

Technologiemanager

„FreeSpace“ Projekt SWE

09.11.2016

1. Ziele
 1. Client
 2. Server
2. Implementierung
 1. Coding
 2. Services
 3. Objektübertragung

Ziele

Client:

- Smartphones und Tablets auf denen Android 4.4 oder höher läuft
- Kamera ist Pflicht

Server:

- Java-fähig
- Apache als Webserver für Admin-Interface
- Betriebssystem: eine Linux-Distribution, wahrscheinlich Debian

Implementierung

- Android Studio als Entwicklungsumgebung für Client
- In Android Studio eingebauter Emulator sowie eigene Geräte zum Testen
- Eclipse oder IntelliJ als Entwicklungsumgebung für Server

Server:

- REST-Service
- MySQL Datenbank

Client:

- Hauptsächlich Android-Standard Methoden zum Design
 - Verringert Dateigröße
 - Weniger Programmieraufwand
- Login wird über Google Play Services realisiert
 - Verwendete API: vermutlich Firebase (wenn lauffähig unter 4.4), ansonsten Google Play Developer API
- Logik wird komplett auf den Server ausgelagert um Ressourcen zu sparen

- JSON zur Objektübertragung
 - Bibliothek zur (De-)Serialisierung: Google GSON

FH Aachen
Fachbereich Elektrotechnik und Informationstechnik

www.fh-aachen.de