

Aufgabe 2C: Silverlight

Erstellung einer RIA-Anwendung

Das Fotoportal *PhotonPainter* setzt vermehrt auf mobilen Zugriff. Um den von unterwegs zugreifenden Nutzern ein besonderes Erlebnis zu gewähren, soll an mobile Endgeräte *PhotonFX*, eine Rich Internet Application (RIA) auf Silverlight-Basis, ausgeliefert werden.

Ihre Aufgabe ist es, diese Anwendung zu erstellen. Kernfunktion der Anwendung soll es sein, mit dem mobilen Endgerät gemachte Bilder direkt zu übermitteln sowie die eigenen Bilder zu verwalten. Außerdem soll eine Slideshow aus den eigenen Bildern angezeigt werden können. Da es eine Single-User-Anwendung ist, soll sie auch die Benutzerdaten speichern und sich automatisch am Server anmelden. Eine letzte Funktion ist der PhotoGuide. Ist dieser aktiviert, zeigt *PhotonFX* Bilder an, die in der Nähe des aktuellen Standortes aufgenommen wurden, um den Benutzer auf potentielle Motive hinzuweisen und zu inspirieren.

Tipp: Beginnen Sie zunächst damit, die Verbindung zum *PhotonEmitter*-Backend zu programmieren. Ist eine Kommunikation möglich, können Sie die restlichen Funktionen umsetzen. Entwickeln Sie zuletzt den PhotoGuide, dieser ist die umfangreichste Funktion.

Das Ergebnis muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Aufgrund der begrenzten Bildschirmfläche der mobilen Endgeräte muss die Benutzeroberfläche auf 480x320 Pixel (iPhone-Standard) limitiert werden.
- Ist keine Verbindung mit dem *PhotonEmitter*-Server möglich, muss dem Benutzer das entsprechend mitgeteilt werden.
- Die Slideshow soll automatisch aus allen Fotos des Benutzers zusammengestellt werden.
- Um Fotos für den PhotoGuide auszuwählen, nutzen Sie einen Abgleich der GPS-Koordinaten. Der Einfachheit halber reicht es aus, diese Koordinaten (oder feste Orte) durch den Benutzer auswählen zu lassen, eine „echte“ Anbindung an ein GPS-Gerät ist nicht erforderlich. Für eine besonders gute Lösung können Sie zudem Blickrichtungsinformationen einbringen.
- *Alle verwendeten Bestandteile müssen entweder Public Domain sein oder die erforderlichen Nutzungsrechte müssen schriftlich vorliegen.*

Abzugeben sind:

- Quellprojekt (photonfx.sln, XAML-Dateien, Sourcecode-Dateien sowie verwendete Medienobjekte im Ordner assets)
- Lauffähiges Beispiel (photonfx.xap, eingebettet in eine HTML-Seite, mit Beispieldaten)