

Grupa Mandaryni

SKŁAD OSOBOWY

- Witold Janiszewski
- Karolina Rybarczyk
- Maciej Bach
- Krzysztof Detlaf

RODZAJ PROJEKTU

Projekt informatyczny dla firmy

Mandarynka S.C.

Tadeusza Kościuszki 62, Sopot

Telefon 514 906 558

Obejmujący przygotowanie aplikacji zarówno dla dzieci (proste gry), dla dorosłych (trener znaków, słownik) jak i dla nauczycieli (narzędzia usprawniające przygotowywanie materiałów na zajęcia).

Szczegóły

Na chwilę obecną planuje się wykonanie następujących aplikacji w ramach projektu

- Dzieci
 - Quiz
 - Cangije odkrywa pismo (gra polegająca na dopasowywaniu znaku do kategorii)
 - Labirynt (gra polegająca na wyjściu z labiryntu zabierając ze sobą przy okazji jak najwięcej słów)
 - Gdzie jest znak? (Gra polegająca na dopasowaniu znaku do elementu obrazka.
- Młodzież
 - Trener Hanzi (program do nauki nowych znaków)
 - Trener Wubi (program do nauki pisania metoda Wubi)
 - Słownik Polsko-Chiński (standardowy słownik)
 - Trener kaligrafii (Generuje arkusze do ćwiczenia właściwego kreślenia znaków)
 - Czytnik chińskiego (Asystuje przy czytaniu tekstów w języku chińskim przy pomocy różnorodnych udogodnień)
- Nauczyciele
 - Generator fiszek
 - Generator przewodnika fonetycznego Ruby
 - <W fazie dyskusji> Portal edukacyjny

TECHNOLOGIE

Wszystkie programy dla Dzieci i Młodzieży zostaną wykonane w języku C#, za stworzenie GUI będzie odpowiedzialne WPF (Windows Presentation Foundation).

Programy dla Nauczycieli muszą być wieloplatformowe i działać na Windows 7, Mac OS X i Linux. Jako technologia został wybrany Python 3 wraz z tkinter-em by zapewnić bezproblemową przenośność między trzema platformami.

System kontroli wersji to Git hostowany na Githubie. Powodem jego wyboru jest jego niezawodność znajomość oraz integracja z Visual Studio.

Adres repozytorium projektu

<https://github.com/witoldj/mandaryn>

PODZIAŁ RÓL

Podział ról może ulegać zmianie w zależności od postępów prac. Na chwilę obecną przewidujemy następujący podział ról:

Witold Janiszewski

Jako jedyny w zespole zna język chiński toteż wszystkie elementy programistyczne które wymagają znajomości zarówno programowania jak i języka chińskiego będą tworzone przez niego.

Prócz tego pełni funkcję analityka i dba by dostarczony klientowi produkt był skrojony na miarę oczekiwań.

Odpowiada za przenośność aplikacji nauczycielskich oraz dokumentację.

Karolina Rybarczyk

Z talentem mogącym wprowadzić Matejkę w kompleksy zajmuje się tworzeniem wszelkiej grafiki niezbędnej programowi. Największe zapotrzebowanie na grafikę mają gry stąd tam też będzie miała najwięcej zajęć. W pozostałych programach zajmuje się szeroko pojętą estetyką i projektowaniem ostatecznego wyglądu interfejsu użytkownika.

Maciej Bach

Ekspert od programowania w niejednym języku zajmie się wytwarzaniem aplikacji w C#. Znając niejednen trik graficzny będzie też mógł być użyty przy upiększaniu programów skierowanych do najmłodszych.

Krzysztof Detlaf

Ekspert od znanych i nieznanym języków programowania skupi się głównie na opracowaniu gier skierowanych do najmłodszych użytkowników.