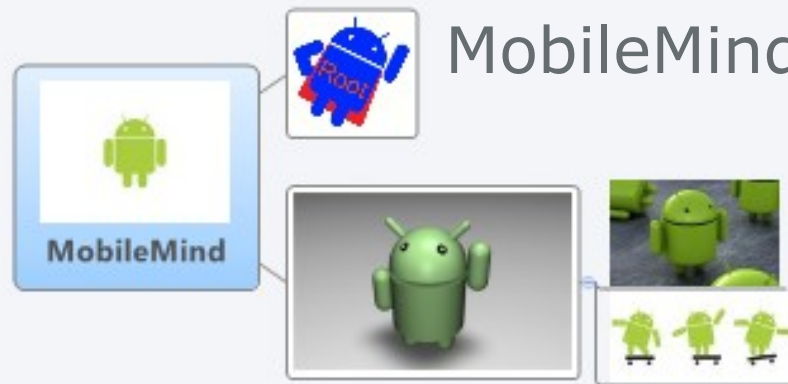


MAD with Android: MobileMind



Sommersemester 2010

Gliederung

2

- Motivation
- Herausforderungen
& Designentscheidungen
- Architektur
& Demo
- Ausblick

Motivation

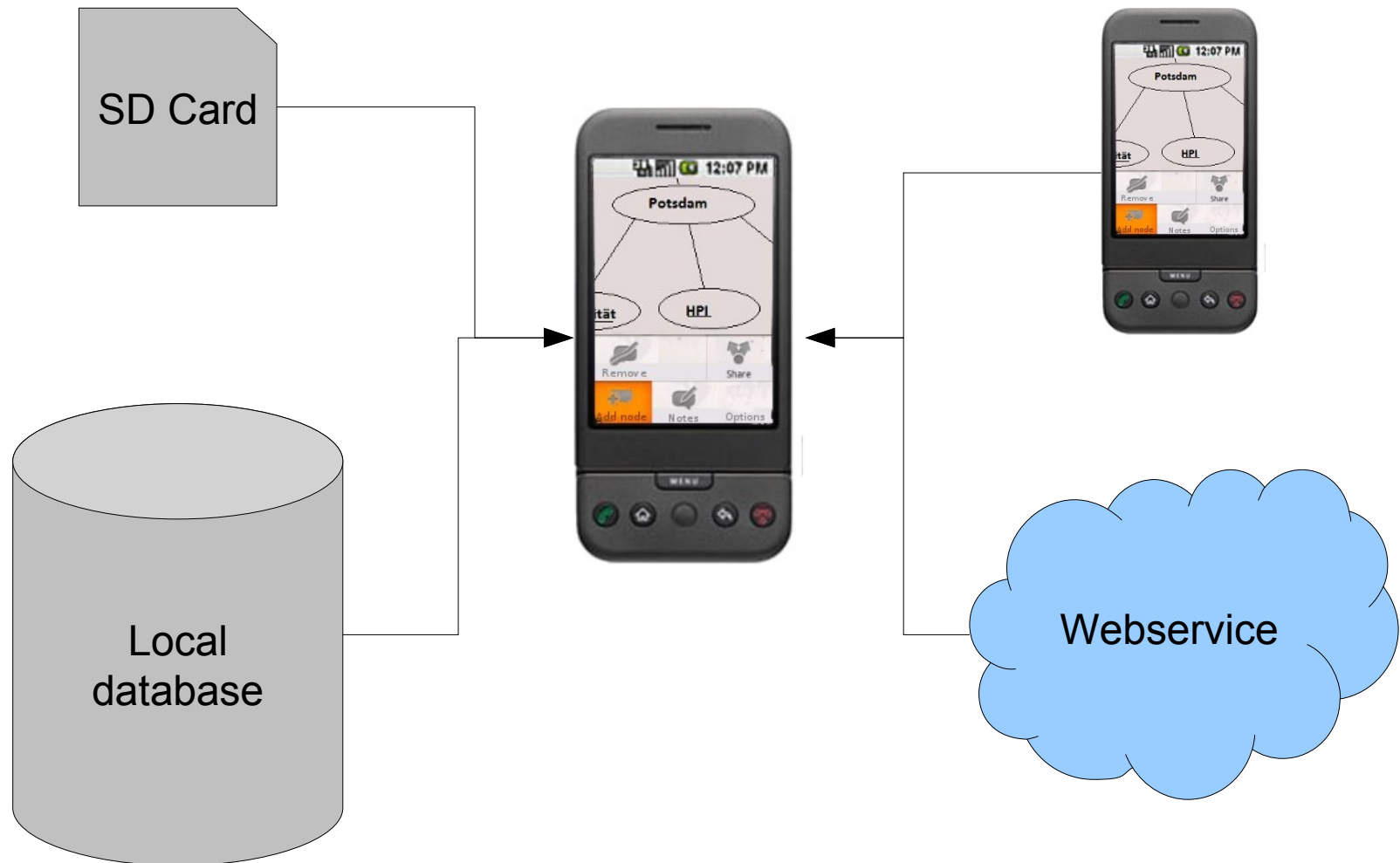
3

Nachteile konventioneller Mindmaps

- Auf Papier unhandlich
- Auf dem Rechner nicht immer und überall dabei
- Online-Mindmapping nicht immer möglich

Mögliche Einsatzzwecke:

- Notizzettel mit Struktur
- Informationssammlung und -verwaltung
- Vorbereitung für Vorträge und Präsentationen



Herausforderungen

5

Darstellen einer Map auf kleinem Display

Lösungsansatz:

- Nutzung von Webview in Kombination mit JSGraphIt

Nutzung von Gesten i.V.m. Javascript

- Schnittstellen zwischen Java und Javascript nötig

Browser interpretiert jede Touchaktion

- GestureOverlay mit teilweise eigener Gestenerkennung

Herausforderungen

6

Gestensteuerung

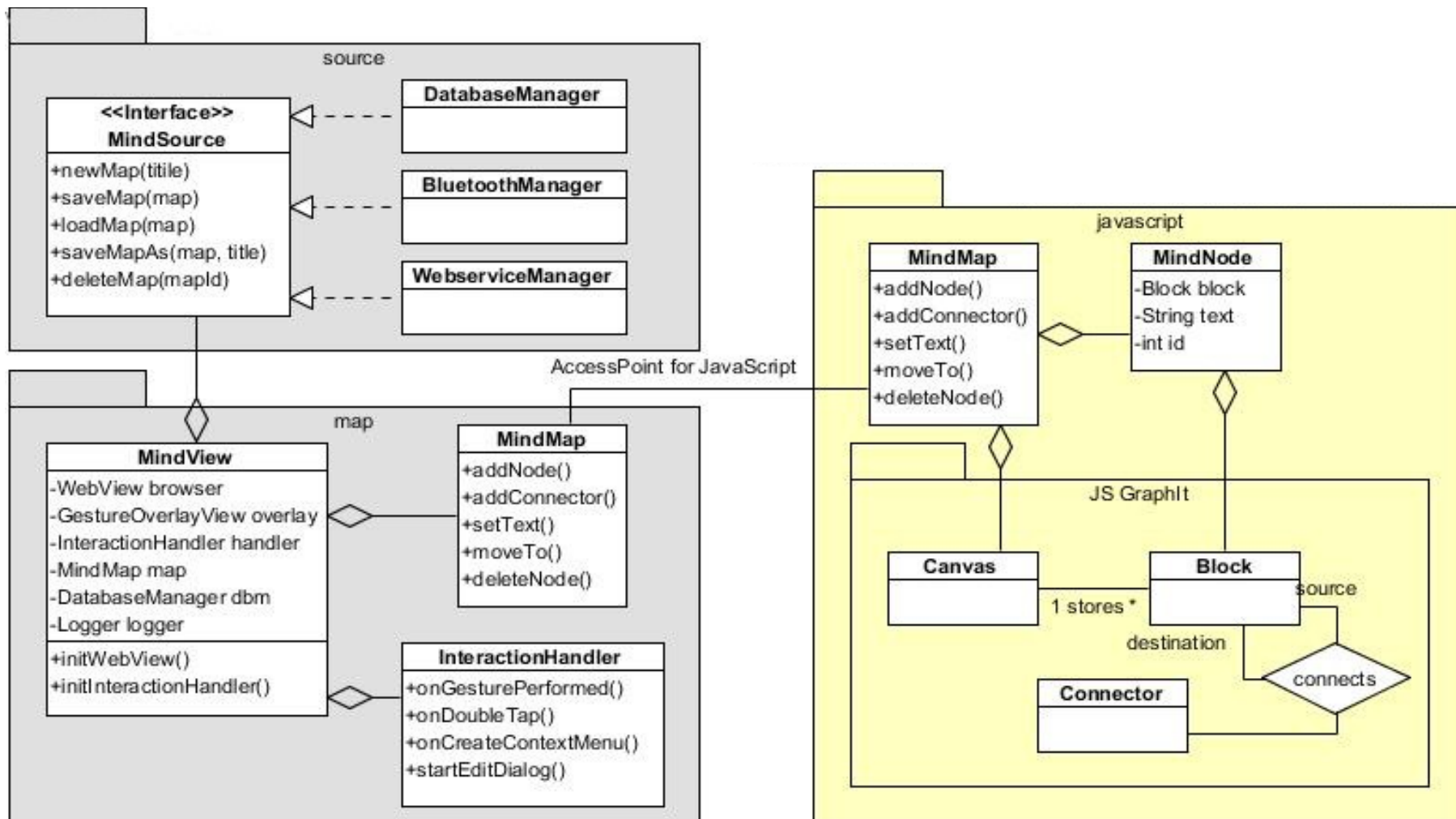
- Durch Webview verkompliziert → einige Gesten werden schon interpretiert

Lösung

- Implementieren eines eigenen GestureHandlers mittels
 - GestureOverlayView
 - GestureDetector
 - OnClickListener() etc. überschreiben
- Gesten müssen teils programmatisch erkannt werden (z.B. Scrollgesten) um gewünschte Aktionen auszuführen

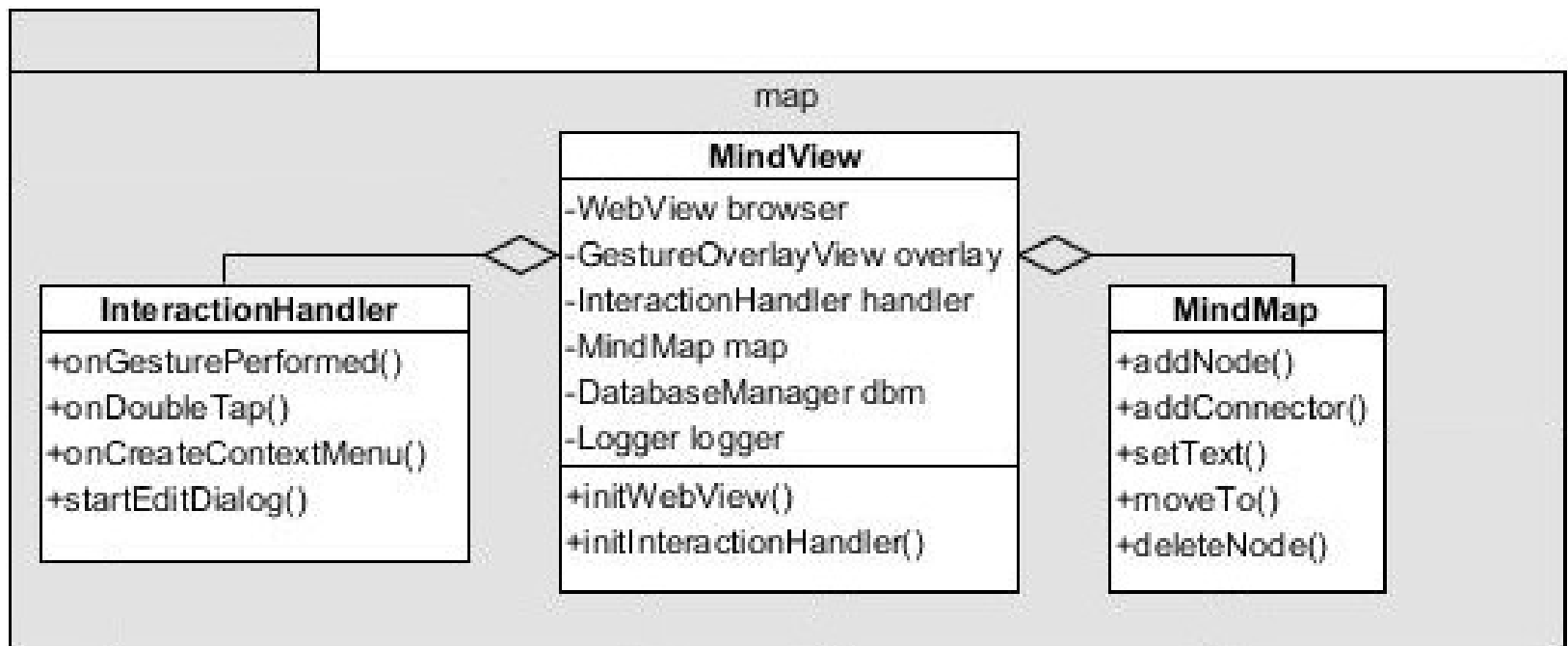
Klassendiagramm

7



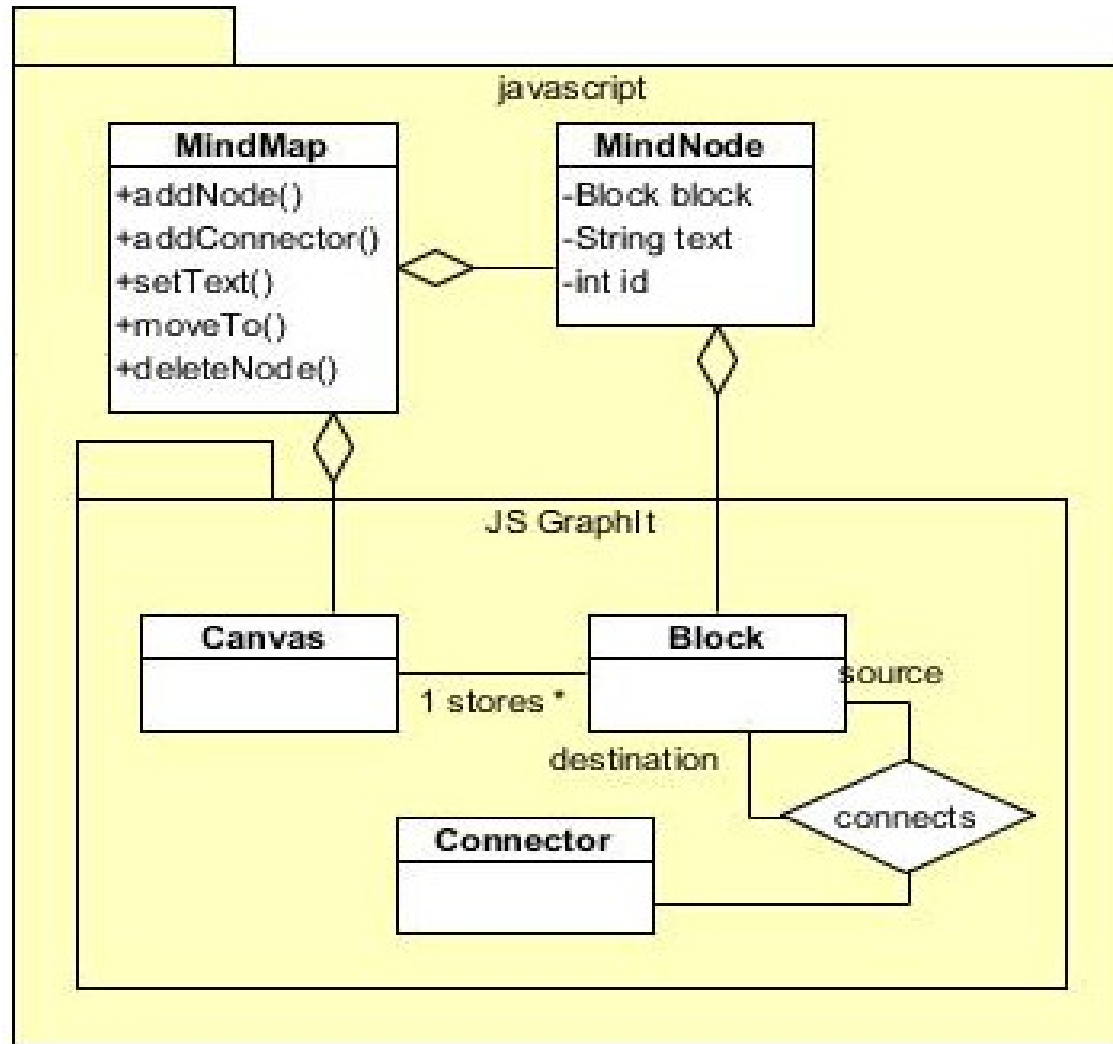
Klassendiagramm

8



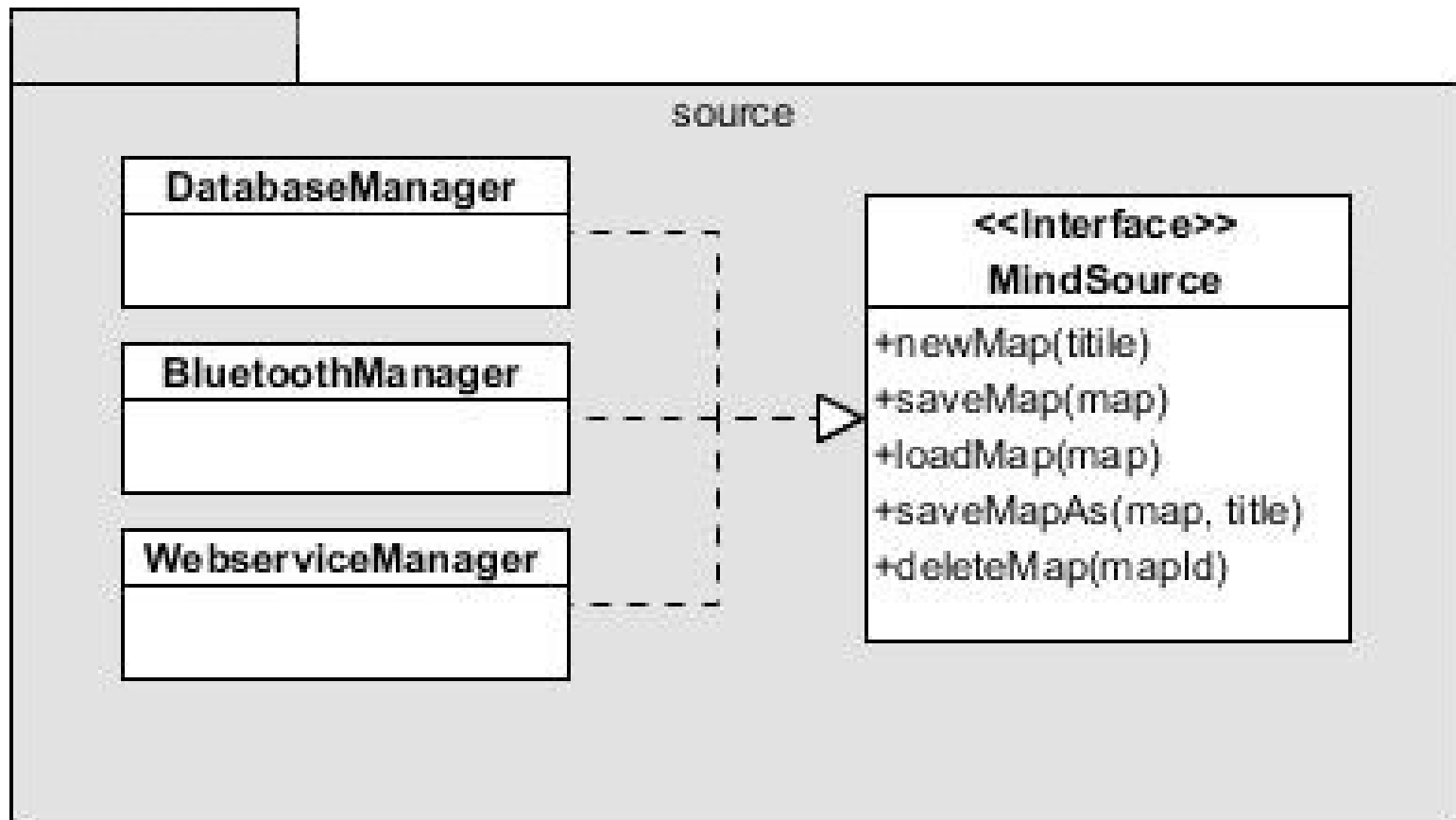
Klassendiagramm

9



Klassendiagramm

10

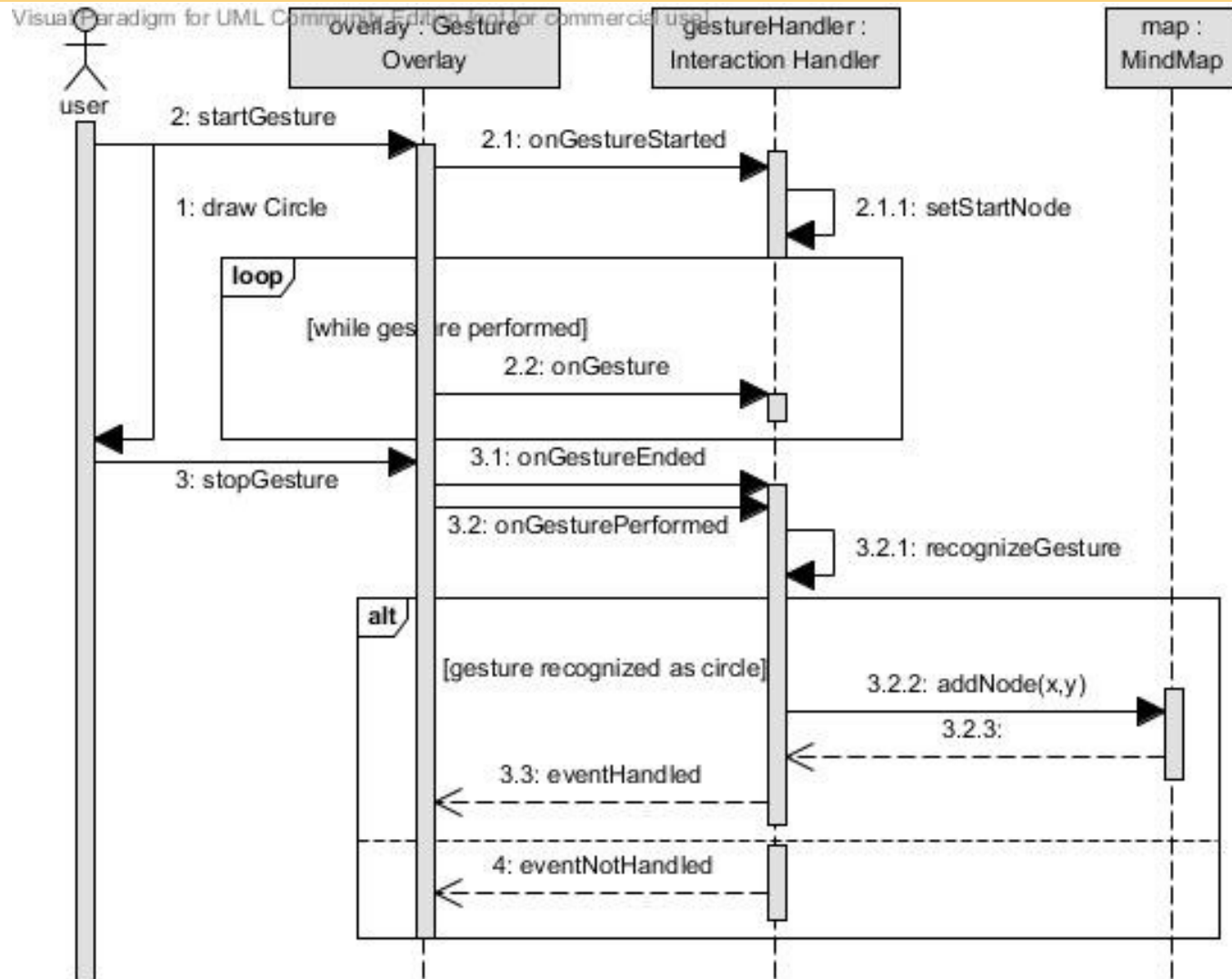


Live Demo

11

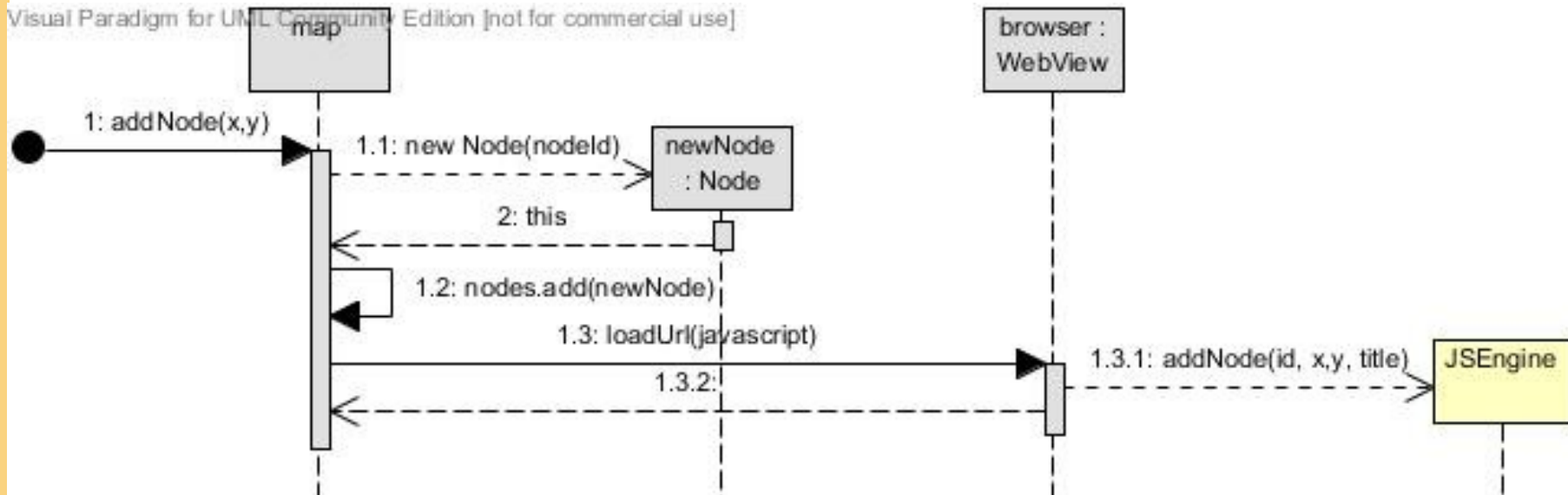
NewNode

12



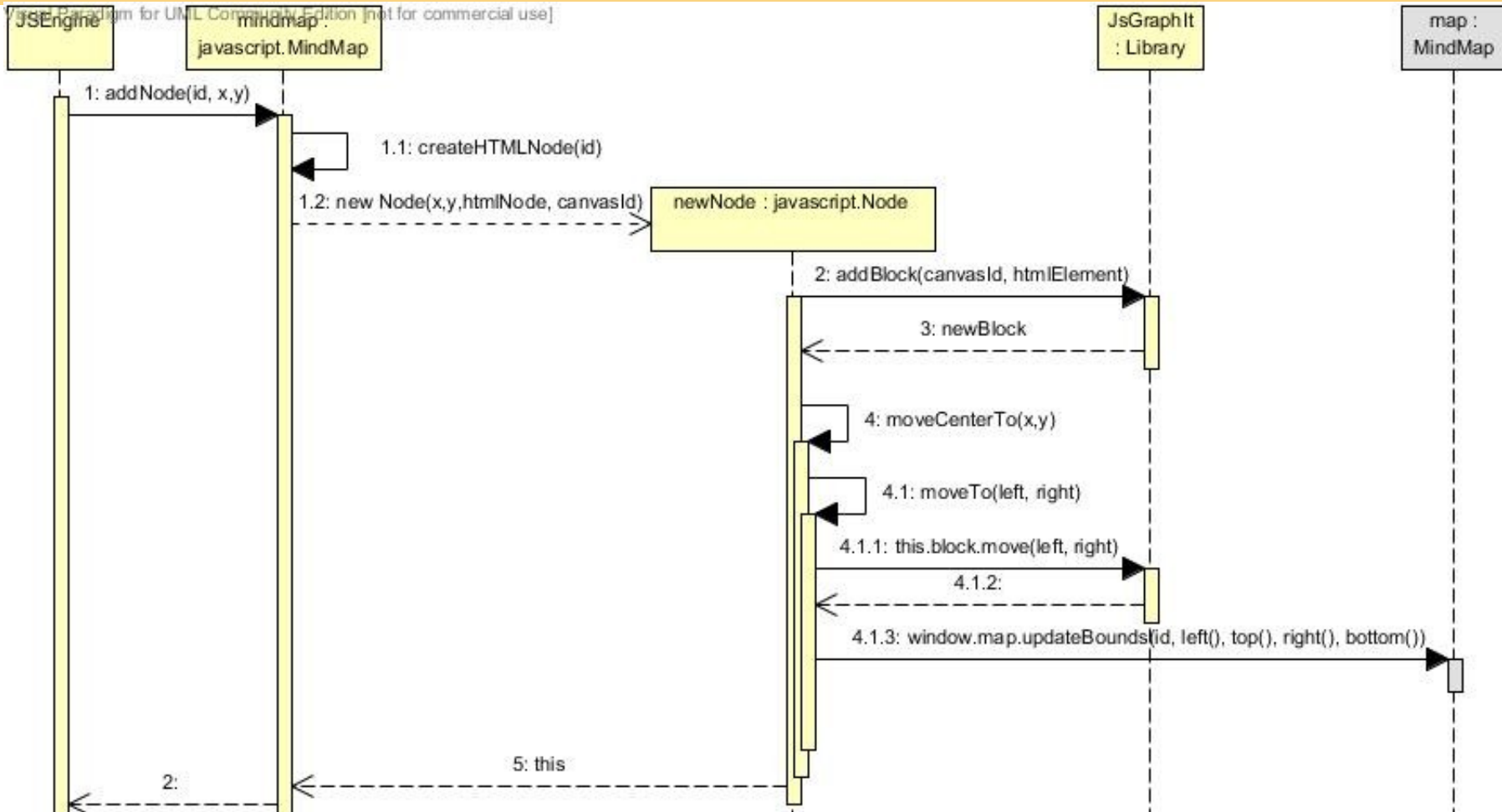
NewNode

13



NewNode

14



Ausblick

15

Todo:

- ✓ Darstellung
- ✓ Export
- ✓ Gestensteuerung
- ✓ Suche im Netz
 - Bluetooth-Kommunikation
 - Server-Kommunikation
 - Orientierungsberücksichtigung
 - ...