

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: 18:33:06, 2022-11-10)

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:	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 - widok wybrania sklepu

Arkadiusz Wieczorek

- Ułatwienia dostępu dla osób z dysfunkcjami.

Szymon Gach

- Utworzenie szablonu strony

1.3 Opis zrealizowanych prac

1.3.1 Krzysztof Kalisz: Projekt graficzny aplikacji

Przygotowałem projekt graficzny widoku po kliknięciu sklepu z listy korzystając z programu Adobe XD.

1.3.2 Arkadiusz Wieczorek:

Dostępność to temat, którym powinniśmy się zainteresować podczas tworzenia aplikacji. Nie chodzi tylko o „traktowanie wszystkich tak samo”, ale także o stworzenie środowiska, w którym osoby niepełnosprawne mogą uczestniczyć w społeczeństwie na równych prawach. Jedne z kluczowych pozycji na liście ułatwiających dostęp przedstawię poniżej. Aplikacja musi być dostępna dla osób niewidomych, niesłyszących lub cierpiących na inne rodzaje niepełnosprawności. Musimy być pewni, że treści na ekranie mogą być odczytywane przez czytniki ekranu i widziane przez

osoby niedowidzące. Powinniśmy utworzyć współczynnik kontrastu kolorów między kolorami tekstu i tła, aby osoby ze ślepotą barw również mogły zobaczyć, co jest na ekranie. Istotną rolę stanowi także, rozmiar i krój czcionki użytej w aplikacji. Wykorzystanie funkcji Przeczytaj na głos. Zaznaczamy element na ekranie, który nas interesuje wtedy usłyszymy jego nazwę oraz opis. Użycie monitora Brajłowskiego. Wykorzystując klawiaturę ekranową wprowadzamy znaki brajlem. Bardzo przydatnym narzędziem podczas tworzenia oraz projektowania aplikacji jest Accessibility Scanner, który podpowie Ci co można ulepszyć pod kątem wygody użytkowników.

1.3.3 Szymon Gach:

Na podstawie projektu graficznego stworzyłem szablon aplikacji korzystając z HTML5 i SASS/CSS3.

1.4 Załączniki

Projekt graficzny strony starotwej aplikacji

Literatura (jeżeli wymagana)