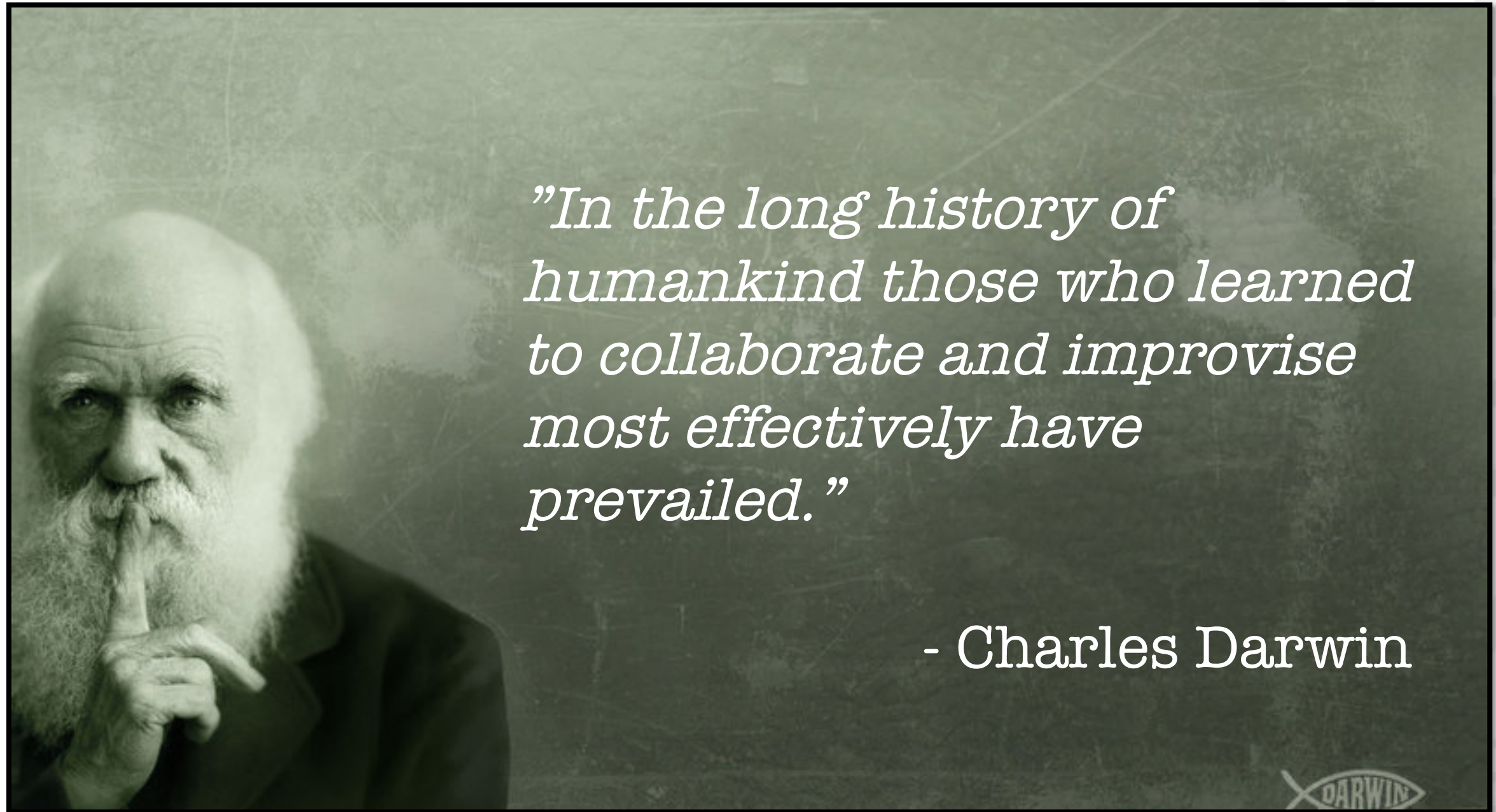


Team Time Tracking

Kopi Luwak

Stijn Voss
Leon Botros



*”In the long history of
humankind those who learned
to collaborate and improvise
most effectively have
prevailed.”*

- Charles Darwin

Inhoud

- Requirements
- Google App Engine
- PHP/MySQL
- Demo

Requirements

- Simpele authenticatie
- Automatisch syncen
- Beperk stroomverbruik
- Snel

Google App Engine

Voordelen

- Java-objecten op server
- Automatisch syncen
- C2DM Support

Nadelen

- Moeilijk aan de praat te krijgen
- Veel verschillende versies
- Tijdrovend

PHP/MySQL

- Tijdelijke oplossing
- Ervaring



Demo



Implementatie

```
public static void acceptInvite(final int inviteId)
{
    new AsyncTask<Void, Void, JSONObject>()
    {
        protected JSONObject doInBackground(Void... arg0)
        {
            JSONObject send = new JSONObject();
            return
            HTTPclient.SendHttpPost(ServerConnector.SERVERADDRESS
            +"accept/"+inviteId+"", send);
        }

        @Override
        protected void onPostExecute(JSONObject object) {}
    }
    .execute();
}
```


Implementatie

```
public function acceptAction($id)
{
    $invite = InviteQuery::create()->filterById($id)->findOne();
    $this->addUserToProject($invite->getReceiver(),$invite->getProjectId());
    $invite->delete();
    return new Response();
}

private function addUserToProject($mail,$id)
{
    $us = new Projectuser();
    $us->setProjectId($id);
    $us->setMail($mail);
    $us->save();
}
```

Mogelijke verbeteringen

- C2DM Support
- Refresh button
- Invite notification
- Share via contactenlijst

Conclusie

- Google App Engine gepoogd
- Overgestapt op PHP/MySQL
- Tevreden met resultaat