

GamersHub - Konspekt Projektu

1. Cel

Zbudowanie aplikacji webowej przetwarzającej logikę biznesową i wystawiają API oraz aplikacji mobilnej (klienta) na Androida, umożliwiającej system zarządzania własnej biblioteki gier.

Użytkownicy mogą zakładać własne konta, na których dodają i usuwają gry ze swojej biblioteki. Mogą to zrobić za pomocą wpisania danych w aplikacji i wybrania gry z bazy danych, bądź skanując okładkę gry, która automatycznie ściąga dane.

Użytkownicy mogą dodawać gry z encyklopedii gier do swojej listy życzeń. Aplikacja w zakładce listy życzeń oferować będzie listę proponowanych gier na podstawie upodobań gracza i jego wcześniej dołączonych gier w bibliotece. Aplikacja będzie dawała możliwość wizualizacji upodobań swoich znajomych w aplikacji.

2. Opis Technologii

- [ASP.NET](#) CORE 2.2 lub 3.0 (API, logika biznesowa)
- Xamarin Forms (klient na Androida)
- Python (Pandas, NumPy, TensorFlow, Matplotlib, PyTesseract, OpenCV- elementy związane z inteligentnymi, samouczącymi się częściami systemu)

3. Zakres Czynności Członków

Marcin Czapiewski 33%

- Zaprojektowanie bazy danych oraz modeli biznesowych w aplikacji oraz ich implementacja
- Integracja części napisanej w .NET z modułami Pythonowymi
- Stworzenie API oraz logiki biznesowej w C# (razem z Kasprem Cisewskim)

Kasper Cisewski 33%

- Zaprojektowanie UI aplikacji mobilnej oraz jej funkcjonalności
- Stworzenie aplikacji mobilnej
- Stworzenie API oraz logiki biznesowej w C# oraz bazy danych (wraz z Marcinem Czapiewskim)

Marcel Dajnowicz 33%

- Napisanie skryptów ściągających dane gier ze stron internetowych w celu uzupełnienia informacji o grze. (Python)
- Napisanie działającego modelu przewidywania polecanych gier na podstawie swoich upodobań. (Machine Learning)
- Zbudowanie systemu pobierającego dane z okładki gry. (Machine Learning, PyTesseract, OpenCV)
- Pobieranie zakresu ceny gry z różnych portali internetowych. (Python/JS)