Návrh aplikace

Dolejš, 4.B

# Zadání

Aplikace spustitelná na Android, která bude zobrazovat informace o tělesech v blízkosti Země. Aplikace bude využívat data z NASA API.

# Postup

1. Promyšlení designu a funkcí
2. Návrh designu a rozhraní
3. Samotné programování
   1. Zajištění dat z JSON API
   2. Tvorba rozhraní v XAML
   3. Zajištění funkcí aplikace
   4. Debugging
4. Přidání dalších funkcí a ověření funkcionality těch základních
5. Údržba

# Rizika

## Časová náročnost

Projekt shledávám časově náročnějším, hlavně z důvodu dohledávání různých informací o tom, jak funguje Xamarin a jak se pracuje s JSON API.

## Neznalost technologie

Jak jsem již v prvním bodě zmiňoval, v průběhu tvorby aplikace bude naprosto stěžejní dohledávání si informace o fungování Xamarinu a JSON API, protože jsem s nimi doposud pracoval minimálně. Tato neznalost je dalším faktorem, který může vývoj aplikace pozdržet.

## Kompatibilita

Tvoříme aplikaci pro Android, tudíž není funkčnost na iOS zařízeních garantována.

# Vývojový model

Pro tento projekt by bylo nejlepší využití metody WaterFallu, protože se jedná o aplikaci s jasným zadáním, a tudíž se do její funkcí nemusí nic více přidávat.

# Návrh Designu

