

Academic Data Deliverer

Programowanie Obiektowe i Graficzne

Artur Bednarczyk, Dawid Grajewski, Damian Kwaśniok

Politechnika Śląska

Wydział Matematyki Stosowanej

Informatyka, semestr IV

2 czerwca 2018



**Politechnika
Śląska**

Spis treści

1	Harmonogram prac	3
2	Opis projektu	4
2.1	Opis	4
2.2	Projekt UI	4
2.2.1	Logowanie	4
2.2.2	Rejestracja	4
2.2.3	Profil	4
2.2.4	Notatka	4
2.3	Funkcjonalności	4
2.3.1	Logowanie i Rejestracja	4
2.3.2	Przypasanie do grup	4
2.3.3	Notatki	4
3	Technologie	5
3.1	Oprogramowanie	5
3.2	Technologie	5
4	Implementacja	6
4.1	Podział projektu na pliki	6
4.2	Schemat Modelu Obiektowego	7
4.3	Interfejsy	7
4.4	Rozwiązania	7
5	Testy	7

1 Harmonogram prac

Co	Kto	Kiedy
Projekt bazy danych	Bednarczyk	04.2018
Utworzenie bazy danych	Grajewski	04.2018
Połączenie z bazą danych	Grajewski	10.05.2018
Projekty graficzne	Bednarczyk	13.05.2018
Szkielet struktury MVP Wyśrodkowanie widoku z możliwością rozszerzenia okna	Bednarczyk	23.05.2018
Logowanie	Kwaśniok	26.05.2018
Sesja i Hash	Grajewski	26.05.2018
Przełączanie między widokami	Grajewski	28.05.2018
Wyświetlanie listy notatek Wyświetlanie notatki Zapis notatki do pliku Wyświetlanie danych użytkownika w profilu Wyświetlanie listy subskrybowanych kierunków w profilu	Bednarczyk	31.05.2018
Rejestracja	Kwaśniok	31.05.2018
Dodawanie i anulowanie subskrypcji dla kierunku	Bednarczyk	02.06.2018
Testowanie i poprawki	Bednarczyk Grajewski Kwaśniok	03.06.2018
Dokumentacja	Bednarczyk	Cały czas

2 Opis projektu

2.1 Opis

Aplikacja dla studentów umożliwiająca szybki i łatwy podgląd dostępnych materiałów! Każdy student może wybrać kierunki studiów, którymi jest zainteresowany i oglądać przypisane do nich notatki! W każdej chwili może dodać nowe lub usunąć nieinteresujące go kierunki ze swojej listy. Aplikacja jest prosta w użytkowaniu, jednak wymaga połączenia z internetem.

2.2 Projekt UI

2.2.1 Logowanie

Obrazek.png

2.2.2 Rejestracja

Obrazek.png

2.2.3 Profil

Obrazek.png

2.2.4 Notatka

Obrazek.png

2.3 Funkcjonalności

2.3.1 Logowanie i Rejestracja

Załącz swoje konto, a będziesz mógł korzystać z aplikacji z każdego urządzenia, na którym jest zainstalowana i posiada dostęp do internetu! Zachowaj Twoje listy kierunków na swoim koncie!

2.3.2 Przypasanie do grup

Wybierz kierunki, które Cię interesują i przeglądaj materiały z nimi powiązane. W każdej chwili możesz dopisać do swojej listy nowe kierunki lub usunąć już niepotrzebne.

2.3.3 Notatki

Przeglądaj dostępne materiały z listy kierunków, którą sam utworzyłeś. Jeśli chcesz mieć dostęp offline to pobierz materiał w formie pliku!

3 Technologie

3.1 Oprogramowanie

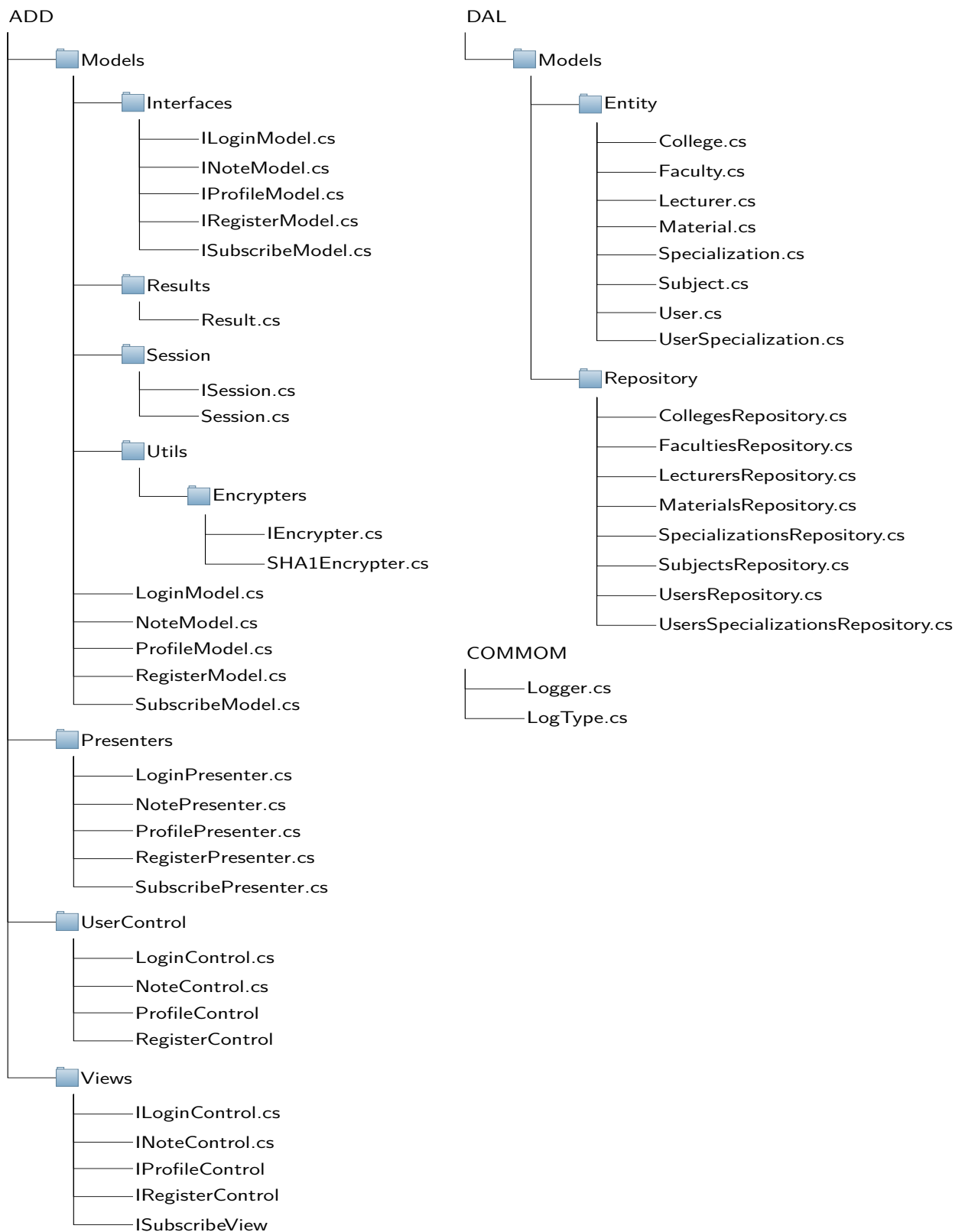
- Visual Studio 2015 - Środowisko programistyczne.
- SourceTree - Kontrola wersji.
- GitHub - Repozytorium do przechowywania wersji online.
- Heroku - Chmura, w której przechowywana jest baza danych.

3.2 Technologie

- C#
- .NET
- MySQL

4 Implementacja

4.1 Podział projektu na pliki



4.2 Schemat Modelu Obiektowego

Może być UML

4.3 Interfejsy

- Models
 - ILoginModel - bla bla bla
- Views
 - ILoginView - bla bla bla

4.4 Rozwiązania

Wszystkie nasze rozwiązania są tak cudowne, że trzeba by opisać cały kod linijka po linijce
<3

5 Testy

Działa.