



# GoPoDog

Just poo it.

## Productiedossier

Just poo it.

# GoPoDog



# Inhoudsopgave

<b>Define</b>	<b>5</b>
<b>Design</b>	<b>8</b>
<b>4Development</b>	<b>21</b>
<b>User &amp; acceptance testing</b>	<b>21</b>
<b>Manual</b>	<b>22</b>



# GoPoDog

## 1 Discover

### 1.1 Briefing

Voor het vak New Media Design & Development I moeten we een applicatie maken. Deze heeft als doel open databronnen op een creatieve en interactieve manier voor te stellen. Hiervoor worden we in groepen van 2 studenten verdeeld. We ontwerpen en ontwikkelen een data-centric softwaresysteem gemaakt met de technologieën die tijdens de colleges aan bod komen.

Met onze app gaan we een gekend probleem aanpakken, namelijk hondepoep op straat. Als baasje is het je plicht om hondepoep van je hond op te ruimen maar niemand vind dit leuk om te doen. Daarom bedachten wij een idee waardoor je dat extra duwtje in de rug krijgt. Doormiddel van onze app kan je aanduiden als je hondepoep hebt opgeruimd en hiervoor krijg je een achievement! We willen zo op een humoristische manier een probleem oplossen, iedereen tevreden!

## 2 Define

### 2.1 Analyse

#### 2.1.1 Interessante datasets

- **Hondenvoorzieningen**  
**Inhoud:** Hondentoiletten, losloopweides, zwemzones, anti-hondenpoep tegels, hondenpoep tegels  
<https://data.stad.gent/datasets/hondenvoorzieningen>
- **Tellijst Hondenpoep 2010**  
<https://data.stad.gent/datasets/tellijst-hondenpoep-2010>

## 2.2 Planning

## 2.3 Inspiration





### **2.3.2 Moodboard**

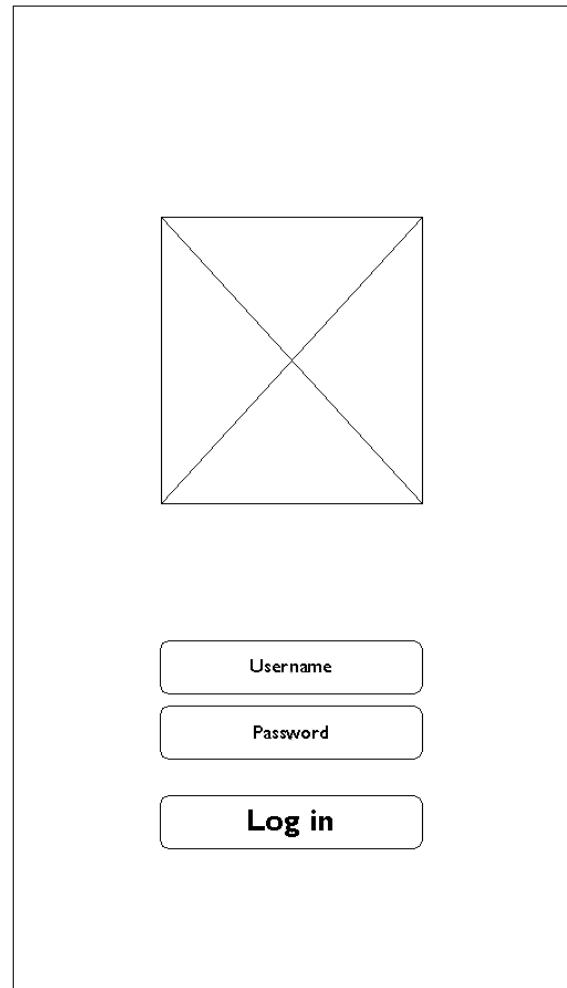
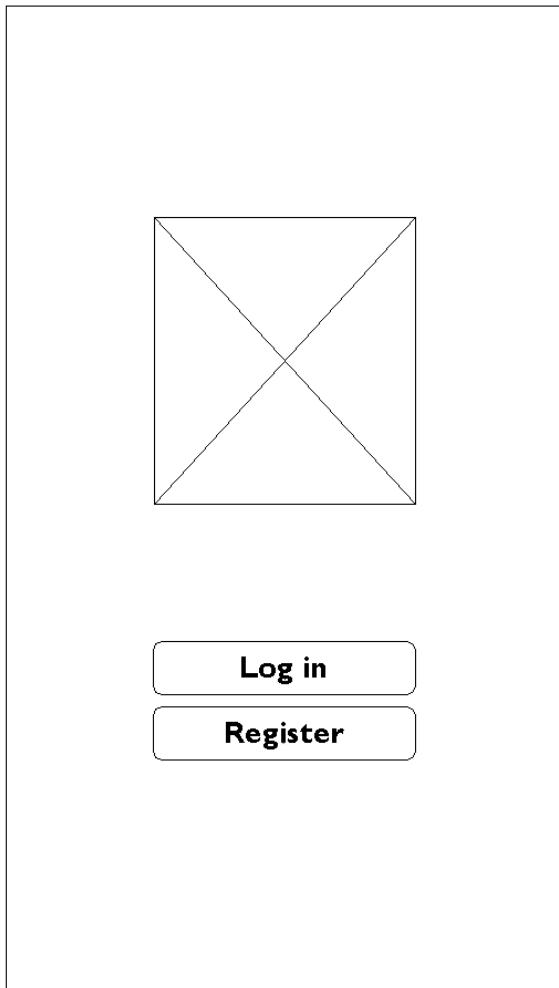
# 3 Design

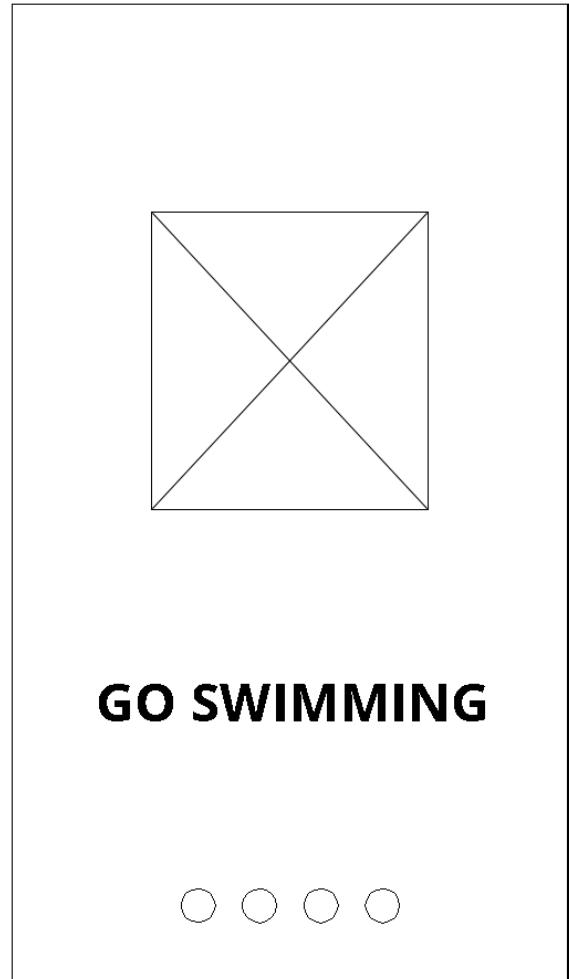
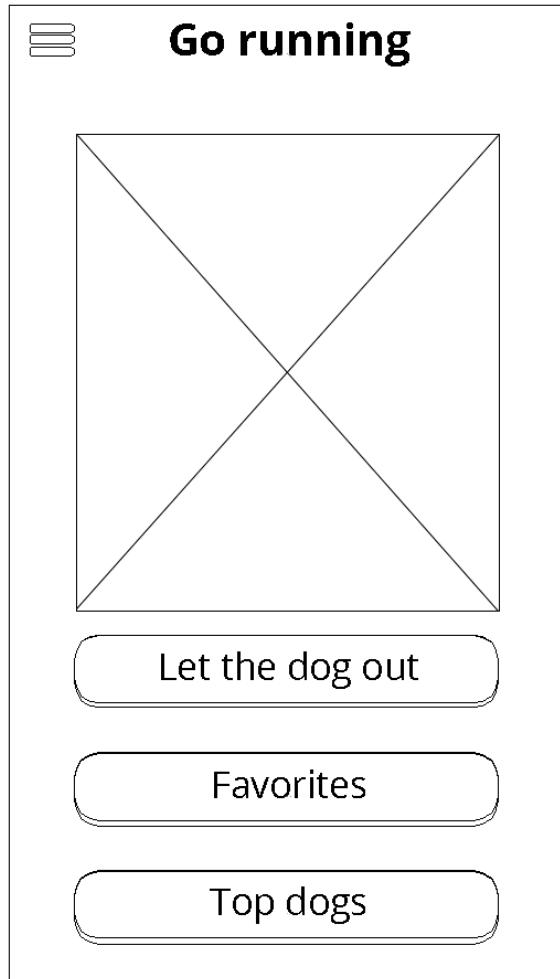
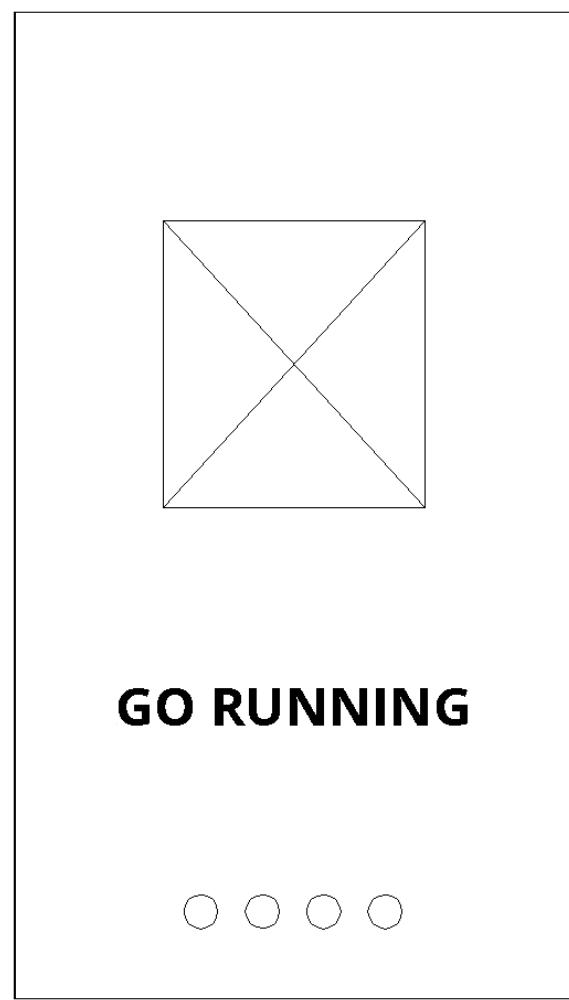
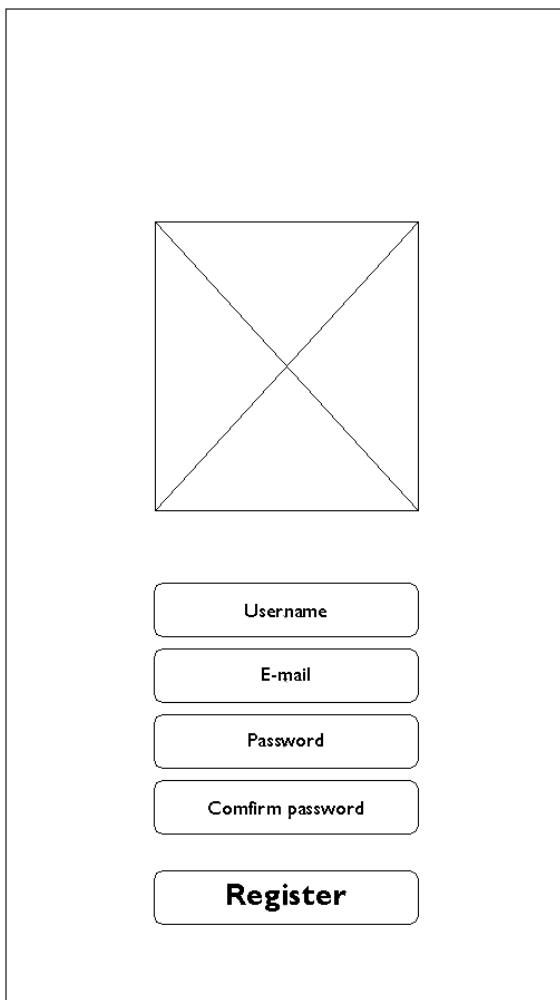
## 3.1 Sitemap of Wireflow



## 3.2 Wireframes

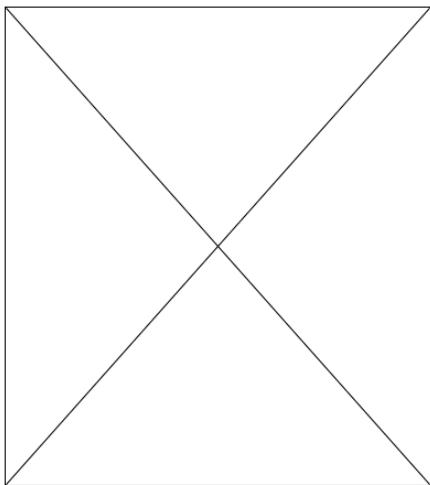
### 3.2.1 Mobile







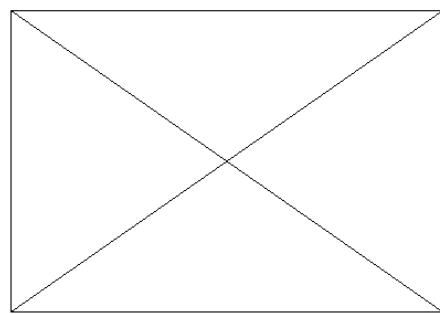
## Go swimming



Choose swimmy place

Favorites

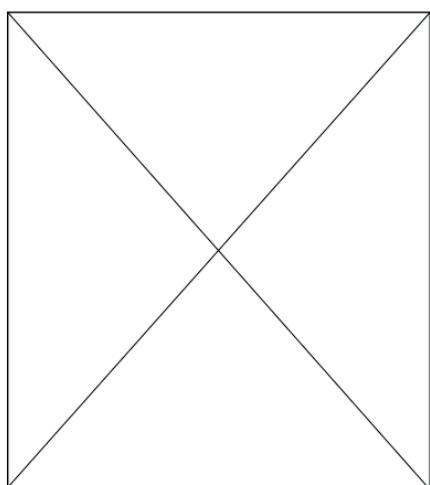
Top dogs



## GO POOPING



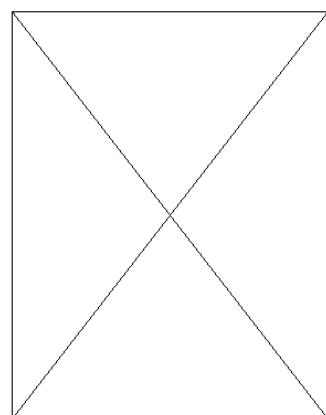
## Go pooping



Choose poopy place

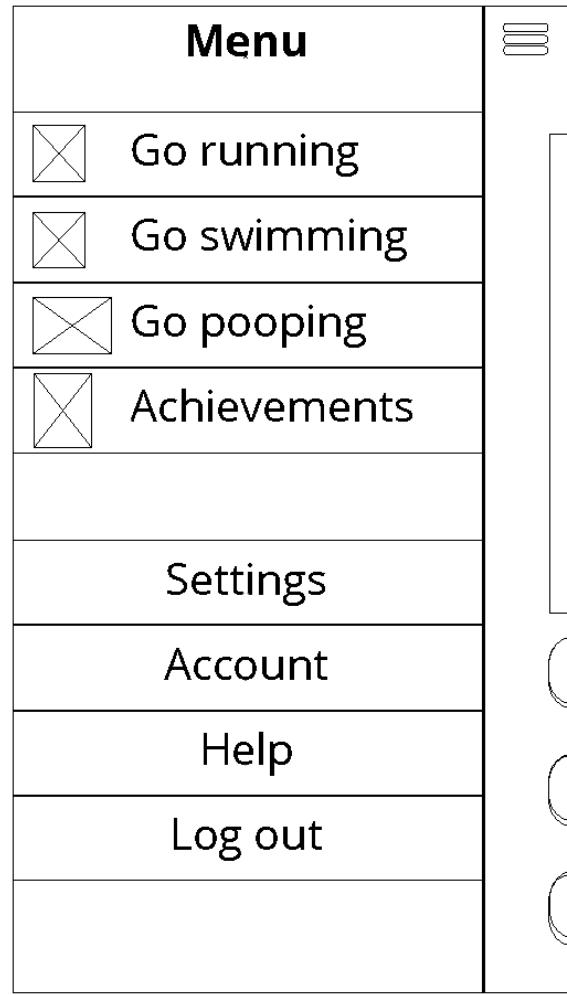
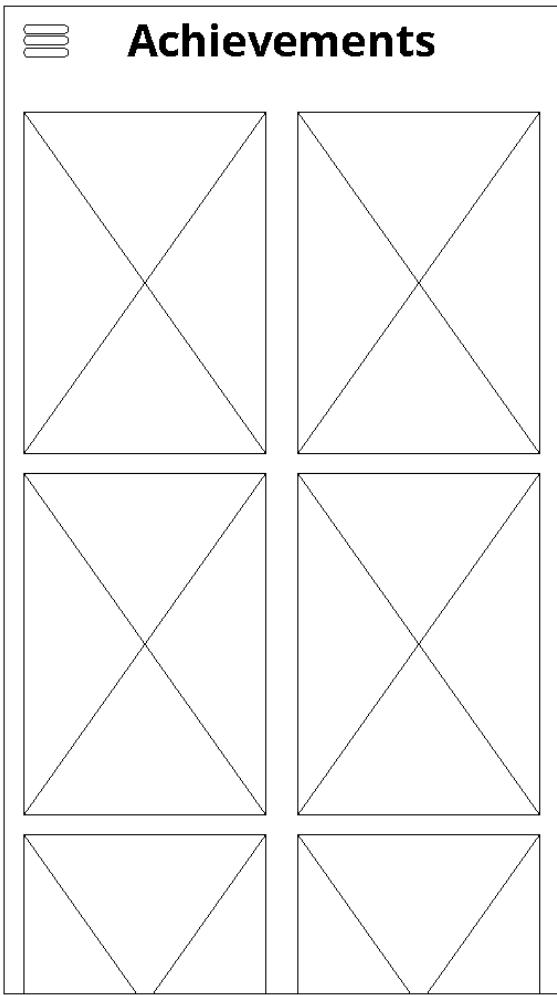
Favorites

Top dog



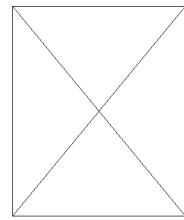
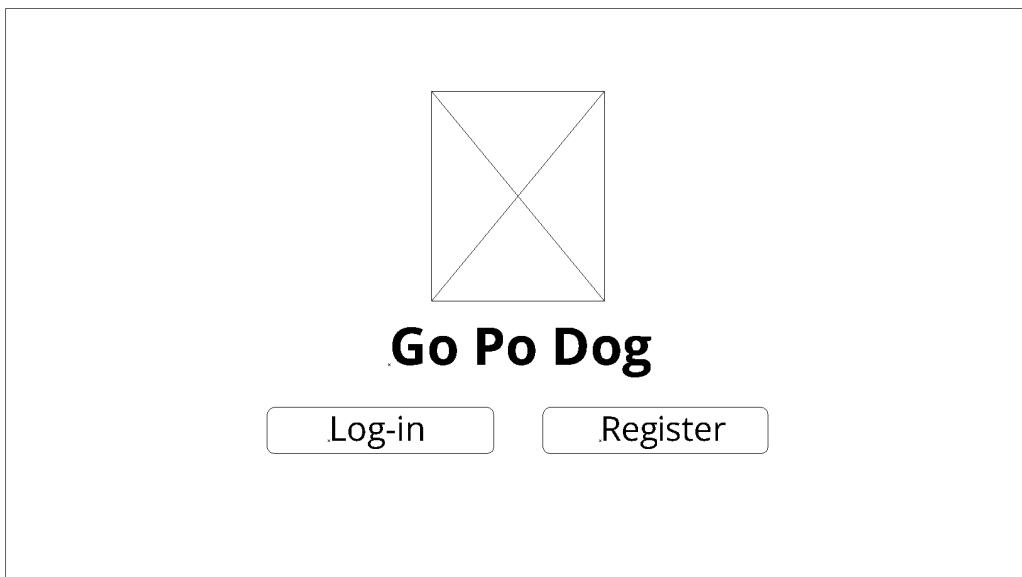
## ACHIEVEMENTS



A wireframe diagram of a mobile application screen titled "Leaderbord". It features a header with three horizontal bars on the left and the title "Leaderbord" in bold black font. Below the title is a table listing the top seven achievers. Each row contains a numbered rank in a circle, the account name, and the number of achievements. The last row shows a placeholder for a user profile icon.

Leaderbord	
1	Account name 8 Achievements
2	Account name 6 Achievements
3	Account name 5 Achievements
4	Account name 4 Achievements
5	Account name 3 Achievements
6	Account name 2 Achievements
7	Account name 1 Achievements
8	Account name

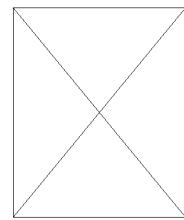
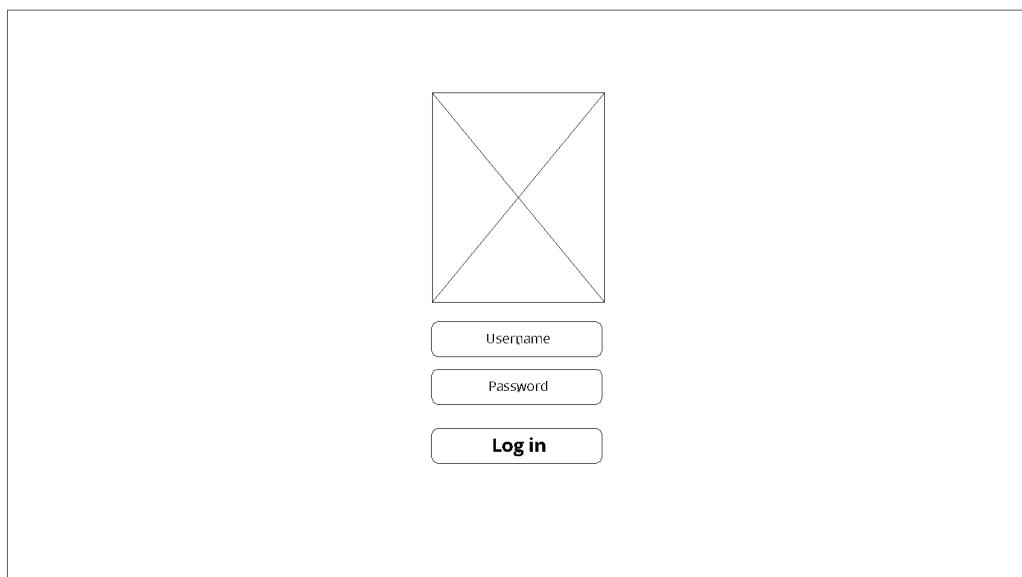
### 3.2.2 Website



**Go Po Dog**

Log-in

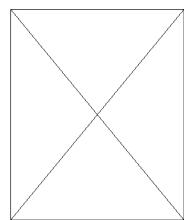
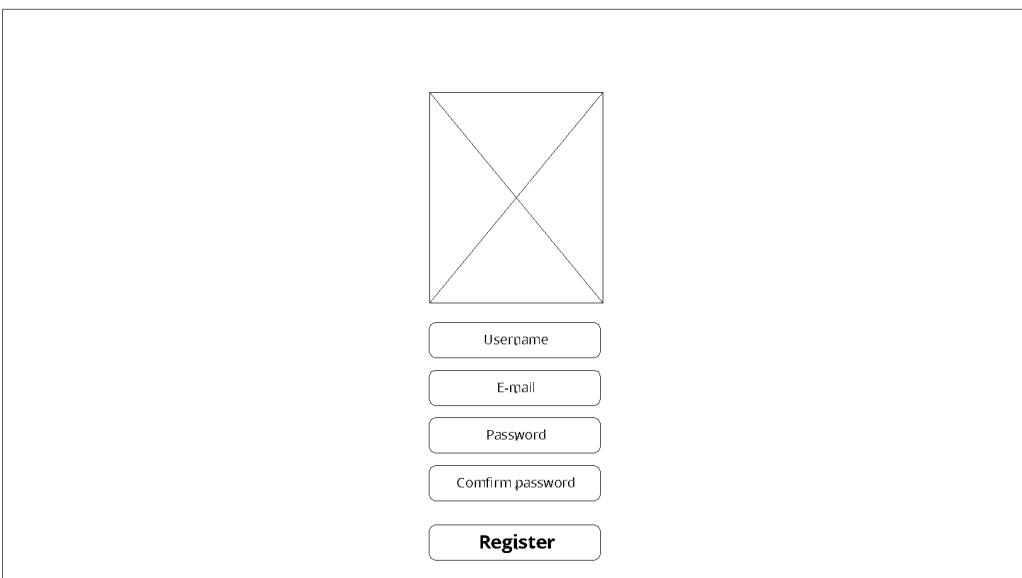
Register



Username

Password

**Log in**



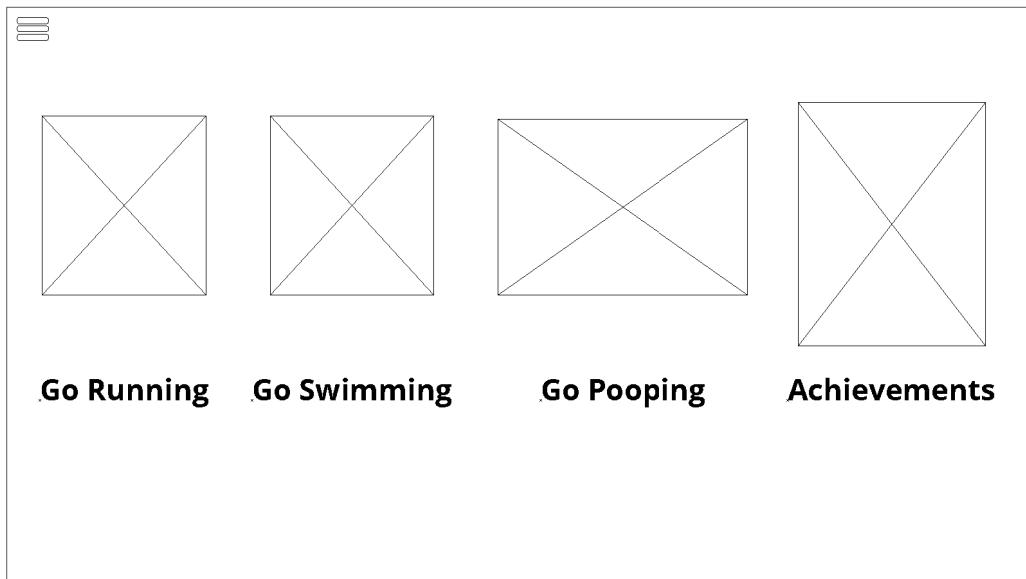
Username

E-mail

Password

Confirm password

**Register**

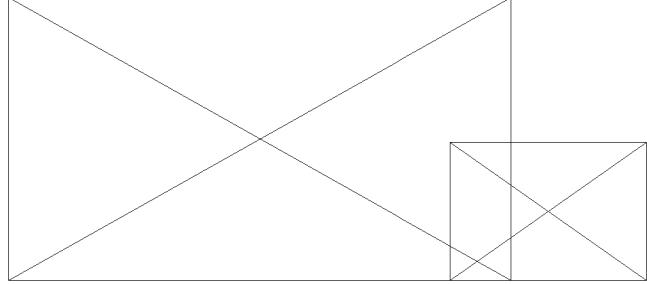


A detailed wireframe of the "Go running" screen. It features a navigation bar at the top with the same four items as the previous screen. The main area has a large title "Go running" in bold. Below the title is a large square icon with a diagonal cross. At the bottom are three rounded rectangular buttons labeled ".Top dog", ".Favorites", and ".Let the dog out".

A detailed wireframe of the "Go swimming" screen. It has the same navigation bar as the other screens. The main area has a large title "Go swimming" in bold. Below the title is a large square icon with a diagonal cross. At the bottom are three rounded rectangular buttons labeled ".Top dog", ".Favorites", and ".Go for a swimmy".

Go Running Go Swimming Go Pooping Achievements

# Go pooping

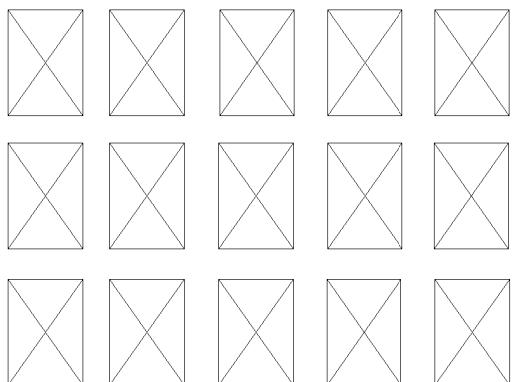


Top dog Favorites

Choose poopy place

Go Running Go Swimming Go Pooping Achievements

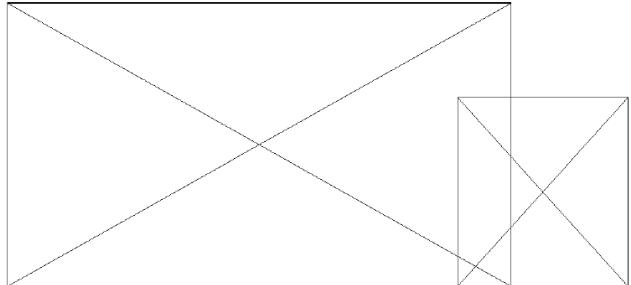
# Achievements



Menu Go Running Go Swimming Go Pooping Achievements

Settings Account Help Log out

# Go running



Top dog Favorites

Let the dog out

	Go Running	Go Swimming	Go Pooping	<a href="#">Achievements</a>
<h2>Leaderbord</h2>				
<b>1</b>	Account name	8 achievements		
<b>2</b>	Account name	6 achievements		
<b>3</b>	Account name	5 achievements		
<b>4</b>	Account name	4 achievements		
<b>5</b>	Account name	3 achievements		
<b>6</b>	Account name			

### 3.3 Styleguide

#### Color palette

- #597533
- #332F28
- #61B594
- #E5DEA5
- #9C612D

#### Typography

**Header 1**

Open Sans Bold / drop shadow

**Header 2**

Open Sans Regular

**Header 3**

Open Sans Bold

**Header 4**

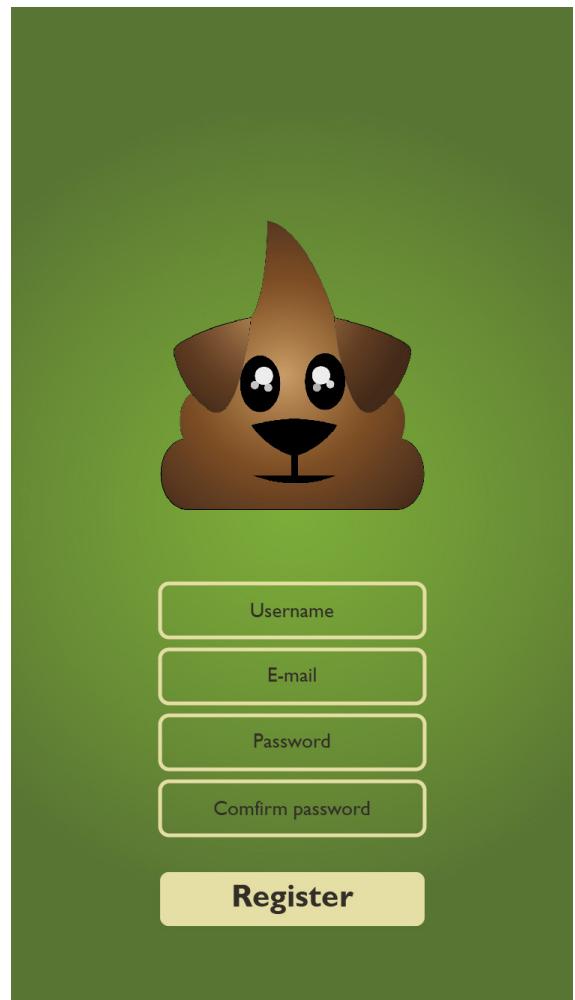
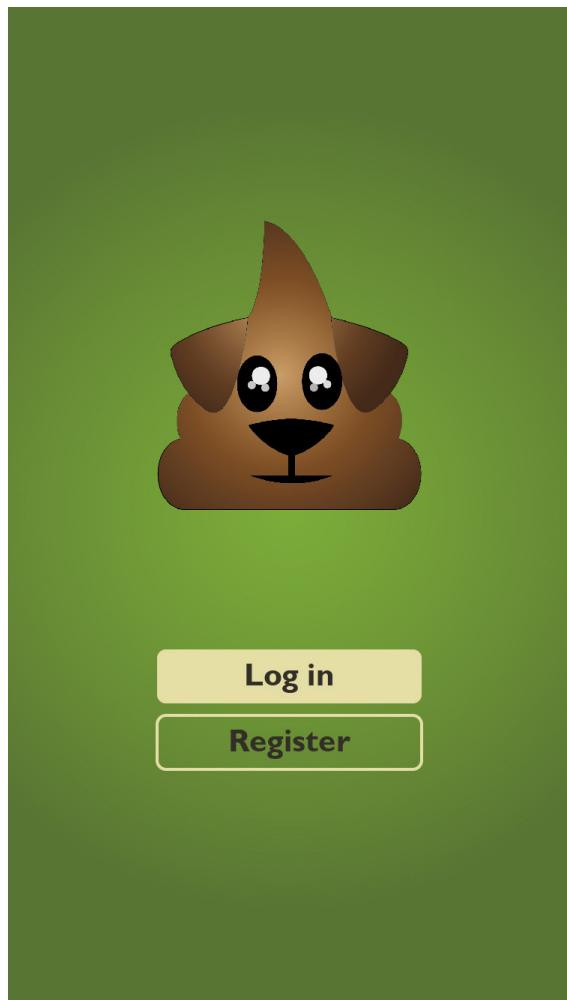
Open Sans Regular

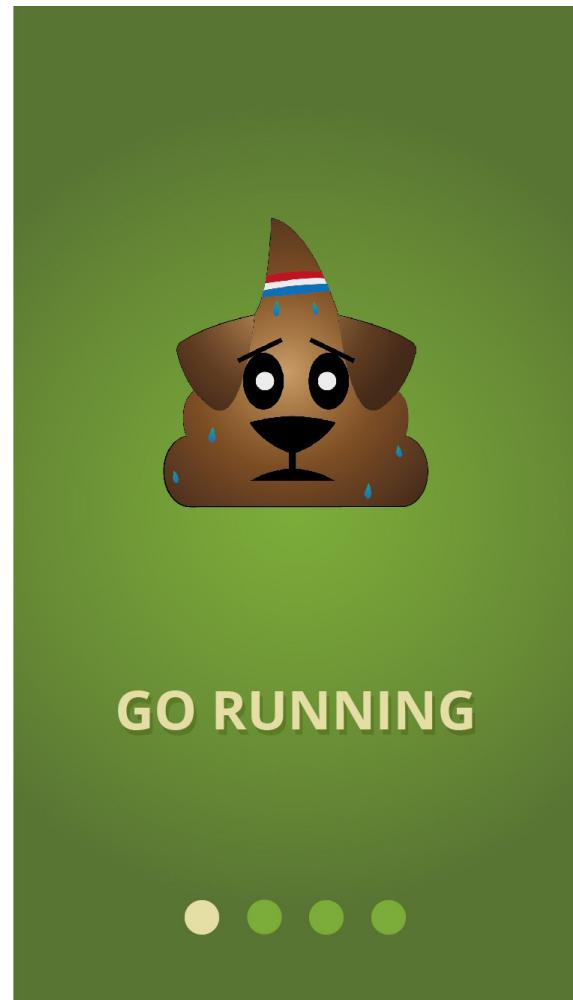
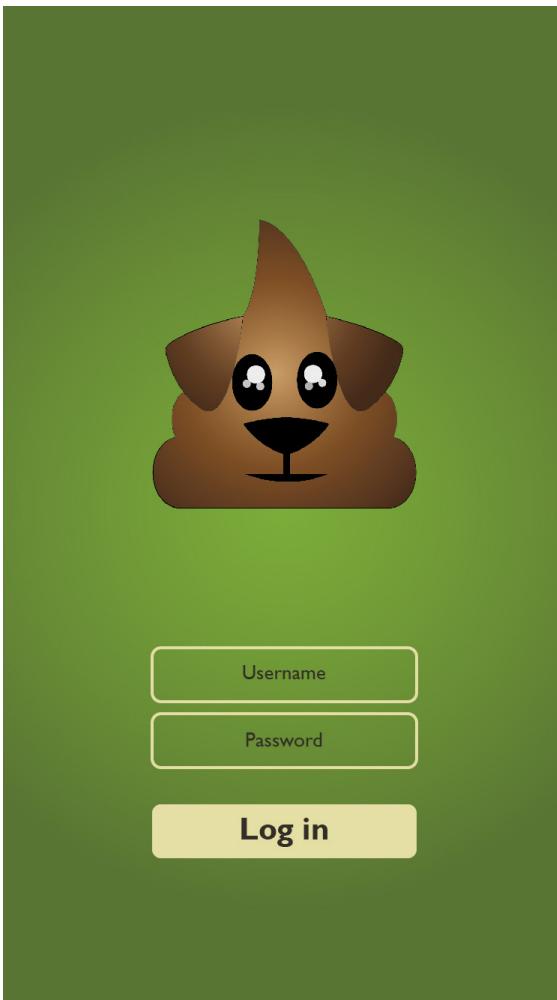
**Header 5**

Open Sans Regular

## 3.4 Visual Designs

### 3.4.1 Mobile





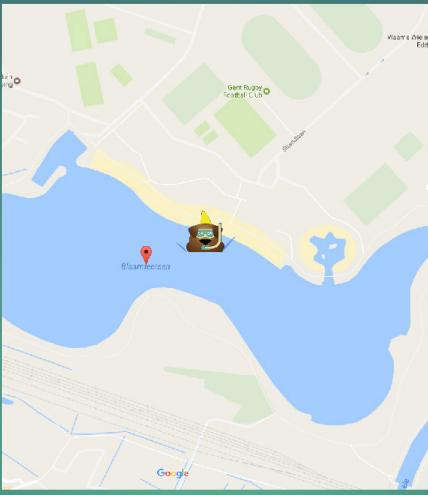
A screenshot of the application's main menu screen. The background is green. At the top left is a menu icon (three horizontal lines) and at the top right is the text "Go running". Below the title is a map of a city area with several green paths or trails highlighted. A small brown dog icon is positioned on one of the paths. At the bottom are three yellow rectangular buttons with rounded corners: "Let the dog out", "Favorites", and "Top dogs".

A screenshot of the application's menu screen. The background is green. At the top left is a menu icon and at the top right is the text "Menu". Below the title are several menu items, each with an icon and text: "Go running" (dog icon), "Go swimming" (dog icon with goggles), "Go pooping" (brown dog pile icon), "Achievements" (dog icon with a crown and trophy), "Settings" (yellow square icon), "Account" (yellow square icon), "Help" (yellow square icon), and "Log out" (yellow square icon). To the right of the menu items, there are vertical columns of three yellow circles each.

Leaderbord	
1	Account name 8 Achievements
2	Account name 6 Achievements
3	Account name 5 Achievements
4	Account name 4 Achievements
5	Account name 3 Achievements
6	Account name 2 Achievements
7	Account name 1 Achievements
@	Account name



## Go swimming



Go for a swimmy

Favorites

Top dogs

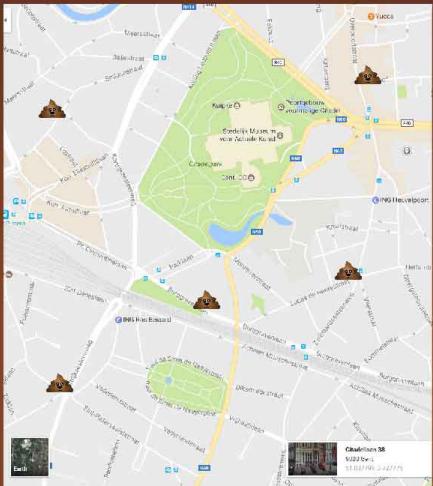
## Menu

- Go running
- Go swimming
- Go pooping
- Achievements
- Settings
- Account
- Help
- Log out

Leaderbord	
1	Account name 8 Achievements
2	Account name 6 Achievements
3	Account name 5 Achievements
4	Account name 4 Achievements
5	Account name 3 Achievements
6	Account name 2 Achievements
7	Account name 1 Achievements
8	Account name



### Go pooping



Show poopy place

Favorites

Top dog

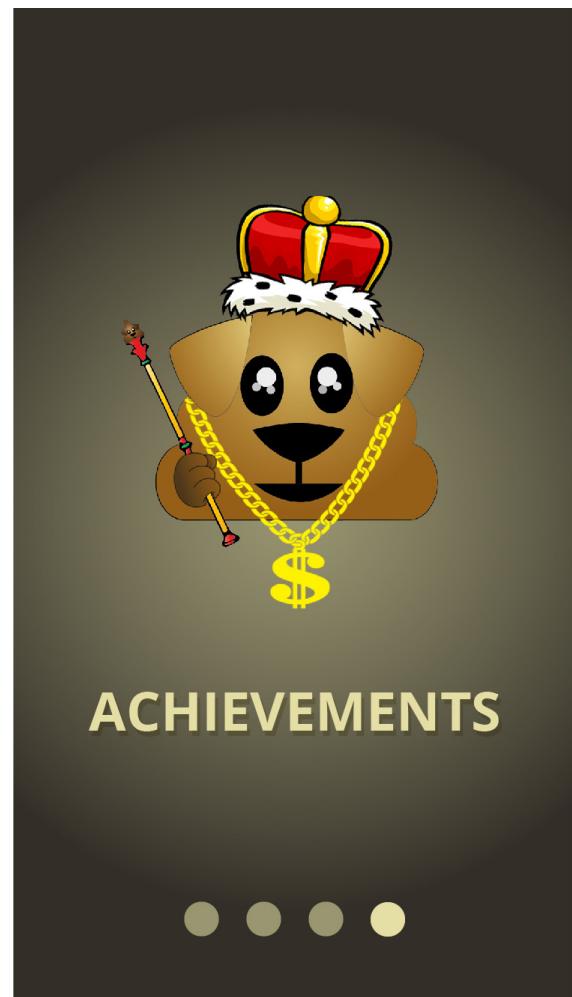
### Menu

-  Go running
-  Go swimming
-  Go pooping
-  Achievements

---

- Settings
- Account
- Help
- Log out

Leaderbord	
1	Account name 8 Achievements
2	Account name 6 Achievements
3	Account name 5 Achievements
4	Account name 4 Achievements
5	Account name 3 Achievements
6	Account name 2 Achievements
7	Account name 1 Achievements
8	Account name



## Achievements

- First poo**  
Clean up your first poo
- Locked achievement**  
Unlock this item by cleaning poo
- Locked achievement**  
Unlock this item by cleaning poo
- Early bird**  
Clean up poo in the morning
- Locked achievement**  
Unlock this item by cleaning poo
- Locked achievement**  
Unlock this item by cleaning poo

## Menu

- Go running**
- Go swimming**
- Go pooping**
- Achievements**
- Settings**
- Account**
- Help**
- Log out**

Leaderbord	
1	Account name 8 Achievements
2	Account name 6 Achievements
3	Account name 5 Achievements
4	Account name 4 Achievements
5	Account name 3 Achievements
6	Account name 2 Achievements
7	Account name 1 Achievements
8	

## 4. Development

### 4.1 Content

### 4.2 Database

De gebruikte datasets van stad gent\*:

<https://data.stad.gent/datasets/hondenvoorzieningen>

Andere:

Google maps api

Google firebase

\*Wegens dat de aangeboden datasets van stad gent niet optimaal geschreven zijn.

Hebben wij de datasets moeten aanpassen. Deze aangepaste datasets kan je terug vinden hier: <https://github.com/kevitres/1617.nmdad1.gitnotes/tree/master/kml>

In het kort uitgelegd: het grote probleem is dat de datasets lege objecten terug geef waardoor ze onbruikbaar zijn.

### 4.3 Testing

Wij hebben alles getest. Er waren vooral problemen met het log in systeem. Die tijd tot tijd voor problemen zorgde. De achievement pagina is niet helemaal hoe zou moeten. Maar toch goed opweg naar de juiste code.

## 4.4 Code snippets

### maps.js

```
var map;
var src ;

var segments = window.location.pathname.split('/');
var toDelete = [];
for (var i = 0; i < segments.length; i++) {
    if (segments[i].length < 1) {
        toDelete.push(i);
    }
}
for (var i = 0; i < toDelete.length; i++) {
    segments.splice(i, 1);
}
var filename = segments[segments.length - 1];
console.log(filename);
$('#topdog').click(function(){document.location.href = "../achievements/"});

/***
 * Initializes the map and calls the function that loads the KML layer.
 */
function initMap() {
    map = new google.maps.Map(document.getElementById('map'), {
        center: new google.maps.LatLng(51.048017, 3.727666),
        zoom: 12,
        mapTypeId: 'roadmap'
    });

    if(filename=="pooping")
    {
        $('#markers').click(function(){
            loadKmlLayer('https://raw.githubusercontent.com/kevitres/1617.nmdad1.gitnotes/master/kml/hondentoilet.kml', map);
            loadKmlLayer('https://raw.githubusercontent.com/kevitres/1617.nmdad1.gitnotes/master/kml/anti-hondenpoetegeel.kml', map);
        });
    }
    else if(filename=="swimming")
    {
        $('#markers').click(function(){
            loadKmlLayer('https://raw.githubusercontent.com/kevitres/1617.nmdad1.gitnotes/master/kml/hondenzwemplaats.kml', map);
        });
    }
    else if(filename=="running")
    {
        $('#markers').click(function(){
            loadKmlLayer('https://raw.githubusercontent.com/kevitres/1617.nmdad1.gitnotes/master/kml/losloopweide.kml', map);
        });
    }
}

/***
 * Adds a KMLLayer based on the URL passed. Clicking on a marker
 * results in the balloon content being loaded into the right-hand div.
 * @param {string} src A URL for a KML file.
 */
function loadKmlLayer(src, map) {
    var kmlLayer = new google.maps.KmlLayer(src, {
        suppressInfoWindows: false,
        preserveViewport: true,
        map: map
    });
}

};
```

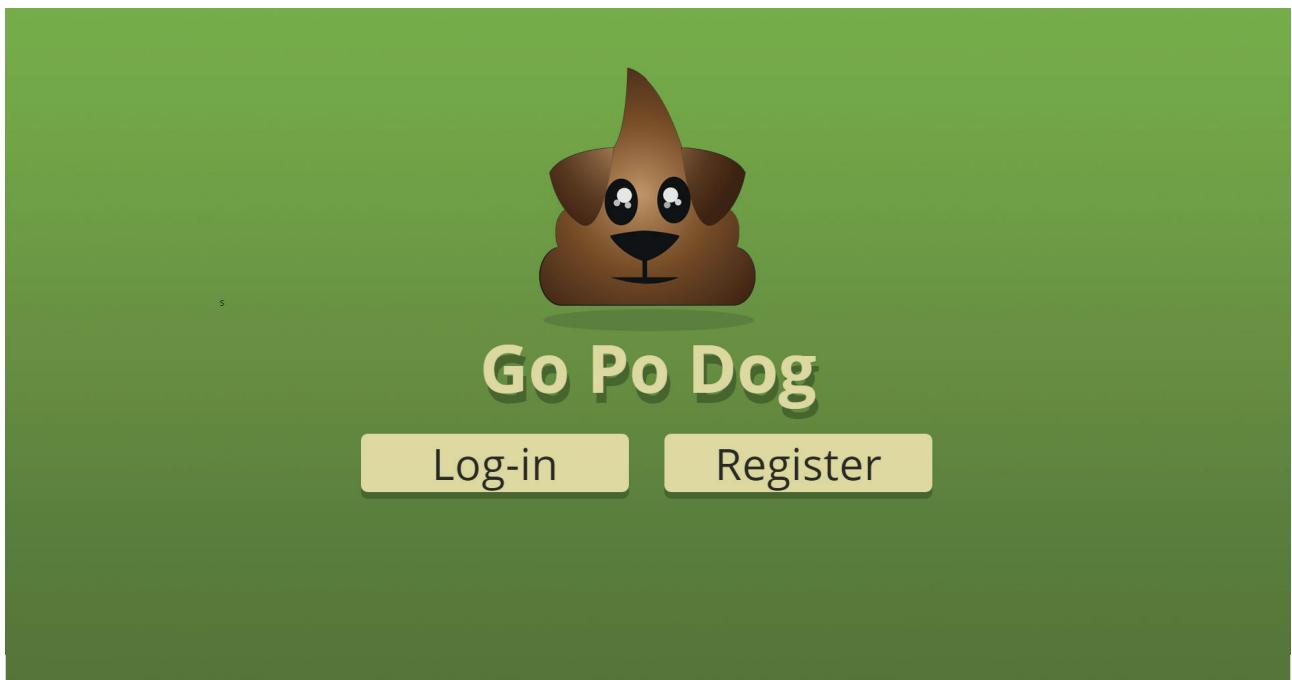
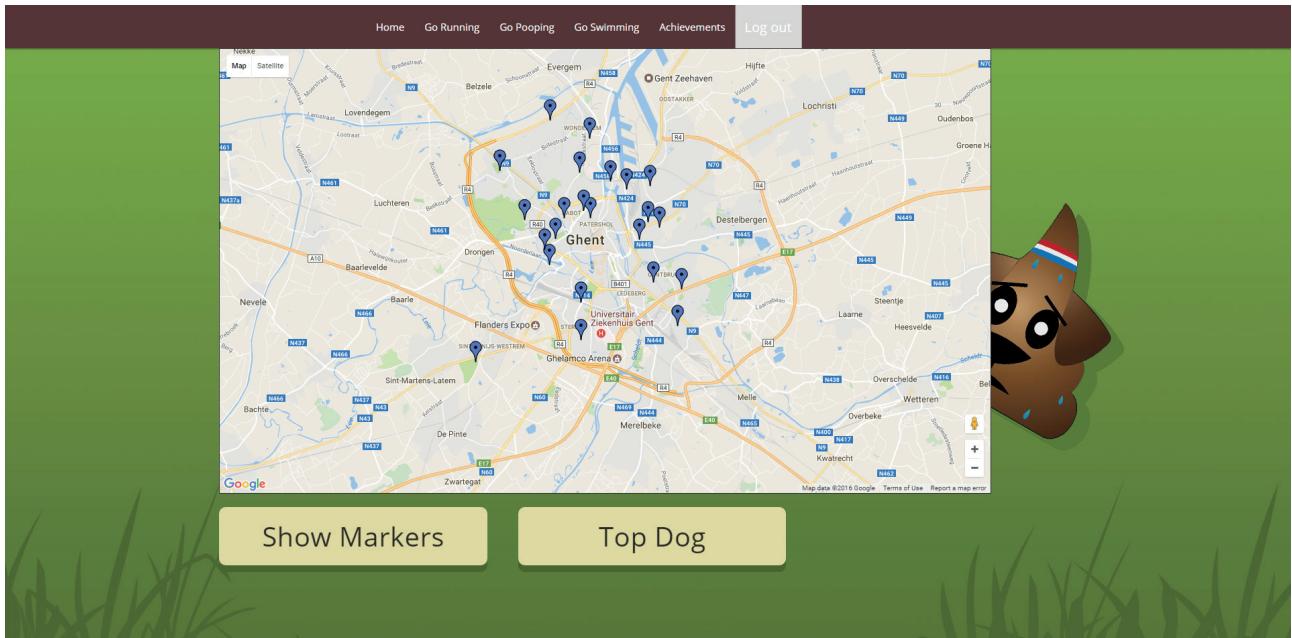
### running.html

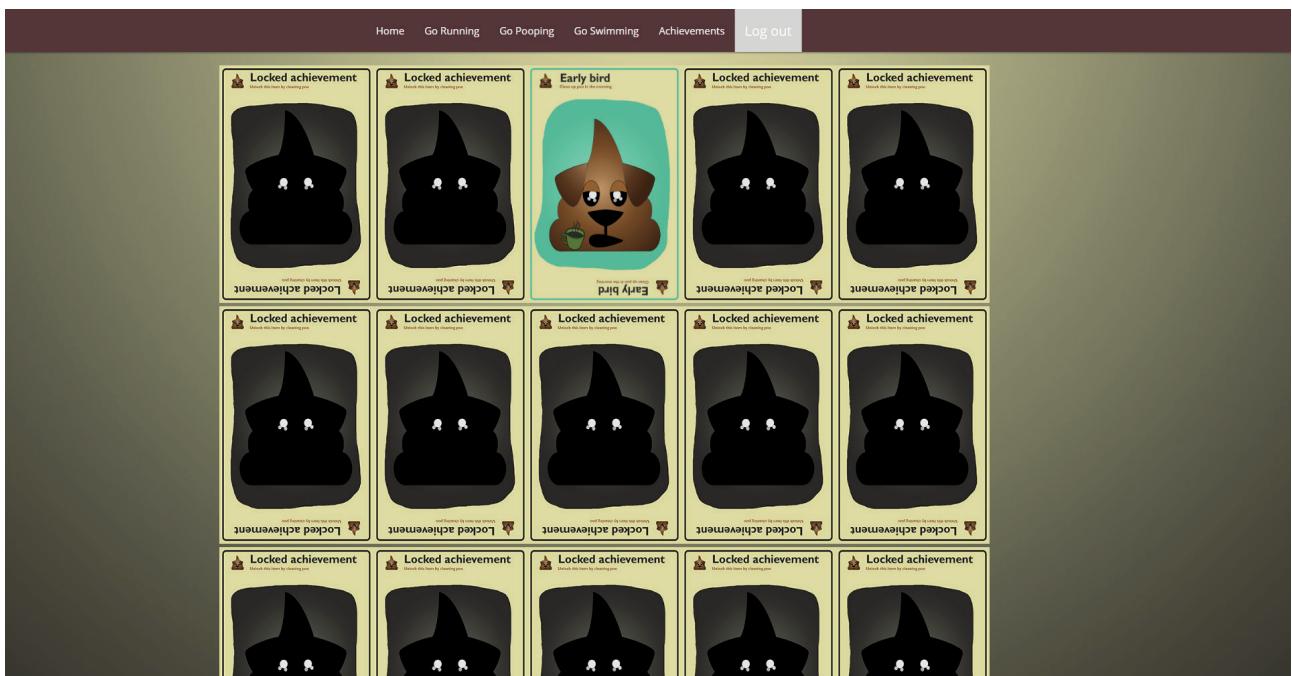
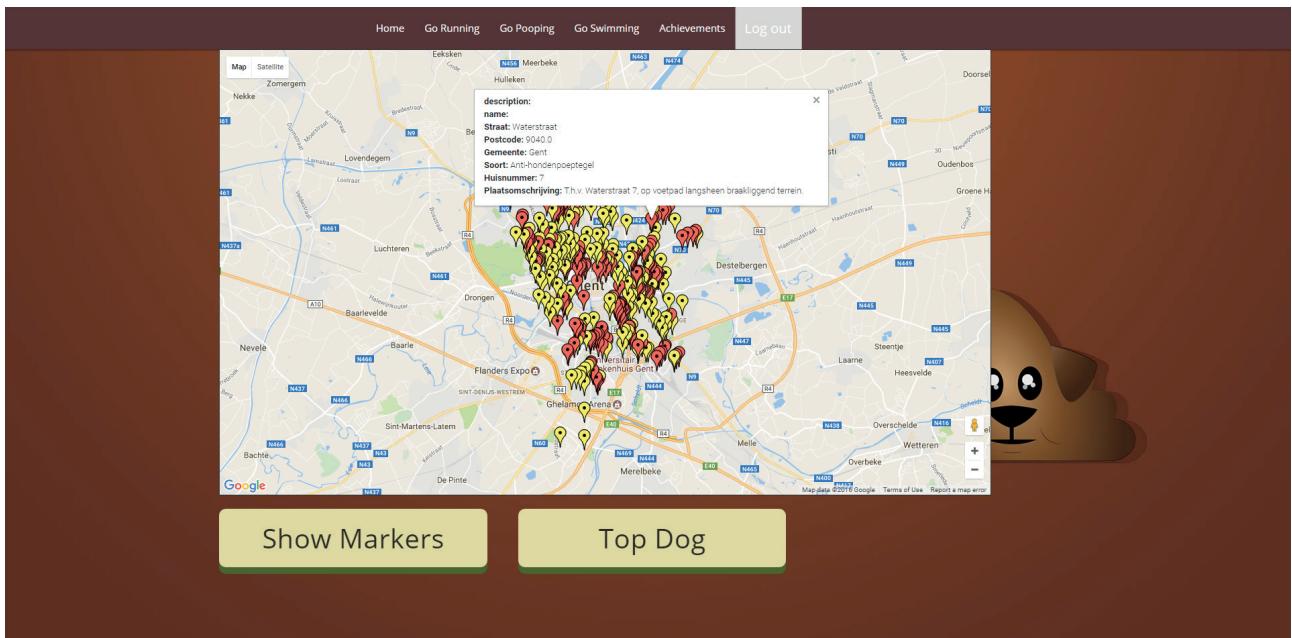
```
1  -----
2  layout: default
3  gopodogClass: bg-image-running
4  -----
5  <div id="map"></div>
```

# app.js

```
1 v window.onload = function () {
2 v   (function () {
3 v     // Initialize Firebase
4 v     const config = {
5 v       apiKey: "AIzaSyAMiYTIaENJJU8Vanz-QqdxVSlxRISUvYQ",
6 v       authDomain: "gopodog-1480587531034.firebaseio.com",
7 v       databaseURL: "https://gopodog-1480587531034.firebaseio.com",
8 v       storageBucket: "gopodog-1480587531034.appspot.com",
9 v       messagingSenderId: "508782445517"
10 v    };
11 v    firebase.initializeApp(config);
12 v
13 v    //get elements
14 v    const txtEmail=document.querySelector('#txtEmail');
15 v    const txtPassword=document.querySelector('#txtPassword');
16 v    const btnLogin=document.querySelector('#btnLogin');
17 v    const btnSignUp=document.querySelector('#btnSignup');
18 v    const btnLogout=document.querySelector('#btnLogout');
19 v    const btnLoginToPage=document.querySelector('#btnLoginToPage');
20 v    const btnRegisterToPage=document.querySelector('#btnSignupToPage');
21 v
22 v    var input = $( ":button" );
23 v    console.log(input.length);
24 v
25 v
26 v    // add login event
27 v    if(btnLogin!=null){
28 v      btnLogin.addEventListener('click', function e() {
29 v        const txtEmail=document.querySelector('#txtEmail');
30 v
31 v        const txtPassword=document.querySelector('#txtPassword');
32 v
33 v        //get email and password
34 v        const email=txtEmail.value;
35 v        const pass=txtPassword.value;
36 v
37 v
38 v        firebase.auth().signInWithEmailAndPassword(email, pass).catch(function(error) {
39 v          // Handle Errors here.
40 v          var errorCode = error.code;
41 v          var errorMessage = error.message;
42 v          console.log(errorCode);
43 v          console.log(errorMessage);
44 v          // ...
45 v        });
46 v      });
47 v    };
48 v
49 v
50 v    //signup event
51 v    if(btnSignUp!=null){
52 v      btnSignUp.addEventListener('click',function e(){
53 v        //get email and password
54 v        var GetEmail=document.querySelector('#txtEmailRegister');
55 v        var passRegister=document.querySelector('#txtPasswordRegister');
56 v        console.log("register is clicked");
57 v
58 v        var EmailString=GetEmail.value;
59 v        var passwordRegisterString=passRegister.value;
60 v
61 v        firebase.auth().createUserWithEmailAndPassword(EmailString, passwordRegisterString).catch(function(error) {
62 v          // Handle Errors here.
63 v
64 v          console.log(errorCode);
65 v          console.log(errorMessage);
66 v          // ...
67 v        });
68 v
69 v      });
70 v    };
71 v
72 v    var logOutButtonNav=document.querySelector('#btnLogout');
73 v    if(logOutButtonNav!=null)
74 v    {
75 v      logOutButtonNav.addEventListener('click',function (){
76 v        firebase.auth().signOut();
77 v        console.log("log out button pressed");
78 v      })
79 v    }
80 v
81 v
82 v
83 v
84 v
85 v
86 v
87 v
88 v
89 v
90 v
91 v
92 v
93 v
94 v
95 v
96 v
97 v
98 v
99 v
```

## 4.5 Screenshots





# 5 User & acceptance testing

We hebben vrienden en familie onze webapplicatie onder de neus gestoken en naar hun ervaring gekeken. Ze begonnen met een account aan te maken. Ze zijn vertrouwd met het in te vullen formulier en het account was snel aangemaakt. Bij het keuzemenu begonnen we bij "Go running". De oudere generatie had hulp nodig bij het gebruiken van Google Maps in tegenstelling tot de jongeren die hier mee speelden. De jongeren stippelden een route uit en konden aan de slag. Via het keuzemenu wordt er zonder probleem naar het volgende item gegaan, "Go swimming". Sommige vroegen zich af wie er gaat zwemmen met een hond maar vinden het een leuk idee. De ouderen zijn nu vertrouwd met Google Maps en zoeken net als de jongeren naar een locatie om te zwemmen met hun viervoeter. Hetzelfde verhaal zien we terug bij "Go pooping". Bij "Achievements" is iedereen benieuwd welke achievements ze kunnen bemachtigen en wat ze hiervoor moeten doen. We zijn trots en tevreden met deze reacties.

## 6 Manual

### 6.1 Get started

Bij het openen van de webapplicatie kom je op het startscherm terecht. Hier krijg je 2 knoppen te zien, **Log-in** en **Register**.

<b>Register</b>	Hier kan je een account aanmaken door het formulier in te vullen en vervolgens te drukken op <b>Register</b> .
<b>Log-in</b>	Wanneer je reeds een account hebt kan je hiermee aanmelden door het formulier in te vullen. Druk vervolgens op <b>Log-in</b> .

Je komt nu terecht in het keuze menu. Maak een keuze tussen de verschillende onderdelen.

<b>Go running</b>	Stippel een route uit om te gaan lopen met je hond.
<b>Go swimming</b>	Kies een zwemlocatie uit om met je hond te gaan zwemmen.
<b>Go pooping</b>	Kies de locatie waar je hond iets achtergelaten heeft.
<b>Achievements</b>	Bekijk je behaalde en niet-behaalde achievements.

### 6.2 Go running

Je krijgt Google Maps te zien + je locatie. Hieronder bevinden zich 3 knoppen: **Top dog**, **Favorites** en **Let the dog out**.

<b>Top dog</b>	Bekijk het <b>Leaderbord</b> van de beste gebruikers
<b>Favorites</b>	Bekijk je favoriete locaties op Google Maps
<b>Let the dog out</b>	Bepaal je route en ga van start

### 6.3 Go swimming

Je krijgt Google Maps te zien + je locatie. Hieronder bevinden zich 3 knoppen: **Top dog**, **Favorites** en **Go for a swimmy**.

<b>Top dog</b>	Bekijk het <b>Leaderbord</b> van de beste gebruikers
<b>Favorites</b>	Bekijk je favoriete locaties op Google Maps
<b>Go for a swimmy</b>	Kies de locatie om te gaan zwemmen met je hond

### 6.4 Go pooping

Je krijgt Google Maps te zien + je locatie. Hieronder bevinden zich 3 knoppen: **Top dog**, **Favorites** en **Choose poopy place**.

<b>Top dog</b>	Bekijk het <b>Leaderbord</b> van de beste gebruikers
<b>Favorites</b>	Bekijk je favoriete locaties op Google Maps
<b>Choose poopy place</b>	Kies de locatie waar je hond iets achtergelaten heeft.

## 6.5 Achievements

Bekijk je behaalde en niet-behaalde achievements. Druk op een achievement om te zien hoe je deze behaald.

## 6.6 Menu

Druk op het icontje in de linkerbovenhoek om het menu tevoorschijn te halen. Hierin heb je 4 keuzes: **Settings**, **Account**, **Help**, **Log out**.

<b>Settings</b>	Pas de instellingen naar wens aan.
<b>Account</b>	Bekijk je account en maak eventuele wijzigingen
<b>Help</b>	Hierin krijg je hulp bij het gebruiken van de app
<b>Log out</b>	Meld ja af van je account. Hierdoor kom je terug op het startscherm terecht.





