**A K A D E M I A M A R Y N A R K I W O J E N N E J**

IM. BOHATERÓW WESTERPLATTE

Wydział: Katedra:

MECHANICZNO-ELEKTRYCZNY INFORMATYKI





„Z A T W I E R D Z A M”

PRODZIEKAN

Dnia ......................................

**ZADANIE DO PRACY DYPLOMOWEJ**

wydane studentowi (imię, nazwisko, grupa):

**XXXX XXXXXXXX**

**XXXX A XXXXX**

1.Temat pracy:

**„Mentala” - Projekt i implementacja zestawu trzech aplikacji mobilnych wspomagających pamięć**

2. Cel pracy:

Stworzenie zestawu trzech aplikacji wspomagających samodoskonalenie się Użytkownika:

2.1 – **„Afisz” - Aplikacja do nauki dowolnego języka obcego** udostępniająca narzędzie potrzebne do wykonania i modyfikacji własnych fiszek oraz narzędzie do sprawdzania wiedzy w formie co najmniej jednej prostej gry.

2.2 – **„HaSZ”** - **Aplikacja do nauki historii sztuki**, bądź innej dziedziny, której nauka opiera się na plikach graficznych połączonych z ich opisem – oprócz podstawowej, predefiniowanej przez Autorkę bazy danych zawierającej zestaw obrazków do nauki historii sztuki aplikacja ma zawierać moduł służący do nauki, moduł sprawdzający wiedzę oraz bazę ciekawostek. Zarówno baza obrazków jak i baza ciekawostek mogą być modyfikowane przez Użytkownika aplikacji (dane przechowywane są w tym wypadku na urządzeniu końcowym), jak i mogą być pobierane z bazy głównej, zarządzanej przez Administratora aplikacji (w tym wypadku Autorkę), do której można się dostać przy pomocy Internetu (dostęp zdalny).

2.3 – „**Przypominajka”** – **Aplikacja generująca przypomnienia**, wspierająca pozostałe dwie aplikacje, ale też działająca samodzielnie. Jej celem jest wspieranie Użytkownika w wykonywaniu obowiązków na czas – zarówno tych dotyczących nauki, jak i codziennego funkcjonowania. Aplikacja ma mieć maksymalnie prosty i intuicyjny interfejs, a zapisywanie notatek, o których ma przypominać, musi być maksymalnie łatwe i szybkie. Aplikacja będzie posiadała własny widżet, który, umieszczony na ekranie głównym urządzenia końcowego, będzie gwarantował szybki i łatwy dostęp do zapisywania nowych notatek i planów.

1. Dane wejściowe do pracy (projektu) inż.:

Dane pozyskane od użytkownika:

- zbiór obrazków z historii sztuki („HaSZ”),

- przykładowe notatki do przypomnienia („Przypominajka”)

- zbiór słówek i ich tłumaczeń („Afisz”)

1. Zagadnienia podlegające opracowaniu:

- Projektowanie i implementacja aplikacji przeznaczonych na system Android

- Baza danych – lokalna i zdalna, połączenie i korzystanie z bazy

- Komunikacja między aplikacjami w systemie Android

- Widżet jako integralna część aplikacji

- Wyświetlanie powiadomień i wysyłanie sygnału (dźwiękowego, wibracji) w ramach powiadomienia

1. W rezultacie wykonania pracy należy przedstawić:

**3 działające aplikacje przeznaczone na system Android wraz z opisem i dokumentacją.**

1. Konsultanci:

………………………………………………………………………..………..………………

………………………………………………………………………..………..………………

………………………………………………………………………..………..………………

|  |  |
| --- | --- |
| KIEROWNIK PRACY DYPLOMOWEJ  ……………………………………. | KIEROWNIK KATEDRY  ……………………………………. |

Zadanie otrzymałem dnia ……………………………..

…………………….……………..

(podpis studentów)