

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: 18:02:17, 2022-11-10)

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Informacja na temat postępów prac nad projektem</b>	<b>1</b>
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
	<b>Literatura</b>	<b>2</b>

# 1 Informacja na temat postępów prac nad projektem

## 1.1 Zespół projektowy

Krzysztof Kalisz - [krzysztof.kalisz@student.up.krakow.pl](mailto:krzysztof.kalisz@student.up.krakow.pl)

Arkadiusz Wieczorek - [arkadiusz.wieczorek@student.up.krakow.pl](mailto:arkadiusz.wieczorek@student.up.krakow.pl)

Szymon Gach - [szymon.gach@student.up.krakow.pl](mailto: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:

*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:**

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

## **1.4 Załączniki**

*Projekt graficzny strony starotwej aplikacji*

## **Literatura (jeżeli wymagana)**