

TripShotsMapper

av

Vivi Lam - vl222cu wp13

Datum 2014-06-06

Abstrakt

Denna slutrapport handlar om mina erfarenheter för projektet som jag arbetat med i kursen Individuellt mjukvaruutveckling. Jag har under 10 veckors tid planerat och utvecklat reseapplikationen TripShotsMapper som gör det möjligt för alla som vill samla alla sina reseminnen på en och samma plats.

Jag har under projektets gång fått lära mig att arbeta med Google Maps API och Firebase API då dessa två API:er är grundpelarna i min applikation. Det har dock varit en tuff utmaning vilket har gett mig mycket övningar i att lösa problem och hinder på vägen men samtidigt en lärorik utmaning som gett mig nya kunskaper i webbutveckling.

Innehållsförteckning

1. Abstrakt	2
2. Innehållsförteckning	3
3. Inledning	4
4. Positiva erfarenheter	5
5. Negativa erfarenheter	5
6. Sammanfattning	6

Inledning

Målet med projektet var att utveckla en applikation som kan användas av alla som vill ha ett roligare sätt att spara sina reseminnen på. Applikationen ska ge användaren möjlighet att hålla reda på alla besökta platser genom att markera dessa på en världskarta och samtidigt kunna lägga till kommentarer och bilder kopplade till varje plats.

Applikationen är utvecklad i teknikerna HTML¹, CSS², JavaScript³ och jQuery⁴ för layout och funktionalitet samt verktygen Google Maps API för implementation av karta, markör och kommentarsruta och Firebase API för att spara all data i realtid. Photoshop användes för redigering av grafik för gränssnittet.

Arbetsmetoden som använts under projektet har varit en variant av Unified Process⁵ och SCRUM⁶. Varje vecka har bestått av planering, implementation, testning, dokumentation och handledningsmöten. Iterationsplaner har skapats vecka för vecka baserad på risk och analys av föregående iteration.

1. Ett märkspråk som har format för dokument bestående av särskilda textkoder

2. Ett språk som beskriver presentationsstilen för ett strukturerat dokument

3. Ett objektorienterat programspråk

4. Javascriptbibliotek

5. Iterativ och inkrementell programutvecklingsprocess

6. Metodik för systemutveckling

Positiva erfarenheter

Att planera ett projekt från start till färdig slutprodukt har varit mycket givande och lärorik. Jag känner att jag har fått bättre insikt om hur projektplanering och projektutförande går till och dessa kunskaper kommer jag ta med mig i framtida projekt.

Att till slut lyckas knyta ihop alla funktioner till en enhetlig applikation, vilket kändes hopplöst under projektets gång, har varit det mest positiva då jag lyckades med något som jag inte trodde skulle gå. Det gäller att inte ge upp och kämpa på då lösningar finns för allt, det gäller bara att hitta dem och jag har lärt mig en hel del genom att söka efter svar på internet.

Det har varit en positiv erfarenhet att lära mig både Google Maps API och Firebase API då ett API¹ är ett smidigt verktyg att använda då det innehåller användbara funktioner som funkar direkt genom anrop. Jag kommer att bygga på mina nya kunskaper gällande dessa två APIer och lära mig mer om dem då det finns mycket mer funktioner jag vill testa än de jag använt i min applikation.

Negativa erfarenheter

Det har varit en tuff utmaning för mig att få de API:er som jag valt att jobba med, Google Maps API och Firebase API, att fungera tillsammans, därför har inte tiden räckt till för all implementation som jag planerat för projektet. En av de viktigare implementationerna som saknas i denna version av applikationen, trots att kravet funnits med i min planering, är att knyta funktionen för uppladdning av bilder till markören. Detta gör att applikationen inte nått den funktionalitet som jag hade önskat för projektet.

En annan utmaning har också varit att ta fram bra testfall för applikationen. Då applikationen mestadels består av funktioner som man klickar sig fram till har antalet testfall inte blivit så många som jag hade planerat.

I framtida projekt kommer jag att planera bättre med val av tekniker och verktyg för att få ett bättre flyt i mitt arbete.

1. Förkortning för **application programming interface** som är en regeluppsättning för hur en viss programvara kan kommunicera med annan programvara

Sammanfattning

För att sammanfatta projektet så har det varit ett lärande moment samtidigt som det har varit väldigt tufft då jag valde att arbeta med två verktyg som fungerade mindre bra ihop. Att ha fått planera allting från start till slut har varit mycket nyttigt då det har gett mig nya färdigheter i att ta beslut och lösa problem.

Överlag vill jag säga att resultatet av projektet blev bättre än förväntat då jag kände att jag hade för många fallgropar på vägen och trodde aldrig att jag skulle kunna visa upp en fungerande applikation. Jag är ändå nöjd med det jag åstadkommit under dessa 10 veckor trots att det har varit många motgångar samt att motivationen inte alltid varit på topp.

För att lära mig att bli en bättre webbutvecklare kommer jag att fortsätta vidareutveckla applikationen med de nya kunskaper jag fått från projektet. Det som jag inte kunnat implementera i projektet kommer jag att ta tag i och därefter fortsätta bygga på med funktioner tills jag blir helt nöjd.