



DAVID THORBEN  
UND PARTNER

Seit 1999

# Pay&Pray

Projekt Aplikacji Moblinej 1  
Kacper Wiszniewski

# Podsumowanie aplikacji "Pay&Pray"

---

"Pay&Pray" to aplikacja mobilna typu "Jednoręki Bandyta", stworzona w Flutterze z użyciem Dartu. Użytkownicy mogą losować symbole na automacie, zdobywać wirtualne nagrody i zarządzać swoimi wirtualnymi monetami. Aplikacja zawiera dynamiczne animacje, dźwięki oraz interfejs przyjazny dla użytkownika.

Możliwe funkcje dodatkowe:

- System zakupów w aplikacji (in-app purchases)
- Integracja z Firebase dla przechowywania danych

Główne założenia projektu:

- Nowoczesny UI/UX
- Plynne animacje i interakcje
- Optymalizacja pod urządzenia mobilne
- Łatwość rozszerzania o dodatkowe funkcje

# Środowisko programistyczne

## System operacyjny:

-  Linux (Fedora) – stabilne i wydajne środowisko dla programowania w Flutter/Dart

## Edytory / IDE:

-  Neovim – główny edytor kodu (konfiguracja pod Flutter/Dart)
-  Visual Studio Code – alternatywne środowisko z wtyczkami Flutter/Dart

---

## Narzędzia developerskie:

-  Flutter SDK – główny framework do budowy aplikacji
-  Dart SDK – język programowania
-  Android Studio (CLI + Emulator) – Android SDK + emulator dla testowania
-  adb (Android Debug Bridge) – debugowanie aplikacji na rzeczywistych urządzeniach

## Version Control / Repozytorium:

-  Git + GitHub/GitLab – zarządzanie kodem i współpraca
-  GitHub Actions / CI/CD – automatyzacja budowy i testów

## Dodatkowe narzędzia:

-  Figma – projektowanie UI/UX
-  Firebase (opcjonalnie) – autoryzacja, przechowywanie danych

# I Kamień Milowy

## Fundamenty

- ✓ Wybór technologii: Flutter + Dart
- ✓ Projekt UI/UX w Figma / Flutter UI
- ✓ Struktura projektu i repozytorium (GitHub/GitLab)
- ✓ Podstawowa logika gry (maszyna losująca, GUI, animacje)
- ✓ Prosty ekran główny i mechanika losowania
- 📌 Spotkanie 1: Prezentacja podstawowej wersji gry

# II Kamień Milowy

## Rozbudowa i funkcjonalności

- ✓ System nagród i wygranych
- ✓ System wirtualnych monet (możliwość kupowania)
- ✓ Dźwięki i dodatkowe animacje
- ✓ Przechowywanie stanu gry (Firebase/SQLite)
- 📌 Spotkanie 2: Prezentacja zaawansowanej wersji gry



DAVID THORBEN  
UND PARTNER

Seit 1999

# III Kamień Milowy

## Finalizacja i optymalizacja

-  Ostateczne poprawki UI/UX
-  Optymalizacja wydajności
-  Testy na rzeczywistych urządzeniach
-  Przygotowanie prezentacji końcowej
-  Prezentacja końcowa aplikacji



A black and white aerial photograph of a city skyline at night, showing numerous skyscrapers and buildings.

Vielen Dank!



DAVID THORBEN  
UND PARTNER

Seit 1999