**Standardy i narzędzia programistyczne, które powinny być wykorzystywane w projekcie:**

*Język programowania*: Język programowania, który może być używany, to Java lub Kotlin dla aplikacji na platformę android, natomiast Swift lub Objective-C dla aplikacji na platformę iOS.

*Frameworki*: Frameworki, które mogą być używane, to przykładowo React Native, Xamarin lub Flutter do tworzenia aplikacji mobilnych na różne platformy.

*Biblioteki*: Biblioteki, które powinny być używane, to przykładowo Retrofit, Volley lub OkHttp do komunikacji z API sieciowymi, Picasso lub Glide do obsługi obrazów, GSON lub Jackson do konwersji danych JSON.

*Narzędzia*: Narzędzia, które mogą być używane, to przykładowo Android Studio lub Xcode do tworzenia i testowania aplikacji, Git do zarządzania kodem źródłowym, Firebase lub Realm do zarządzania bazą danych.