

Content-Verwertungsmodelle und ihre Umsetzung in mobilen Systemen

Programmierprojekt




4FriendsOnly.com
Internet Technologies AG

Vorlesung im Sommersemester an der
Technischen Universität Ilmenau von
Privatdozent Dr.-Ing. habil. Jürgen Nützel,
Vorstand der 4FriendsOnly.com Internet Technologies AG (4FO AG)
JN (at) 4FO (dot) DE

*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
- 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 ein 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)
- 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 mit Cordova

- Apache Cordova (PhoneGap)
- Eine Plattform zur Erstellung von nativen Apps für alle mobilen Betriebssysteme
- Hybride App aus Web-App und nativen Teil
- Web-App Programmierung mit HTML5 z.B. IONIC



Build an Ionic App in 45 minutes (or less)

www.youtube.com/v/mjjLq43miYY

Cordova – Setup (Windows/Android)

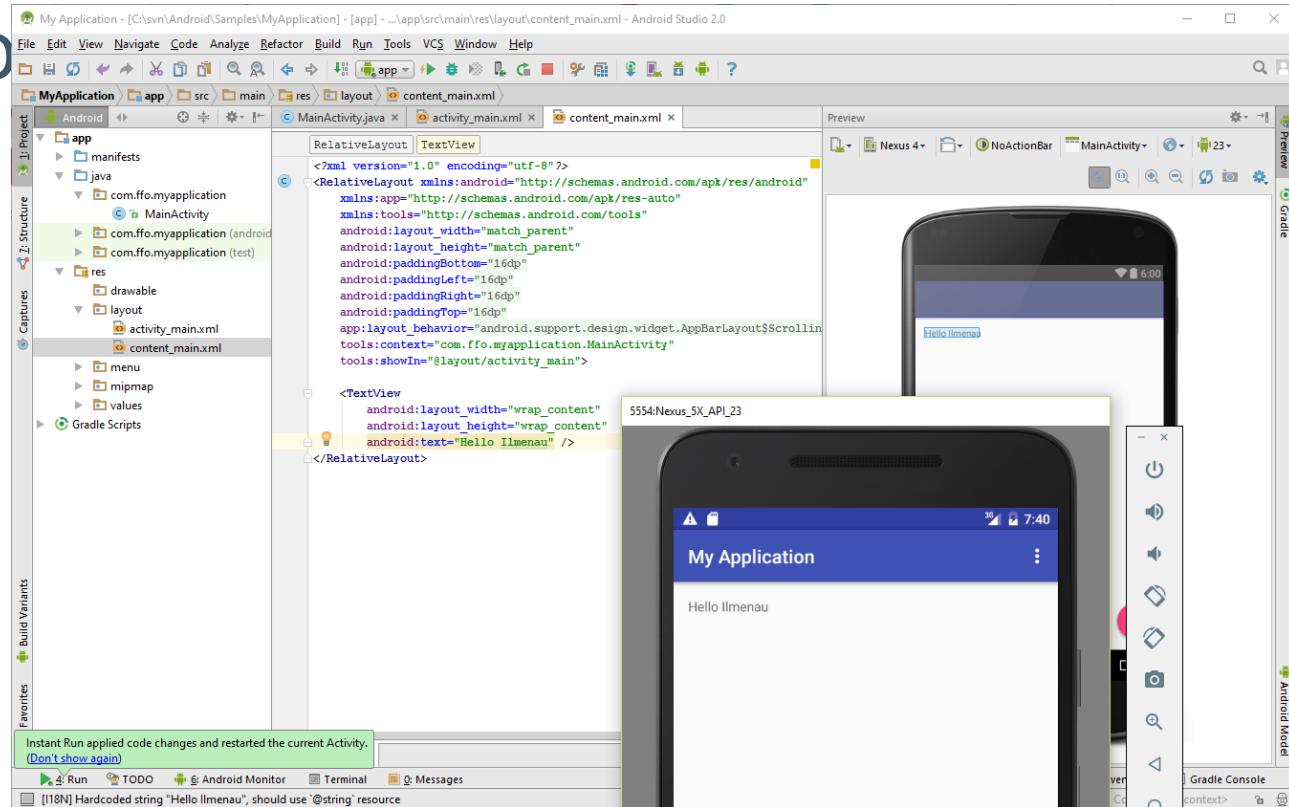
- Das Command-Line Interface (CLI)
<http://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/cli/index.html>
- Android Platform Guide
<http://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/platforms/android/index.html>
- Android SDK Download:
<http://developer.android.com/sdk/index.html>
- Ant für Windows: <https://code.google.com/p/winant/>
- Cordova Plugins:
<http://cordova.apache.org/docs/en/latest/reference/cordova-plugin-geolocation/index.html>
<http://cordova.apache.org/docs/en/latest/reference/cordova-plugin-file/index.html>

React Native

- Build native mobile apps using JavaScript and React
- A framework for building native apps using React
<https://facebook.github.io/react-native/>

Projekt mit Android Studio 2.x

- Android Studio
Native Apps für
Android mit Java



Ein Hello-Ilmenau-Projekt in Android Studio 2

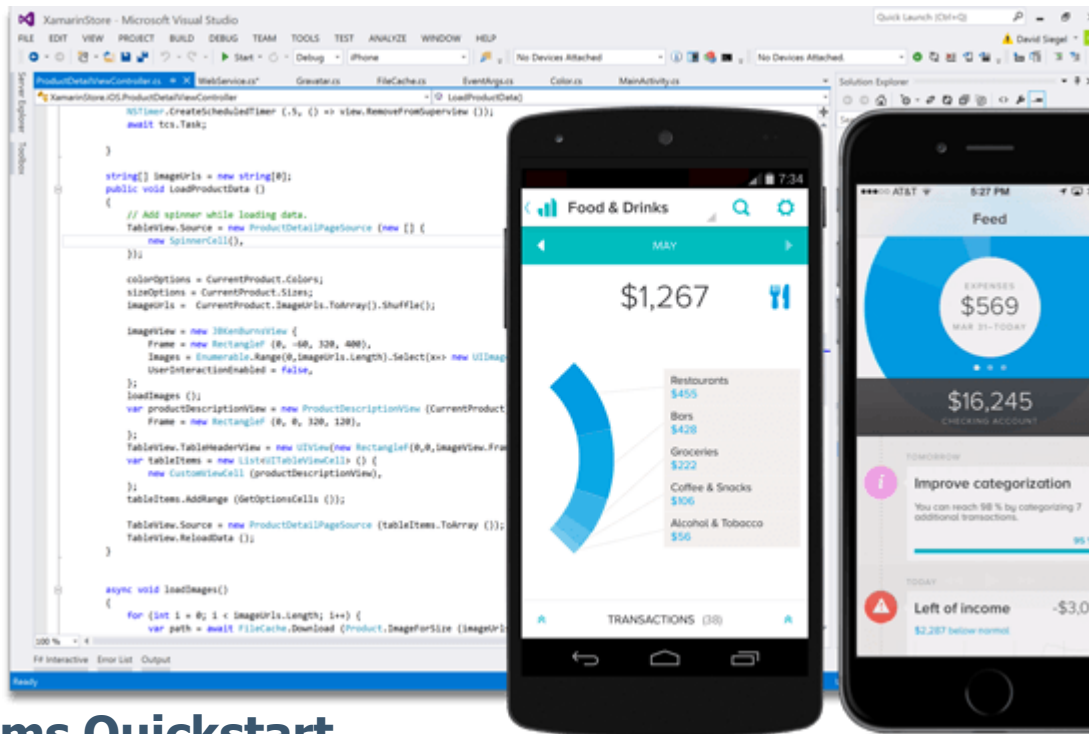
Android Studio Tutorial for Beginners (Step by Step tutorial)

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

Projekt mit Visual Studio

- Xamarin.Forms (mit Visual Studio 2017)

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/>