Programowanie Zdarzeniowe 2016/17

Scheduler

Prowadzący: mgr inż. Dawid Bugajewski

Grupa : I4B4S1

**Wykonali:**

Bujalska Emilia

Chrostek Bartosz

Czarny Łukasz

Chlabicz Agata

Warcholak Anna

Spis treści

[1. Wymagania projektowe 3](#_Toc472161551)

[2. Opis funkcjonalności aplikacji 4](#_Toc472161552)

[3. Architektura 5](#_Toc472161553)

[3.1 Narzędzia 5](#_Toc472161554)

[3.2 Komponenty 5](#_Toc472161555)

[3.3 Model danych 5](#_Toc472161556)

# Wymagania projektowe

Zadania projektowe należy realizować zgodnie z wybraną metodyką. Opracowane rozwiązania muszą spełniać poniższe założenia.

1. Aplikacja napisana w Javie wykorzystując Android SDK i Android Studio.
2. Asynchroniczność wykonywanych operacji w tle (AsyncTask)
3. Zastosować wzorce projektowe programowania zdarzeniowego.
4. Opracowanie przykładowych danych testowych, dostarczanych poprzez jedno z kilku źródeł danych (ma być: firebase)
5. Budowa komponentów z wykorzystaniem Gradle i środowiska kontroli wersji, np. SVN / Github / Bitbucket

Ponadto należy opracować sprawozdanie zawierające: \* opis wykorzystanych technologii opis komponentów wykorzystanych w projekciediagram klas/encji oraz interfejsów reprezentujący struktury wykorzystywane w projektowanym komponencie rozmieszczenie wszelkich plików konfiguracyjnych wraz z opisem właściwości konfiguracyjnych wykorzystywanych w aplikacjiwybrane widoki z aplikacji

Aplikacja dostarczająca generyczny komponent do planowania (ang. Scheduler):

* implementacja własnego komponentu kalendarza;
* implementacja własnego komponentu czasu w postaci zegara, dane przechowywane w obiekcie np. Date
* implementacjaschedulera, czyli kalendarz w którym dla odkreślonychzasobów przypisuje się obiekty np. zasoby (osoby) i zadania
* możliwość definiowania notek z wykorzystaniem własnej implementacji notatnika
* mechanizm notyfikacji powiadamiający o zmianach
* mechanizm zdarzeniowego powiadamiania komponentu o zmianie danych w źródle danych
* scheduler powiadamiania o zadaniach/zaplanowanych obiektach, np. definiujemy zadanie startu o 10:20, scheduler o godzinie 10:20 powiadamia zdarzeniowo o akcji, mechanizm notyfikacji powiadamia użytkownika
* przenoszenie zadańpomiędzyrożnymi dniami, godzinami (drag and drop)
* komponent Timeline (oś czasu) dla wizualizacji(tylko) zadań danego dnia

# Opis funkcjonalności aplikacji

# Architektura

## Narzędzia

## Komponenty

## Model danych