

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej
Instytut Informatyki



**PROJEKT INŻYNIERSKI
WYBÓR TEMATU**

**Aplikacja webowa do optymalnego
wyznaczania trasy.**

wykonany przez:

Krzysztof Kalisz

Nr albumu: 148798

&

Arkadiusz Wieczorek

Nr albumu: 107240

&

Szymon Gach

Nr albumu: 148814

pod opieką:

dr Roman Czapla

Kraków 2022

(ostatnia aktualizacja: 09:12:58, 2022-11-03)

Spis treści

1	Informacja na temat postępów prac nad projektem	1
1.1	Zespół projektowy	1
1.2	Zrealizowane zadania	1
1.3	Opis zrealizowanych prac	1
1.3.1	Krzysztof Kalisz: Projekt graficzny aplikacji	1
1.3.2	Arkadiusz Wieczorek: Zgłębienie informacji na temat Wayfin- ding'u	1
1.3.3	Szymon Gach:	2
1.4	Załączniki	2
	Literatura	2

1 Informacja na temat postępów prac nad projektem

1.1 Zespół projektowy

Krzysztof Kalisz - krzysztof.kalisz@student.up.krakow.pl

Arkadiusz Wieczorek - arkadiusz.wieczorek@student.up.krakow.pl

Szymon Gach - szymon.gach@student.up.krakow.pl

1.2 Zrealizowane zadania

Krzysztof Kalisz

- Projekt graficzny aplikacji

Arkadiusz Wieczorek

-

Szymon Gach

- Zgłębienie informacji na temat algorytmów wyszukiwania optymalnej trasy

1.3 Opis zrealizowanych prac

1.3.1 Krzysztof Kalisz: Projekt graficzny aplikacji

Przygotowałem projekt graficzny strony startowej aplikacji, korzystając z programu Adobe XD.

1.3.2 Arkadiusz Wieczorek: Zgłębienie informacji na temat Wayfinding'u

Istnieje wiele różnych sposobów znajdowania drogi. Jednym z najczęstszych jest oznakowanie i mapy. Stanowią one wizualną reprezentację, którą użytkownik może śledzić i znaleźć drogę do celu. Innym rodzajem wayfindingu jest projektowanie architektoniczne, które również pomaga rozwiązywać problemy przestrzenne, ale w bardziej abstrakcyjny sposób. Projekt architektoniczny może być postrzegany jako forma odnajdywania drogi, ponieważ dostarcza wskazówek przestrzennych dla użytkowników,

aby poruszać się po obszarze lub budynku. Czyni to za pomocą takich funkcji, jak wejścia, okna, drzwi, rampy, schody i windy. Cechy te pomagają zorientować użytkownika w przestrzeni i pozwalają mu zrozumieć, gdzie się znajduje w stosunku do innych części budynku. Problem pojawia się, kiedy użytkownik nie ma wystarczających informacji, aby zdecydować, którą drogą iść. W takim przypadku użytkownik musi podać więcej informacji o sobie lub swoich celach. Musi to zrobić, aby sztuczna inteligencja mogła wygenerować lepszą odpowiedź a w naszym przypadku krótszą drogę.

1.3.3 Szymon Gach:

W celu poszerzenia wiedzy na temat technik i algorytmów wykorzystywanych przy ustalaniu optymalnej trasy zagłębiłem się w następujące źródła:

<https://www.wt.pw.edu.pl/content/download/4924/28047/file/Trojanowski.PDF>

https://ai.ia.agh.edu.pl/pl:prolog:prologab:prologab_graphsearch

<https://www.freecodecamp.org/news/dijkstras-shortest-path-algorithm-visual-introduction/>

<https://www.myrouteonline.com/blog/what-is-the-best-shortest-path-algorithm>

<https://docplayer.pl/23816145-Algorytmy-optymalizacji-tras-przejazdu-pojazdow.html>

1.4 Załączniki

[Projekt graficzny strony starotwej aplikacji](#)

Literatura (jeżeli wymagana)

Arthur, P. and Passini, R., „Wayfinding—People, Signs, and Architecture”

<http://designworkplan.com/wayfinding/introduction.htm>

<http://www.umich.edu/wayfind/supplements/moreinfo/main.htm>