

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

Instytut Techniczny
Informatyka Stosowana

DOKUMENTACJA PROJEKTOWA PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ MOBILNYCH

Projekt turystyczny

Autorzy:
Frączek Bartłomiej
Buliszak Tomasz

Prowadzący:
mgr inż. Dawid Kotlarski

Nowy Sącz 2021

Spis treści

1. Ogólne określenie wymagań	3
2. Określenie wymagań szczegółowych	5
3. Projektowanie	7
4. Implementacja	8
5. Testowanie	11
6. Podręcznik użytkownika	13
Literatura	14
Spis rysunków	14
Spis tabel	15

1. Ogólne określenie wymagań

Projekt ma za zadanie stworzenie aplikacji mobilnej która będzie zawierała około 20 punktów na mapie danej przestrzeni. W skład 20 punktów będą wchodziły wybrane znane miejsca jak zabytki , instytucje kultury miasta czy nawet punkty widokowe.

Aplikacja będzie w głównej mierze spełniała rolę przewodnika turystycznego w nowoczesnej formie. Przestrzenią która zostanie wykorzystana będzie cała mapa miasta Nowego Sącza lub pewien wycinek okolicy tego miasta. Ilość wykorzystanej mapy do stworzenia aplikacji jest zależna od umiejscowienia punktów. Sama aplikacja będzie w głównej mierze opierała się na klasycznym GPS. Pobór mapy będzie realizowana przez mapę Google by móc po jednorazowym takim poborze wykorzystywać aplikację nawet w sytuacji braku dostępu do sieci.

20 punktów będą wpisane zawsze na mapę by ułatwić gdy osoba wykorzystująca aplikację w danym czasie znajdzie się właśnie w sytuacji braku dostępu do Internetu. Na podstawie naszej obecnej pozycji pobranej przy pomocy GPS aplikacja będzie mogła pokazać drogę do danej interesującej nas w danej chwili z podanych punktów.

Aplikacja nie poda nam jedynej możliwej drogi dotarcia do celu tylko parę możliwych z jej wariantów. Oczywiście jest to że zostanie nam ukazana także najkrótsza możliwa droga przy pomocy wykorzystywania odpowiedniego algorytmu.

Dodatkową funkcją aplikacji jest to że jest w stanie wykorzystać czujnik oświetlenia by pomóc podróżującym korzystać z aplikacji o późnych porach dnia. Aplikacja będzie również posiadała jeszcze jeden dodatek którym będzie podsumowanie szybkości przejścia przebytego danego odcinka.

Aplikacja zawarta w projekcie ma wyglądać następująco. Po jej uruchomieniu zostanie nam pokazana mapa miasta Nowy Sącz pobierana na bieżąco przy pomocy GPSa. Po prawej stronie ma znajdować się wysuwanie menu z przyciskami aby ułatwić osobie korzystającej z aplikacji wybrać punkt opcji z menu niż żeby odszukiwała obecnie interesujący ją punkt szukając go po mapie. Z aplikacji ma da się korzystać kiedy ekran telefonu jest wyłączony.

Osoba która zleca wykonanie projektu chce aby aplikacja nie tylko wyznaczała odpowiedniej trasy dla pieszych czy poruszających się autobusem czy samochodem chce również aby określała trasę dla jego prywatnego odrzutowca dostępnymi dla niego punktami parkowania na terenie Nowego Sącza.

Ograniczeniem aplikacji jest to że będzie istniała tylko w wersji dla telefonów z oprogramowaniem Android. Istnieje szansa że aplikacja w wersji finalnej znajdzie się

w sklepie Google Play. W przyszłości aplikację można rozwijać w sposób dodawania kolejnych punktów lub nie ograniczanie się do jednego miasta tylko wykorzystać okolicę znajdującą się wokół niego. Bądź sprawienie aby Projekt turystyczny pojawił się także dla oprogramowania IOS.

Tab. 1.1. Tablica wybranych punktów.

Lp.	Nazwa miejsca
1	Miasteczko Galicyjskie w Nowym Sączu
2	Rynek w Nowym Sączu
3	Zamek Królewski
4	Bazylika Św. Małgorzaty
5	Muzeum Okręgowe w Nowym Sączu
6	Synagoga w Nowym Sączu
7	Kapliczka Św. Jana Nepomucena
8	Kościół Ducha Świętego w Nowym Sączu
9	Las Falkowski
10	Góra Zabelecka
11	Sądecki Park Etnograficzny
12	Dworzec PKP
13	Planty
14	Park Strzelecki
15	Europa II
16	Galeria trzy korony
17	Stadion Imienia ojca Augustyna
18	Małopolskie Dorce Autobusowe S.A. Nowy Sącz
19	Hotel Beskid
20	Instytut Techniczny PWSZ

2. Określenie wymagań szczegółowych

Głównym celem projektu jest stworzenie aplikacji która będzie pełniła rolę poradnika turystycznego w nowoczesnym wydaniu. Przy obecnych zasobach posiadanej wiedzy zostanie napisana w miarę prosta aplikacja w obsłudze. Po uruchomieniu aplikacji przy odpowiedniej biblioteki która korzysta z czujnika GPS zostanie pobrana mapa miasta Nowy Sącz oraz nasza bieżąca lokalizacja. Owa mapa w będzie główną częścią layouta aplikacji.

Z prawej zaś strony będzie znajdowało się wysuwane menu które będzie zawierać 2 przyciski. Po kliknięciu w pierwszy przycisk wyskoczy nam okienko w którym będzie zawarta tabelka w którą będą wpisane wybrane przez klienta punkty przedstawiające różne zabytki, punkty kultury, ważne miejsca dla klienta lub punkty widokowe.

Drugi guzik za to ma ułatwić osobą korzystającą w zależności od pory dnia ustawić jasność wyświetlacza z samego punktu aplikacji. Więc po kliknięciu w niego wyświetlone zostanie nam okienko z którego będzie mogli skorzystać aby spełnić wymagania wyżej wymienionej funkcji.

Aplikacja przy pomocy poborze naszej obecnej lokalizacji i wyborze interesującego nas punktu wybranego przy pomocy menu albo przy pomocy wybrania owego punktu zaznaczonego na mapie przy skorzystaniu z odpowiedniego wybranego algorytmu jest wstanie wyznaczyć dla nas długość trasy.

Wyżej wymieniony algorytm będzie w stanie wybrać nam odpowiednią trasę w zależności od naszej obecnej w danej czasie możliwości transportu oraz określi nam przybliżony czas dotarcia do celu.

Z algorytmu wyboru alternatywnej trasy będą mogły skorzystać tylko osoby poruszające się następującymi sposobami: pieszo, samochodem i autobusem.

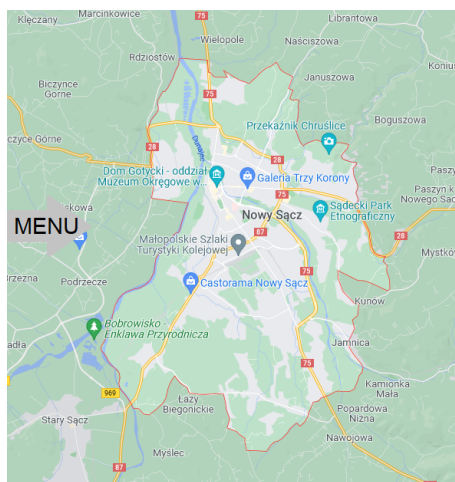
Aplikacja nie jest w stanie spełnić wymagania klienta z punktu obecnej posiadanej przez nas wiedzy określenie dla niego trasy z której mógłby skorzystać swoim prywatnym odrzutowcem a także określić dla niego miejsca do zaparkowania go w bliskiej odległości danego punktu. Wiarygodność do słów klienta iż posiada swój prywatny odrzutowiec jest niska.

Aplikacja także nie jest wstanie po części spełnić wymagania że można z niej korzystać podczas wyłączonego ekranu telefonu. Gdyż nie jest możliwe korzystanie z aplikacji która opiera się na ukazywaniu mapy gdy ekran nie jest włączony. Występuje tu błąd logiczny ponieważ przy obecnej dostępnej dla nas technologii tylko nie wielka część aplikacji jest wstanie działać przy wyłączonym ekranie typu latarka.

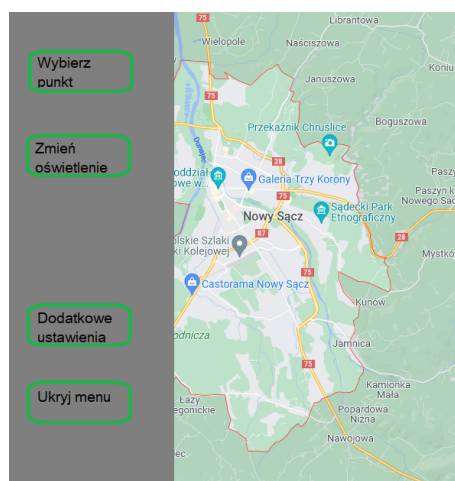
Aplikacja będzie obsługiwała tylko telefony z systemem Android oraz będzie znajdowała się w sklepie Google Play .

W przyszłości aplikację można rozwinąć aplikacje w następujący sposoby jak dodanie większej ilości punktów, umożliwienie działania aplikacji na systemie IOS albo rozszerzenie aplikacji w sposób dodania okolic miasta Nowy Sącz albo dodania większej ilości miast czy przestrzeni.

Aplikacja jeżeli wykryje jakąś niepożądaną sytuację ze strony osoby korzystającej po prostu się wyłączy oraz nie będzie w stanie włączyć się do czasu zresetowania telefonu.



Rys. 2.1. Layout1



Rys. 2.2. Layout2

3. Projektowanie

Pierwszym narzędziem jaki zostanie przez nas wykorzystanym jest repozytorium jakie oferuje środowisko git. Środowisko owe będzie wykorzystywane w sposób lokalny jak zarazem poprzez publiczne repozytorium na stronie github.com. Na owej stronie powstanie nasze wspólne repozytorium które będzie zawierało wszystkie pliki wykorzystywane przez nas w trakcie projektu. Git jest przyjemnym narzędziem w użytkowaniu gdyż daje dostęp do poprzednich wersji jeżeli zostanie popełniony błąd w obecnej pracy zawsze można przywrócić obraz z działającą wersją. Ponadto w gitcie każdy nasz ruch jest rejestrowany przez to na bieżąco można zobaczyć ile pracy wykonała dana osoba.

Drugim narzędziem którym będziemy się posługiwać jest program Android Studio. Android Studio jest to oficjalne środowisko programistyczne dla systemu operacyjnego od firmy Google, zbudowane na oprogramowaniu JetBrains IntelliJ IDEA i zaprojektowane specjalnie na potrzeby rozwoju Androida. Środowisko oferuje możliwość pracowania w następujących językach programowania: Java, Kotlin, C++. Nasza aplikacja powstanie głównie operując się o sam język Java.

Obecne biblioteki wykorzystywane przez nas w projekcie :

```
-import android.content.Intent;  
-import android.os.Bundle;  
-import android.widget.Button;  
-import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
```

Obecny cel naszej aplikacji to stworzenie w pełni funkcjonalnego menu który za pomocą przycisków otwiera kolejne okna z zawartością.

Nasza aplikacja składa się obecnie z 4 okien. Okno główne które pełni obecnie rolę menu. Okno numer 1 które ma pełnić rolę w pełni funkcjonalnego GPS. Okno numer 2 które ma być odpowiedzialne za funkcję oświetlenia. Okno numer 3 które pełni funkcję dodatkowych opcji oraz informacji przydatnych dla użytkownika aplikacji.

Zawartość okna głównego :

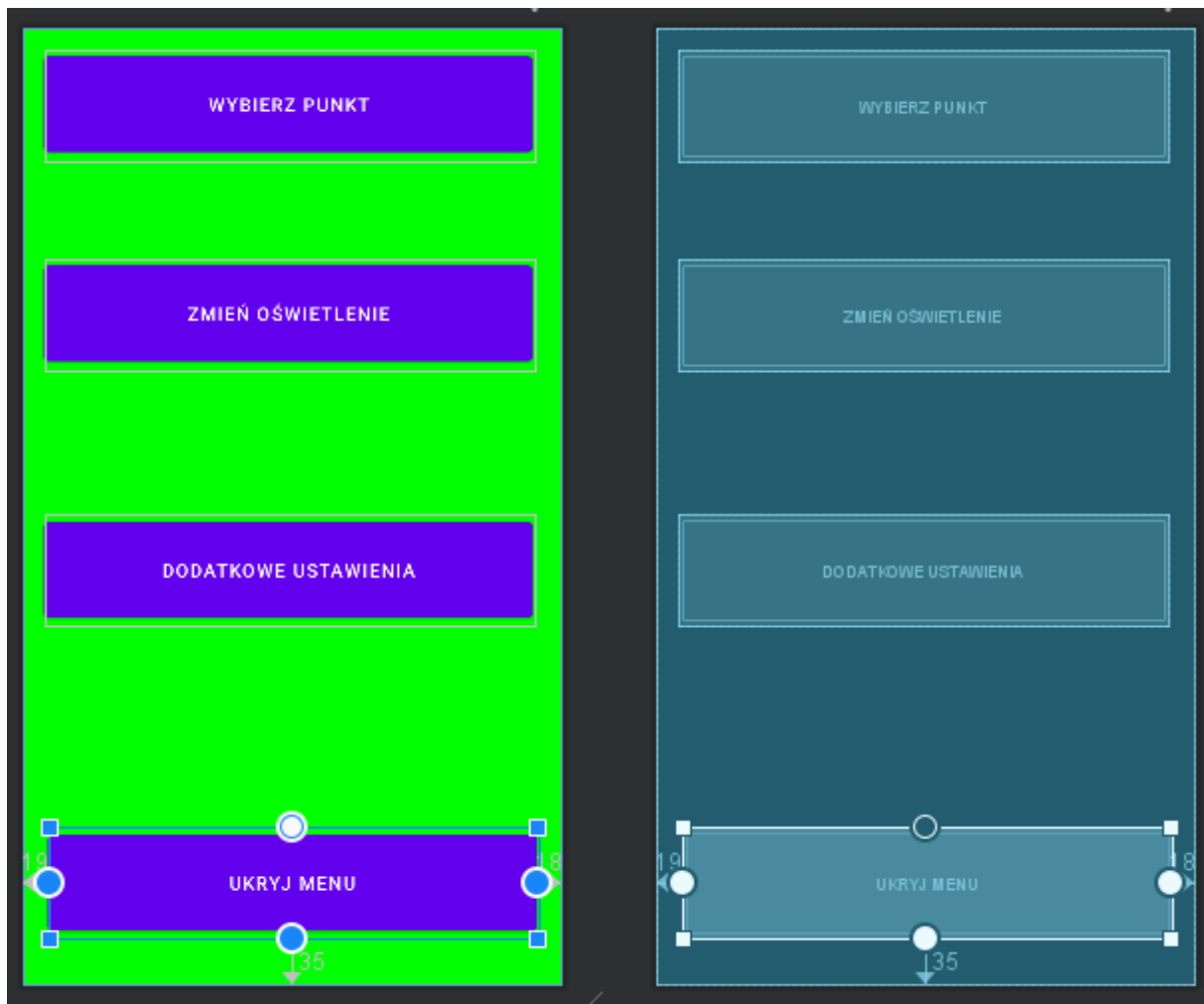
Guzik numer 1 który pełni po kliknięciu rolę GPS.

Guzik numer 2 który jest odpowiedzialny po wciśnięciu za rzeczy związane z oświetleniem aplikacji.

Guzik numer 3 który po kliknięciu odpali nowe okno z funkcjami dodatkowymi dla naszej aplikacji.

Guzik numer 4 który pełni po wybraniu funkcję ukrycia menu.

4. Implementacja



Rys. 4.1. Layout aplikacji 1

```
<Button
    android:id="@+id/button"
    android:layout_width="374dp"
    android:layout_height="85dp"
    android:layout_marginStart="16dp"
    android:layout_marginTop="16dp"
    android:layout_marginEnd="16dp"
    android:text="@string/button1"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
```

Rys. 4.2. Skrypt na guzik


```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        Button changeActivityBTN = findViewById(R.id.button);

        changeActivityBTN.setOnClickListener(v -> changeActivity());

        Button changeActivityBTN2 = findViewById(R.id.button2);

        changeActivityBTN2.setOnClickListener(v -> changeActivity2());

        Button changeActivityBTN3 = findViewById(R.id.button3);

        changeActivityBTN3.setOnClickListener(v -> changeActivity3());

    }

    private void changeActivity() {
        Intent intent = new Intent( packageContext: this, Activity2.class);
        startActivity(intent);
    }

    private void changeActivity2() {
        Intent intent = new Intent( packageContext: this, Activity3.class);
        startActivity(intent);
    }

    private void changeActivity3() {
        Intent intent = new Intent( packageContext: this, Activity4.class);
        startActivity(intent);
    }
}
```

Rys. 4.3. Skrypt znajdujący się w głównym oknie

```
dependencies {  
    implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.4.0'  
    implementation 'com.google.android.material:material:1.4.0'  
    implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.1.2'  
    implementation 'com.google.android.gms:play-services-maps:18.0.0'  
    testImplementation 'junit:junit:4.13.2'  
    androidTestImplementation 'androidx.test.ext:junit:1.1.3'  
    androidTestImplementation 'androidx.test.espresso:espresso-core:3.4.0'  
    implementation 'com.google.android.gms:play-services-location:18.0.0'  
}
```

Rys. 4.4. Implementacje z build gradle

```
<string name="google_maps_key" templateMergeStrategy="preserve" translatable="false">AizasyAZLA4hZPfuygmhJu8FntezRfCqRnR0I</string>
```

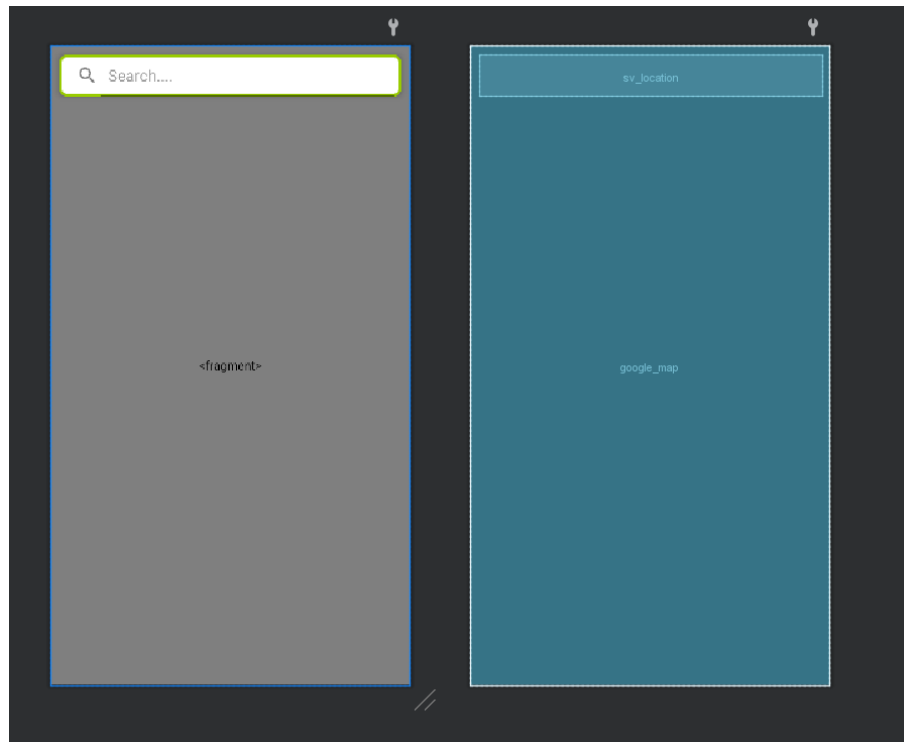
Rys. 4.5. Klucz API Google Maps

```
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION" />  
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />  
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />  
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />  
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_LOCATION_EXTRA_COMMANDS" />  
<uses-permission android:name="android.permission.CHANGE_WIFI_STATE" />  
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_WIFI_STATE" />
```

Rys. 4.6. Permisje

```
<fragment  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"  
    android:id="@+id/google_map"  
    android:name="com.google.android.gms.maps.SupportMapFragment">  
  
</fragment>  
  
<SearchView  
    android:id="@+id/sv_location"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_margin="10dp"  
    android:layout_marginStart="10dp"  
    android:layout_marginTop="10dp"  
    android:layout_marginEnd="10dp"  
    android:layout_marginBottom="10dp"  
    android:background="@drawable/bg_round"  
    android:elevation="5dp"  
    android:iconifiedByDefault="false"  
    android:queryHint="Search...">  
  
</SearchView>
```

Rys. 4.7. Kod fragmetu mapy oraz wyszukiwarki



Rys. 4.8. Design fragmetu mapy oraz wyszukiwarki

```
setContentView(R.layout.activity_maps);
searchView = findViewById (R.id.sv_location);
supportMapFragment=(SupportMapFragment) getSupportFragmentManager().findFragmentById(R.id.google_map);
searchView.setOnQueryTextListener(new SearchView.OnQueryTextListener() {
    @Override
    public boolean onQueryTextSubmit(String query) {
        String location=searchView.getQuery().toString();
        List<Address> addressList=null;
        if(location != null || !location.equals("")){
            Geocoder geocoder=new Geocoder( context: MainActivity.this);
            try{
                addressList=geocoder.getFromLocationName(location, maxResults: 1);
            }catch(IOException e){
                e.printStackTrace();
            }
            Address address= addressList.get(0);
            LatLng latLng= new LatLng(address.getLatitude(),address.getLongitude());
            googleMap.addMarker(new MarkerOptions().position(latLng).title(location));
            googleMap.animateCamera(CameraUpdateFactory.newLatLngZoom(latLng, zoom: 10));
        }
        return false;
    }

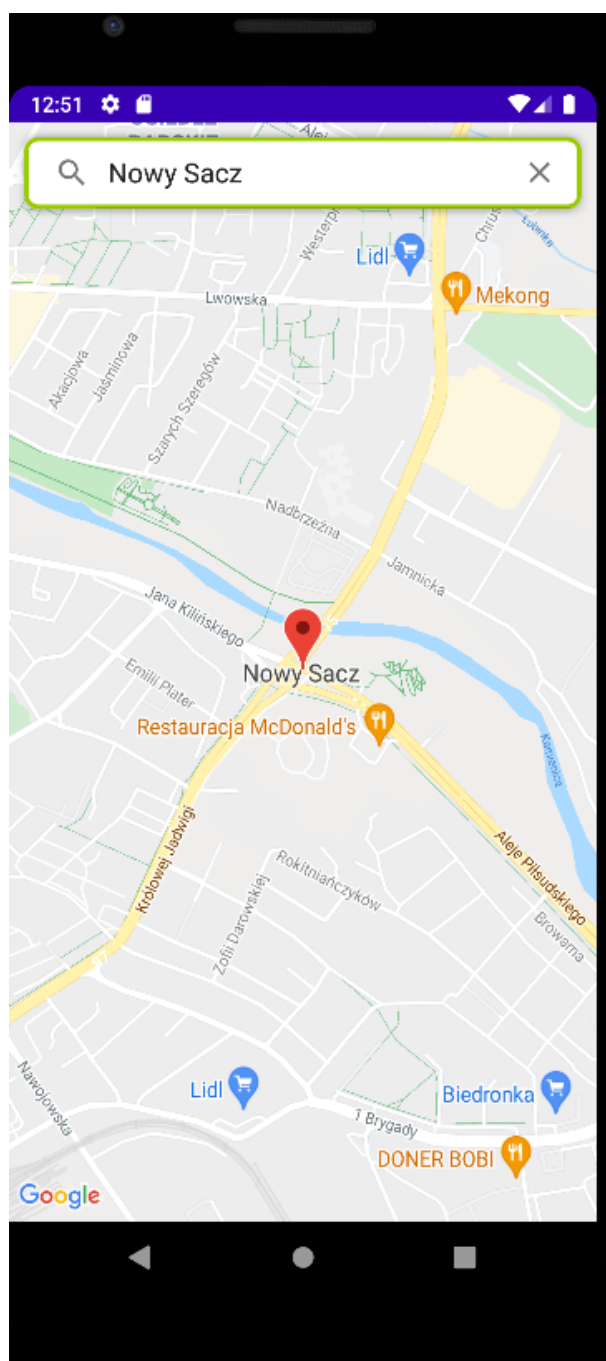
    @Override
    public boolean onQueryTextChange(String newText) { return false; }
});
supportMapFragment.getMapAsync( callback: this);
```

Rys. 4.9. Główny skrypt mapy

5. Testowanie



Rys. 5.1. Widok aplikacji po wybraniu opcji wybierz punkt



Rys. 5.2. Widok aplikacji po wpisaniu lokalizacji

6. Podręcznik użytkownika

Spis rysunków

2.1. Layout1	6
2.2. Layout2	6
4.1. Layout aplikacji 1	8
4.2. Skrypt na guzik	8
4.3. Skrypt znajdujący się w głównym oknie	9
4.4. Implementacje z build gradle	10
4.5. Klucz API Google Maps	10
4.6. Permisje	10
4.7. Kod fragmetu mapy oraz wyszukiwarki	10
4.8. Design fragmetu mapy oraz wyszukiwarki	11
4.9. Główny skrypt mapy	11
5.1. Widok aplikacji po wybraniu opcji wybierz punkt	12
5.2. Widok aplikacji po wpisaniu lokalizacji	13

Spis tabel

1.1. Tablica001	4
---------------------------	---