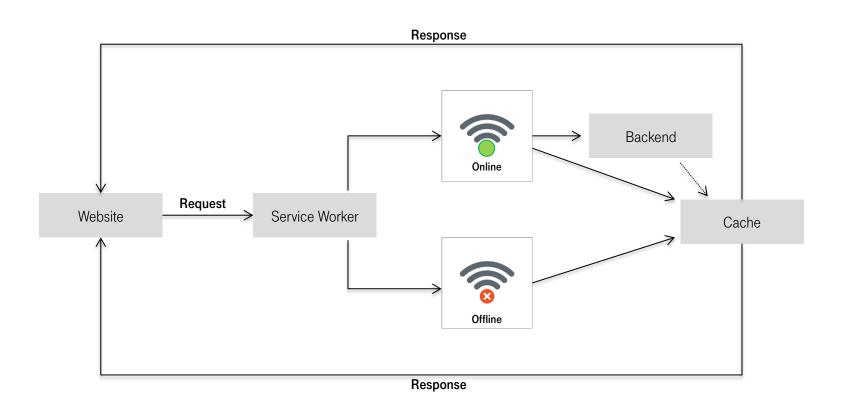


statischer Content

Model

### PROJEKTVORSTELLUNG – ARCHITEKTUR AKTUALISIERUNG MIT BENACHRICHTIGUNG



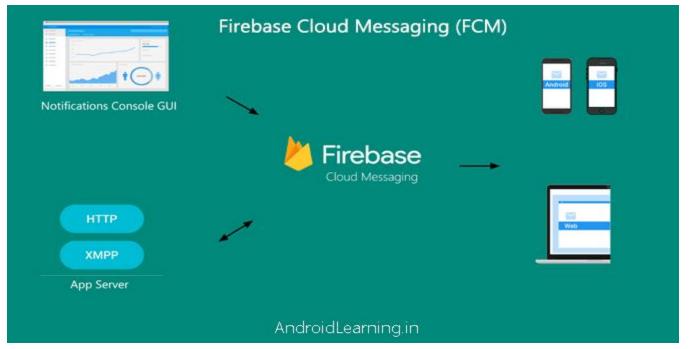


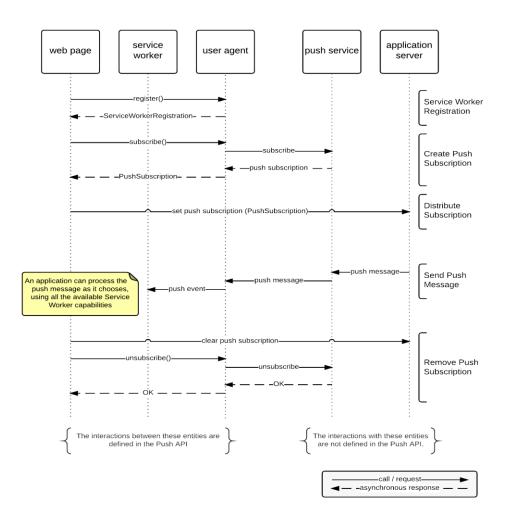
#### **PUSH-SERVICE**

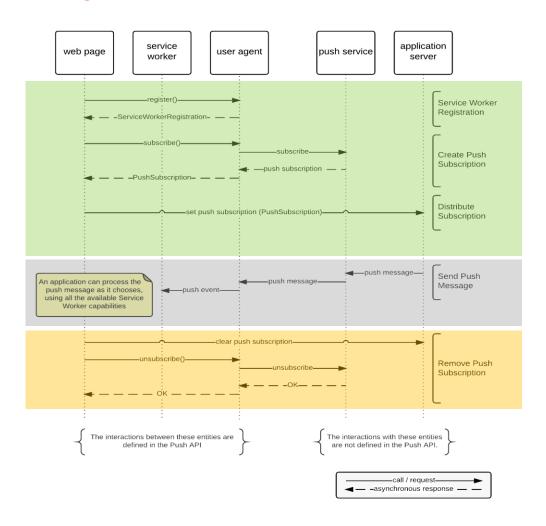
### FIREBASE CLOUD MESSAGING

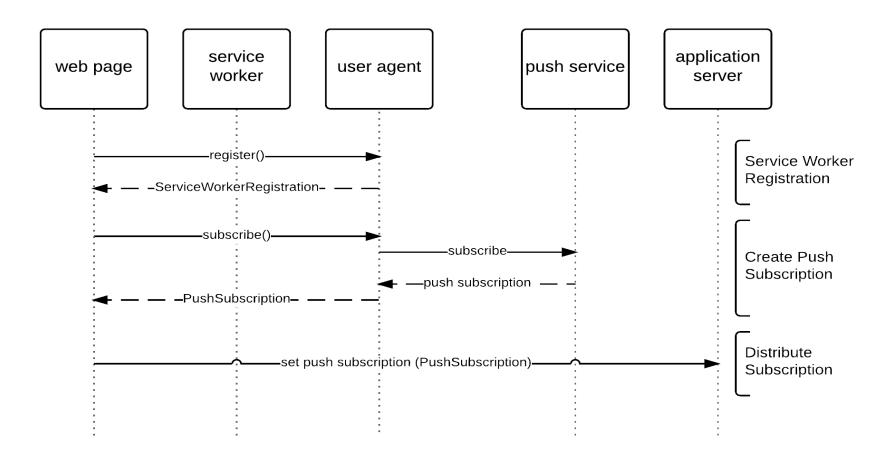
#### Google Cloud Messaging Dienst wurde in Firebase integriert

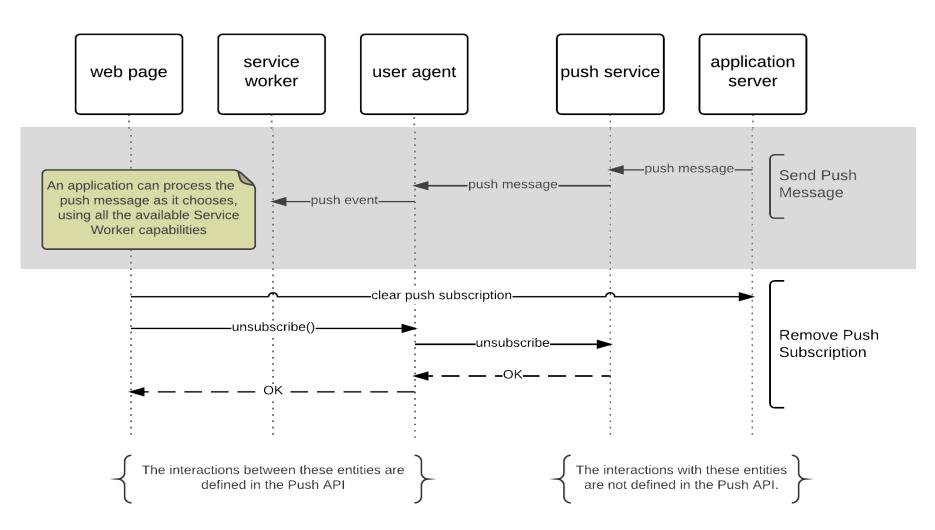
Firebase Cloud Messaging (FCM) Dienst



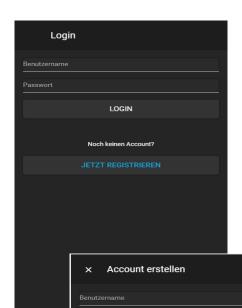








#### **BESCHREIBUNG CLIENT-KOMPONENTE**



REGISTRIEREN

- Single-Page-Application basierend auf JQuery Mobile
- nativedroid2 als Frontend UI in Material Design
- Datenmodel wird vom Applicationserver bezogen
- 1. Verwendung von Service Worker
  - Caching der statischen Daten → Offlinefähigkeit
  - Caching des Models
  - Push Manager
- 2. Verwendung eines nativen Dienst



#### **BESCHREIBUNG SERVER-KOMPONENTE**

- Besteht aus zwei Komponenten
- Webserver
  - stellt die statischen Ressourcen für Clientanwendung zur Verfügung
- NodeJS-Server
  - hält das Datenmodell vor (MongoDB)
  - REST-Server zur Bereitstellung der Daten
  - Benachrichtigungsserver für Push-API