

AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W NOWYM SĄCZU

Wydział Nauk Inżynieryjnych
Katedra Informatyki

DOKUMENTACJA PROJEKTOWA PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ MOBILNYCH

Menadżer Wydatków

Autor:
Marek Pichniarczyk
Karol Wolski
Mikołaj Kwiateks

Prowadzący:
mgr inż. Dawid Kotlarski

Nowy Sącz 2022

Spis treści

1. Ogólne określenie wymagań	3
2. Określenie wymagań szczegółowych	4
2.1. Schemat	4
3. Projektowanie	5
4. Implementacja	6
5. Testowanie	7
6. Podręcznik użytkownika	8
Literatura	9
Spis rysunków	9
Spis tabel	10
Spis listingów	11

1. Ogólne określenie wymagań

Aplikacja ma za zadanie podumowywać wydatki użytkownika. Klient będzie mógł wprowadzać dane dotyczące danego wydatku oraz podporządkować je kategorii (np. spożywcze/transport/podatki). Ma istnieć możliwość dodania także miesięcznych przychodów z których odejmowane będą wydatki. Do każdej pozycji będzie możliwość dodania zdjęcia paragonu lub faktury. Program użytkowy ma obliczać statystyki z okresu. Użytkownik będzie miał możliwość wprowadzenia dziennego limitu wydatków, po przekroczeniu zostanie o tym poinformowany. Wraz z końcem dnia aplikacja wyśle podsumowanie o wydanych przez użytkownika wydatkach. Użytkownik ma mieć możliwość wyboru trybu ciemnego lub jasnego. Odblokowanie aplikacji ma być za pomocą odciska palca.



Rys. 1.1. Logo

2. Określenie wymagań szczegółowych

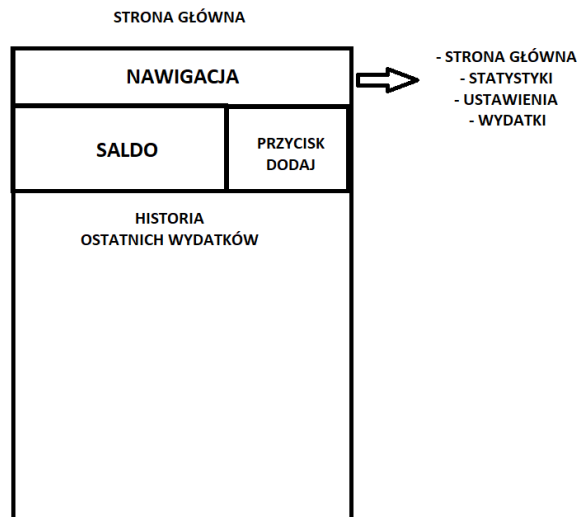
Aplikacja będzie pisana w środowisku Android Studio językiem Java. Celem aplikacji ma być kontrolowanie wydatków użytkownika, zakresem działań będą między innymi dodanie swojego dochodu z którego będziemy odejmować wydatki i wyliczać później kwotę pozostałą. Przy włączeniu aplikacji ukazuje nam się formularz logowania, poniżej jest możliwość zarejestrowania użytkownika, po pomyślnym zalogowaniu aplikacja odsyła nas do strony głównej. Saldo konta będzie wyświetlane na głównej części aplikacji, będzie też przycisk do dodania wydatku - on przekieruje nas do widoku formularza dodawania wydatku. Użytkownik będzie podawał tytuł wydatku, kwotę wydatku, kategorię (np. transport, żywność etc.), oraz zdjęcie paragonu lub faktury, możliwe będzie również sporządzenie nagrania notatki głosowej do danego wydatku, do wydatku będzie pobierana data dodania z systemu. Będzie możliwość usunięcia każdego wydatku - to wszystko będzie w głównym widoku. Podkategoria statystyka będzie wyliczała dane statystyki. Aplikacja będzie wysyłała powiadomienia o przekroczeniu limitu dziennego wydatków oraz pod koniec dnia wydanych pieniędzy. Baza danych będzie prowadzona na Firebase Realtime Database, dodana będzie możliwość również odblokowania aplikacji za pomocą danych biometrycznych. Logowanie do aplikacji będzie oparte na systemie Firebase Authentication, dzięki czemu możliwe będzie rejestracja/logowanie użytkowników przy użyciu internetu.

Podkategoria statystyki: suma wydatków, dochód, suma wydatków podporzątkowana kategoriom.

Podkategoria wydatki: wszystkie wydatki, możliwość usunięcia dowolnych wydatków.

Podkategoria ustawienia: przycisk switch dzięki któremy będziemy mieć możliwość przechodzenia pomiędzy trybem jasnym i ciemnym aplikacji, dane użytkownika oraz przycisk wyloguj.

2.1. Schemat



Rys. 2.1. Schemat strony głównej

3. Projektowanie

4. Implementacja

5. Testowanie

6. Podręcznik użytkownika

Spis rysunków

1.1. Logo	3
2.1. Schemat strony głównej	5

Spis tabel

Spis listingów