

# PROGRAMOWANIE SYSTEMÓW MOBILNYCH II

## PROJEKT “HEALTHY MORNINGS”

### OSOBY ZAANGAŻOWANE W PROJEKT

- |                      |               |                       |
|----------------------|---------------|-----------------------|
| 1. Miłosz Fedorczak  | Indeks: 38039 | Semestr Letni 2024-25 |
| 2. Szymon Pietruszka | Indeks: 37719 | Semestr Letni 2024-25 |

### DANE TECHNICZNE APLIKACJI

- |                                         |                            |
|-----------------------------------------|----------------------------|
| • <b>Nazwa Aplikacji:</b>               | Healthy Mornings           |
| • <b>Nazwa Pakietu:</b>                 | com.nforge.healthymornings |
| • <b>Język programowania:</b>           | Java                       |
| • <b>Minimalne SDK:</b>                 | API 34                     |
| • <b>Język konfiguracji kompilacji:</b> | Kotlin DSL                 |

### OPIS DZIAŁANIA APLIKACJI

Aplikacja mobilna „Healthy Mornings”, przeznaczona dla smartfonów z systemem Android, zostanie zaprojektowana tak, aby zapewnić użytkownikowi możliwość realizacji zarówno predefiniowanych, jak i spersonalizowanych zadań. Jej celem będzie ułatwienie porannej rutyny, poprawa samopoczucia oraz zwiększenie produktywności na cały dzień.

Każdy użytkownik będzie posiadał indywidualne konto, na którym będą przechowywane wszystkie dane dotyczące wykonanych zadań, w tym ich status, czas realizacji oraz ewentualne dodatkowe informacje. Dzięki temu możliwe będzie śledzenie postępów, analiza nawyków oraz personalizacja rekomendacji, co pozwoli na bardziej efektywne planowanie codziennych aktywności.

Aplikacja będzie oferowała kilka domyślnych zadań do wyboru, a użytkownik będzie miał również możliwość dodania własnych, dostosowanych do swoich potrzeb i nawyków. Każdego dnia użytkownik będzie mógł oznaczyć jako wykonane od 4 do 10 zadań, jednak po upływie wyznaczonego czasu funkcja odznaczania zostanie zablokowana. Wówczas dostępne będą jedynie statystyki oraz szczegółowe dane dotyczące dotychczasowej aktywności. Dodatkowo aplikacja zapewni dostęp do inspirujących porad i wskazówek, które mogą pomóc w utrzymaniu motywacji oraz budowaniu zdrowych nawyków.

W aplikacji zostanie zaimplementowany system poziomów użytkownika, który będzie odzwierciedlał jego postępy i zaangażowanie w wykonywanie codziennych zadań. Po zdobyciu każdego nowego poziomu użytkownik otrzyma nagrody, takie jak opcje personalizacji aplikacji (np. zmiana motywu kolorystycznego, ikon czy tła), dodatkowe funkcje lub unikalne odznaki motywacyjne. System ten ma na celu zachęcenie do regularnego korzystania z aplikacji oraz budowanie pozytywnych nawyków poprzez element grywalizacji.