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 różnorakich 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 niejeden trik graficzny będzie też mógł być użyty przy upiększaniu programów skierowanych do najmłodszych.

## Krzysztof Detlaf

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