

Filip Załęski 51560

Sprawozdanie z projektu na przedmiot „Programowanie aplikacji mobilnych”

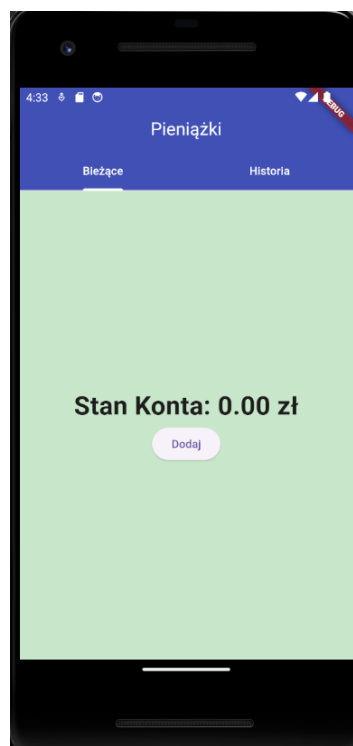
Aplikacja „Pieniążki”

Pomysł na aplikację „Pieniążki” wziął się głównie z tego, że na początku roku stwierdziłem że potrzebuję czegoś do zapisywania moich wydatków, a przynajmniej ile konkretnie pieniędzy wydaję i jakiś ogólny stan konta (tak wiem że istnieje aplikacja bankowa ale chciałem coś prostego i swojego).

Więc zrobiłem plik w Microsoft Excel do tego, a później przyszedł czas na wymyślenie aplikacji zaliczeniowej, nawet dwa razy się nie zastanowiłem co mogę zrobić.

Aplikacja została zbudowana od podstaw w programie Visual Studio Code, więc nie brałem nic z przykładów (<https://flutter.github.io/samples/#>). Wiedzę bazowałem na stronie z labów gdzie tworzyliśmy pierwszą appkę we Flutterze, poradniku do Fluttera z YouTube’a oraz poszczególnych rozwiązań z internetu. Gdy miałem już wszystko działające, wsadziłem kod do ChatuGPT w poszukiwaniu błędów które sam nie zauważyłem. Nie zwrócił nic sensownego prócz rozwiązania jak poprawić wyświetlenie daty w historii transakcji w bardziej spójnej formule (oryginalnie prócz sekund wyświetlało jeszcze milisekundy oraz rrrr-mm-dd).

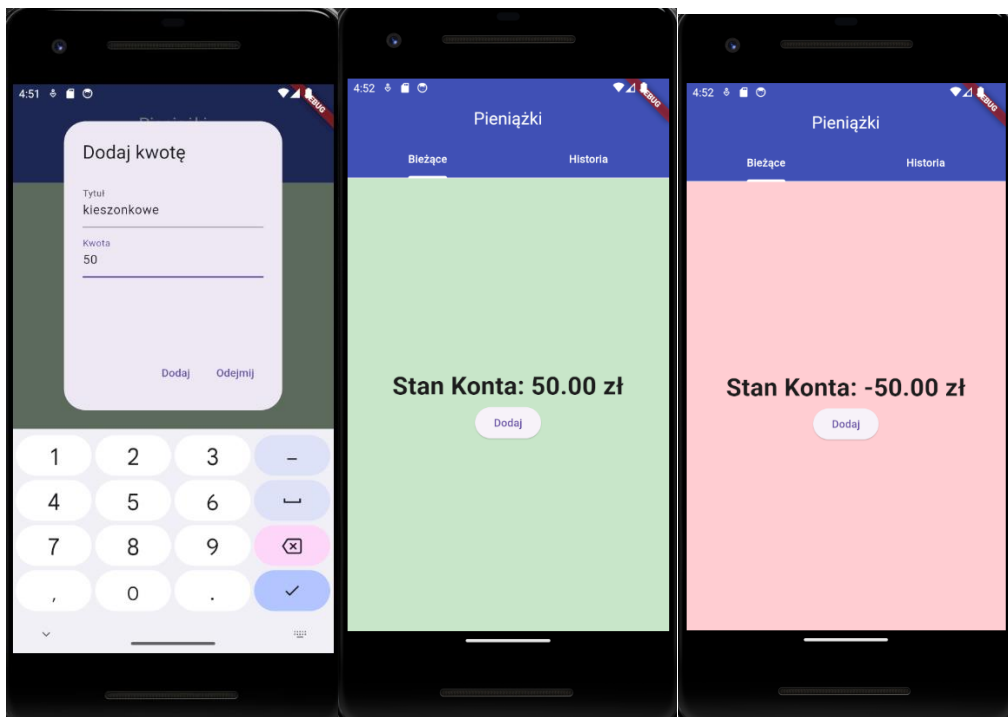
Aplikacja polega na wyświetlaniu Stanu Konta użytkownika.



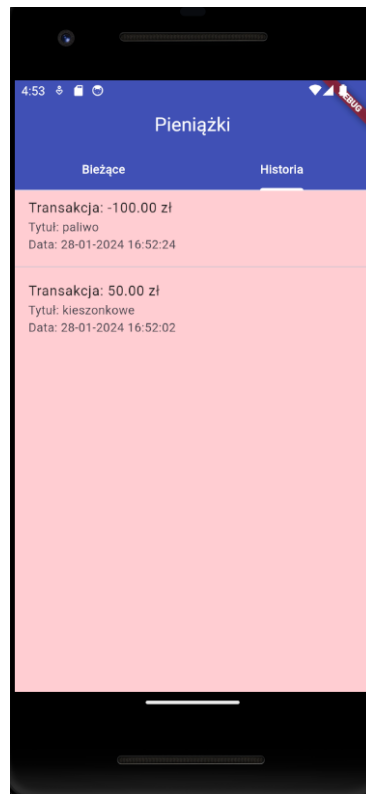
Przy kliknięciu w guzik „Dodaj”



Wyświetla się panel, gdzie użytkownik może wpisać tytuł kwoty, samą kwotę i dodać bądź odjąć ją z bilansu. Gdy bilans będzie ≥ 0 , tło aplikacji będzie jasnozielone, gdy bilans wyjdzie ujemny, tło zmieni się na jasnoczerwony.



Druga zakładka aplikacji przedstawia historie transakcji, wyświetla się kwota, tytuł i data wykonania transakcji, w kodzie wykorzystałem odwrócone ułożenie historii, więc najnowsza transakcja zawsze będzie na górze.



Aplikacja nie jest skomplikowana, ale właśnie o taką mi chodziło. By spełniała prostą funkcję w minimalistyczny sposób. Pisanie appki nauczyło mnie głównie tego, jak wiele jest gotowych i prostych rozwiązań we Flutterze. Wiedza z programowania obiektowego przydała się podczas budowy widgetów.

Najwięcej czasu oczywiście zajął frontend, by wszystko ładnie się prezentowało, a najtrudniejszą częścią był guzik z panelem wpisania kwoty, jak ma działać oraz by uwzględnił błędy przy wpisywaniu. Poszczególne komentarze co robią dane elementy kodu zamieściłem w repozytorium na Githubie.