

Content-Verwertungsmodelle und ihre Umsetzung in mobilen Systemen

Programmierprojekt

Vorlesung im Sommersemester an der
Technischen Universität Ilmenau

von

Privatdozent

Dr.-Ing. habil. Jürgen Nützel

Vorstand der

4FriendsOnly.com Internet Technologies AG


JN (at) 4FO (dot) DE



4FriendsOnly.com
Internet Technologies AG

Diese Folien und weitere Informationen unter:
www.juergen-nuetzel.de/content_verwertungsmodelle_mobile_umsetzung.html

Aufbau der Veranstaltung

- **Vorlesung (2 SWS)**
 - Ich berichte über Sachen, die ich für wichtig halte
- **Programmierprojekt mit Übung (2 SWS)**
 - Sie programmieren Ihre eigene App und stellen diese bei  Google play online, oder im Apple AppStore
 - Projekt kann auch aus App und Server-Komponente bestehen.
- **Ergibt 5 Leistungspunkte (LP)**
- **Alternative Prüfungsleistung**
 - Schriftliche Klausur zur Vorlesung mit Note
 - Note wird durch Testat (vor der Klausur) auf Programmierprojekt freigeschaltet

Anforderungen an die App

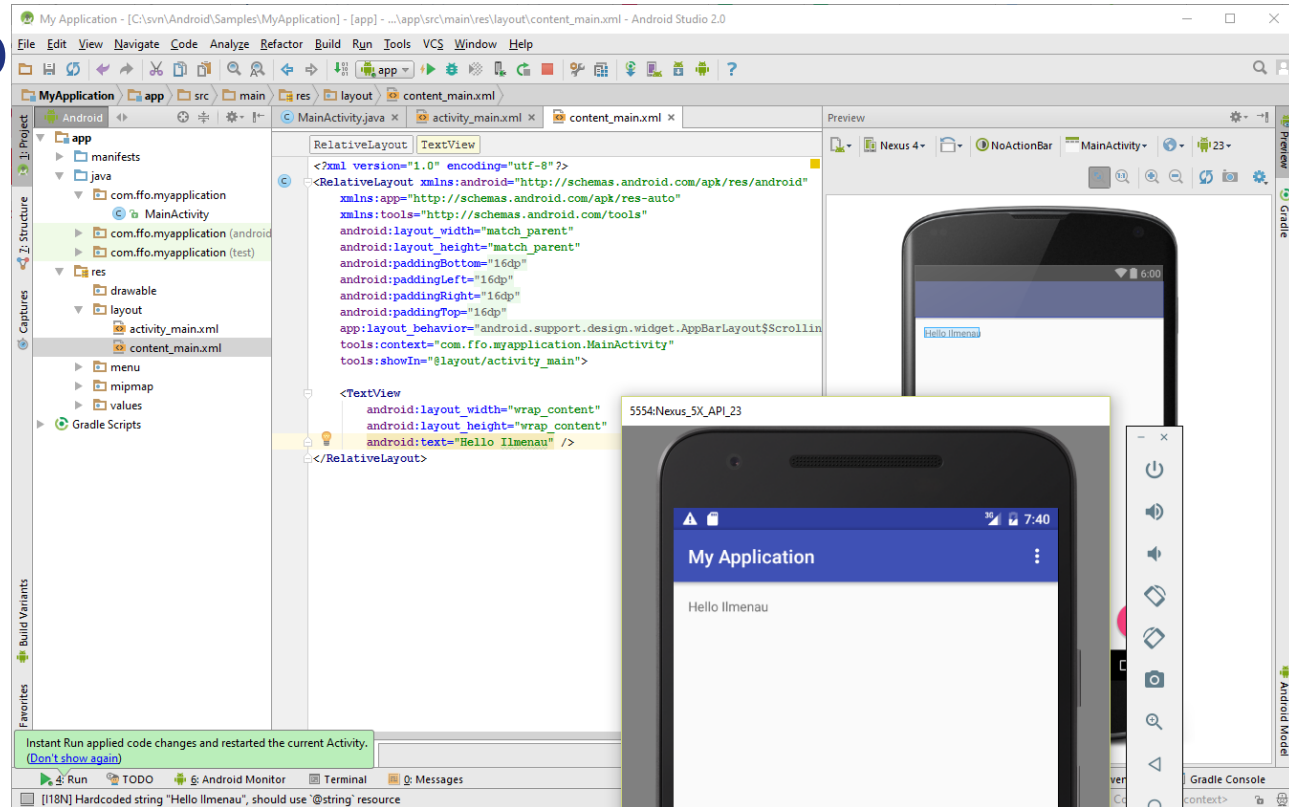
- Native oder hybride App, die über einen App-Store veröffentlicht werden kann.
Keine Web-App!
- App muss mit Content, der über das Internet geladen wird, arbeiten.
Keine reine Offline-App.
- App muss die Nutzer-Mobilität über min. einen der Geräte-Sensoren verarbeiten.
- Der Quellcode muss abgegeben werden.
- Eine Beschreibung der App-Funktionalität muss mitgeliefert werden ...

Beschreibung der App-Funktionalität

- Geben Sie eine umgangssprachliche kurze Funktionsbeschreibung Ihrer App an.
- Beschreiben Sie Ihre typischen App-Nutzer. Geben Sie min. eine Persona an:
 - [https://de.wikipedia.org/wiki/Persona_\(Mensch-Computer-Interaktion\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Persona_(Mensch-Computer-Interaktion))
- Definieren Sie die wichtigsten User-Stories, die Ihre App umsetzen soll:
 - <https://de.wikipedia.org/wiki/User-Story>
- Beschreiben Sie Zielplattform (Betriebssystem), Endwicklungsumgebung und genutzte externe Systeme (wo kommt der Content her)
- Umfang: 1-2 DIN-A4-Seiten
- Termin (Dead-Line): 1. Juni (Per E-Mail als Word oder PDF)

Programmierprojekt z.B. mit

- **Android Studio**
Native Apps für
Android mit Java



Ein Hello-Ilmenau-Projekt in Android Studio 2

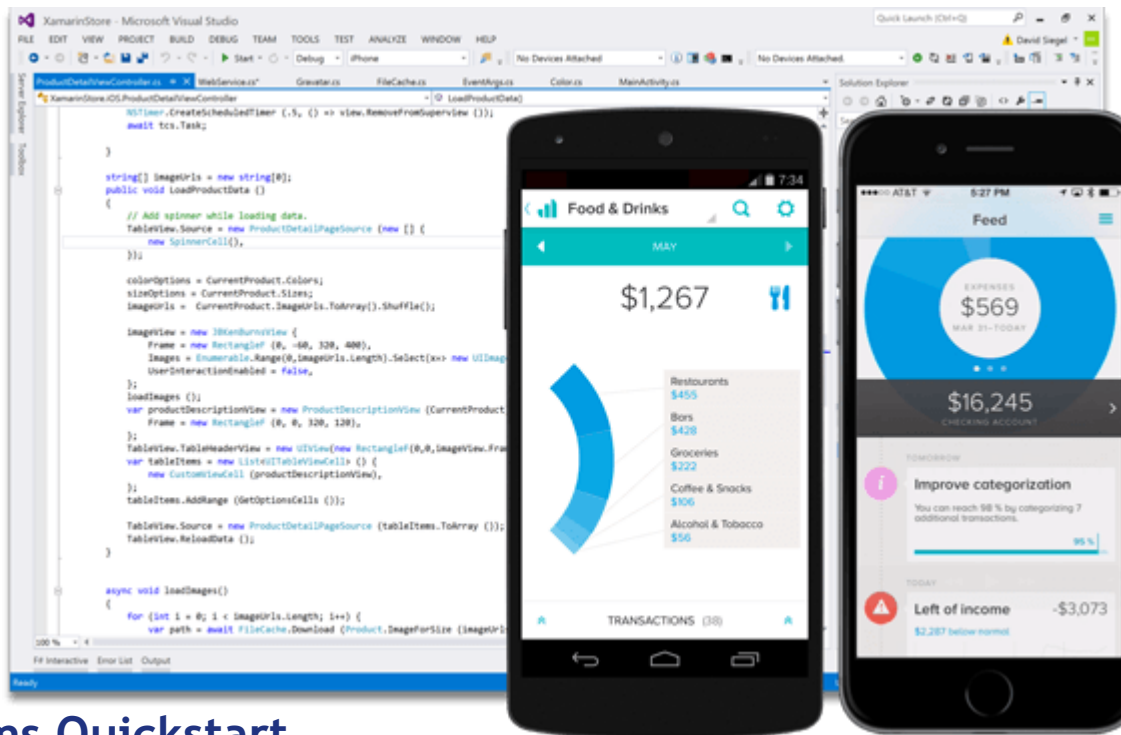
Android Studio Tutorial for Beginners (Step by Step tutorial)

https://www.youtube.com/playlist?list=PLS1QuIWo1RIbb1cYyzZpLFCKvdYV_yJ-E

Programmierprojekt z.B. mit

- Xamarin.Forms

Native Apps für Android, iOS und Windows mit C#



Quelle: www.xamarin.com

Xamarin.Forms Quickstart

<https://developer.xamarin.com/guides/xamarin-forms/getting-started/hello-xamarin-forms/quickstart/>

Server-Part des Programmierprojekts

- Z.B. mit dem Amazon AWS Lambda

<https://aws.amazon.com/de/serverless/build-a-web-app/>

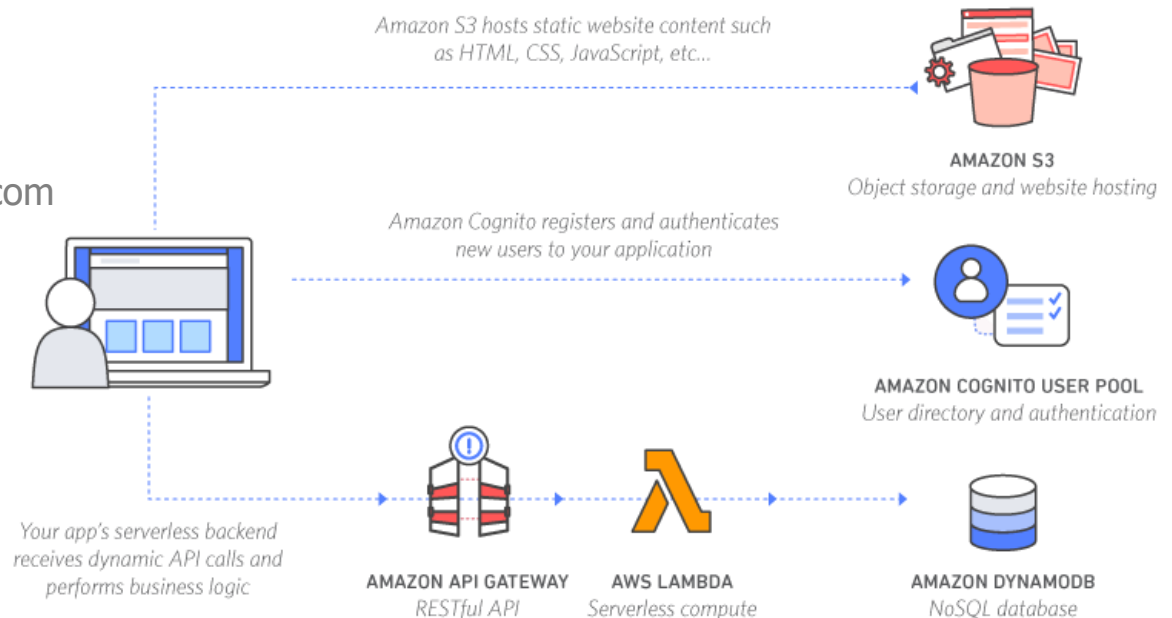
Introduction to AWS Lambda

https://www.youtube.com/watch?v=eOBq_h4OJ4

- **AWS Serverless Application Model:**

<https://github.com/awslabs/serverless-application-model>

Quelle: <https://aws.amazon.com>



Weitere Infos und Kontakt

Privatdozent Dr.-Ing. habil. Jürgen Nützel

JN (at) 4FO (dot) DE

www.juergen-nuetzel.de

www.4fo.de



4FriendsOnly.com
Internet Technologies AG