

Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych



Travel Adventure App

Krzysztof Pranczk
Aleksy Miśtał
Radosław Oleksza

13 CZERWCA 2017

Spis treści

1	Opis biznesowy	1
2	Opis funkcjonalności	1
3	Architektura	4

1 Opis biznesowy

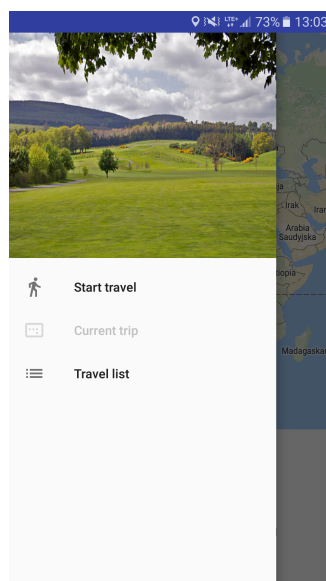
Travel Adventure App to aplikacja mobilna przeznaczona głównie dla podróżników, która umożliwia zapamiętywanie trasy podróży na podstawie lokalizacji. Trasa jest wyświetlana za pomocą Google Maps. Użytkownik w trakcie podróżowania może robić zdjęcia, które następnie są podpinane do punktów na trasie. Zużywając niewielką ilość baterii, aplikacja może działać w tle, nie jest konieczne jej ciągłe otwarcie do zapisywania trasy.

2 Opis funkcjonalności

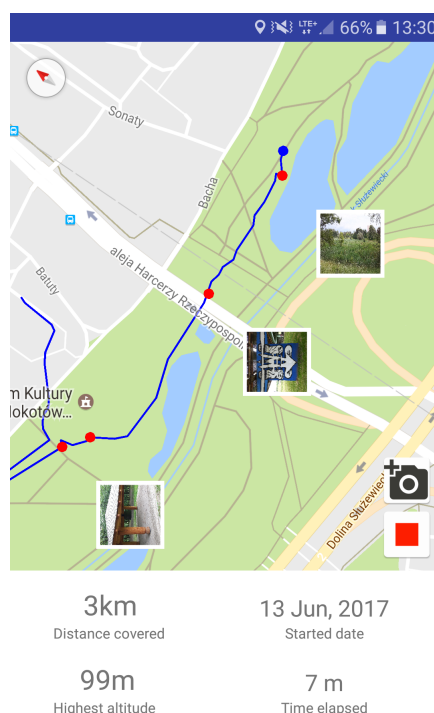
Po pierwszym uruchomieniu aplikacji użytkownik zostanie zapytany o dostęp do lokalizacji. Następnie zostanie przekierowany do głównego ekranu aplikacji, który składa się z Google Mapy oraz wartości opisujących aktualną wycieczkę: długość trasy, datę rozpoczęcia wycieczki, najwyższy punkt na trasie wycieczki oraz czas trwania.



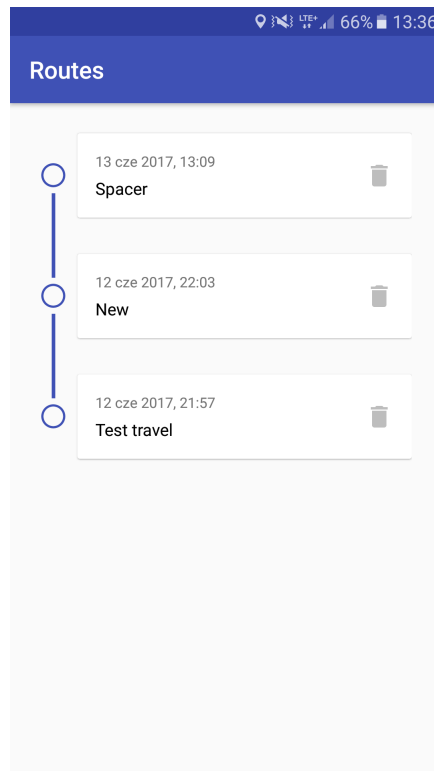
Aplikacja zawiera panel nawigacyjny wysuwany swapem z lewej strony. Za pomocą elementów menu panelu nawigacyjnego możemy odpowiednio: rozpocząć nową wycieczkę, zlokalizować aktualną wycieczkę na mapie lub otworzyć listę wycieczek.



Po wybraniu opcji *"Start travel"*, użytkownik wpisuje nazwę nowej wycieczki. Następnie rozpoczyna się nowa wycieczka, aktualizowana jest pozycja użytkownika wraz z wartościami opisującymi trasę. Co kilka sekund aplikacja automatycznie dodaje nową lokalizację do trasy. Po naciśnięciu ikonki aparatu, użytkownik ma możliwość zrobienia zdjęcia, które za pomocą markera zostanie dodane w odpowiednim punkcie wycieczki. Po kliknięciu markera zobaczymy miniaturkę naszego zdjęcia. Naciśnięcie ikonki z czerwonym kwadratem po następnym potwierdzeniu przez użytkownika spowoduje zakończenie i zapisanie aktualnej wycieczki.

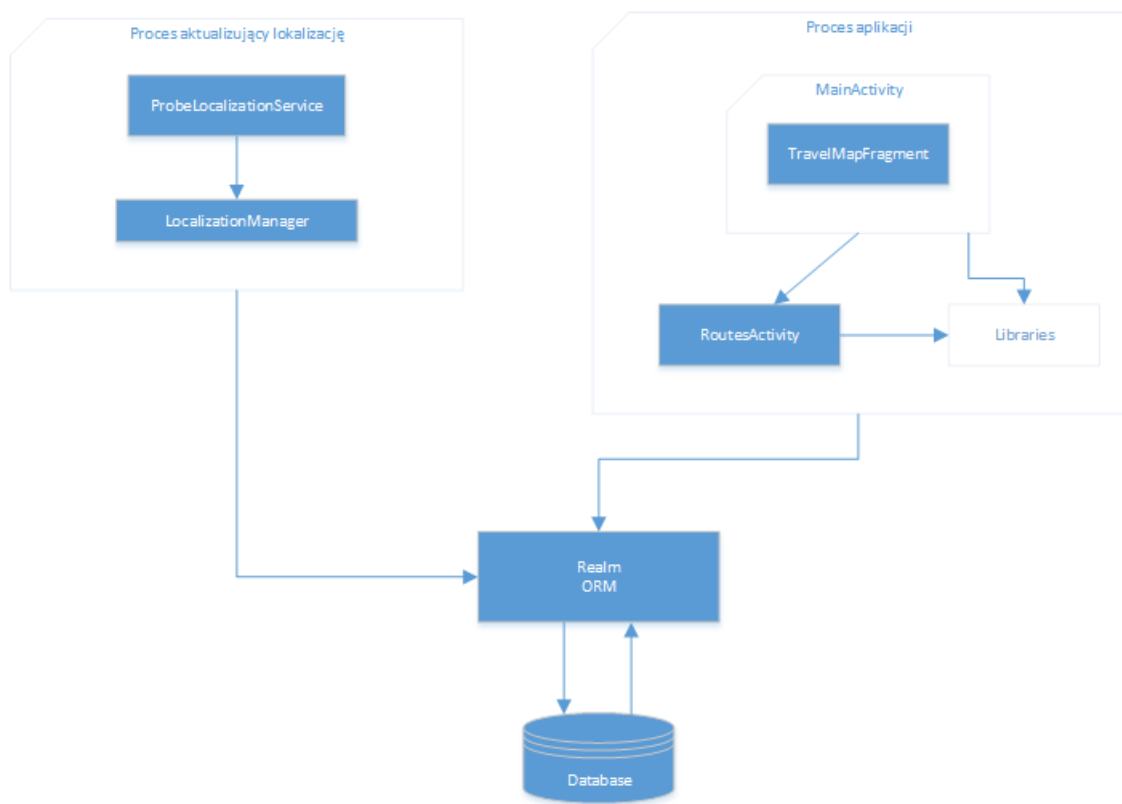


Po wybraniu opcji *"Travel list"* z panelu nawigacyjnego użytkownik zostanie przekierowany do widoku ze swoimi wszystkimi wycieczkami. Są one opisane przez nazwę oraz datę i godzinę rozpoczęcia. Po kliknięciu na daną wycieczkę, zostanie nam ona wyświetlona na głównym ekranie. Kliknięcie ikony kosza po potwierdzeniu przez użytkownika usunie daną wycieczkę.



3 Architektura

Schemat architektury:



Aplikacja zawiera dwa procesy: proces odpowiadający za aktualizacje lokalizacji, posiada serwis `ProbeLocalizationService` oraz proces główny aplikacji.