

# Academic Data Deliverer

## Programowanie Obiektowe i Graficzne

Artur Bednarczyk, Dawid Grajewski, Damian Kwaśniok

Politechnika Śląska

Wydział Matematyki Stosowanej

Informatyka, semestr IV

29 maja 2018



**Politechnika  
Śląska**

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Harmonogram prac</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Opis projektu</b>	<b>4</b>
2.1	Opis . . . . .	4
2.2	Funkcjonalności . . . . .	4
2.2.1	Logowanie i Rejestracja . . . . .	4
2.2.2	Przypasanie do grup . . . . .	4
2.2.3	Notatki . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Rozwiązania</b>	<b>4</b>
3.0.1	Technologie . . . . .	4
3.0.2	Oprogramowanie . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Projekt UI</b>	<b>4</b>
4.1	Logowanie . . . . .	4
4.2	Rejestracja . . . . .	4
4.3	Profil . . . . .	5
4.4	Notatka . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Implementacja</b>	<b>5</b>
5.1	Podział projektu na pliki . . . . .	5
5.2	Schemat Modelu Obiektowego . . . . .	5
5.3	Interfejsy . . . . .	5
5.4	Algorytm/Rozwiązanie . . . . .	5
<b>6</b>	<b>Testy</b>	<b>5</b>

# 1 Harmonogram prac

Co	Kto	Kiedy
Połączenie z bazą danych	Grajewski	10.05.2018
Projekty graficzne	Bednarczyk	20.05.2018
Szkielet struktury MVP	Bednarczyk	23.05.2018
Wyśrodkowanie elementów widocznych z możliwością rozszerzenia okna	Bednarczyk	23.05.2018
Logowanie	Grajewski	26.05.2018
Dokumentacja	Bednarczyk	Cały czas

## **2 Opis projektu**

### **2.1 Opis**

Aplikacja dla studentów umożliwiająca łatwą i szybką wymianę notatek.

### **2.2 Funkcjonalności**

#### **2.2.1 Logowanie i Rejestracja**

Zaloguj się gdziekolwiek jesteś.

#### **2.2.2 Przypasanie do grup**

Zapisz się do grupy Twojej uczelni/wydziału/kierunku.

#### **2.2.3 Notatki**

Oglądaj i dodawaj nowe notatki.

## **3 Rozwiązania**

### **3.0.1 Technologie**

.NET, C#, MySQL, Internet.

### **3.0.2 Oprogramowanie**

Visual Studio 2015, Heroku.

## **4 Projekt UI**

### **4.1 Logowanie**

Obrazek.png

### **4.2 Rejestracja**

Obrazek.png

### **4.3 Profil**

Obrazek.png

### **4.4 Notatka**

Obrazek.png

## **5 Implementacja**

### **5.1 Podział projektu na pliki**

Folder : pliki itd.

### **5.2 Schemat Modelu Obiektowego**

Może być UML

### **5.3 Interfejsy**

Opisy wszystkich interfejsów

### **5.4 Algorytm/Rozwiązanie**

Jakiś ciekawy, własny pomysł na coś, jakiś algorytm, coś fajnego.

## **6 Testy**

Działa.