

Michał Nowak

Portfolio

1. ScolioWarner

<https://github.com/Mic4u/ScolioWarner>

Język: Java

Aplikacja mobilna na urządzenia z systemem Android do pomiaru krzywizn kręgosłupa, przedmiot mojej pracy inżynierskiej. Pomiar dokonywany jest na podstawie danych z akcelerometrów oraz magnetometru, w celu określenia wychylenia telefonu od pionu lub orientacji w przestrzeni w trzech wymiarach.

Główne funkcjonalności:

- Pomiar krzywizn kręgosłupa (jako odchylenie od pionu oraz orientacja w trzech wymiarach)
- Zapisywanie wyników pomiarów jako plików tekstowych w pamięci telefonu oraz przeglądanie zapisanych wyników

2. Easy-Quizzie

<https://github.com/Mic4u/Easy-Quizzie>

Język: Java

Aplikacja mobilna na urządzenia z systemem Android służąca do tworzenia, udostępniania i rozwiązywania testów ABCD. Część większego projektu wieloosobowego, w którym, razem z drugą osobą, pracowaliśmy razem nad aplikacją, a trzecia osoba odpowiedzialna była za program obsługujący serwer i bazę danych, z którymi, za pomocą API, łączyły się aplikacje mobilne.

Główne funkcjonalności:

- Rejestracja użytkownika i logowanie
- Tworzenie testów wielokrotnego wyboru i przesyłanie ich na zewnętrzny serwer
- Ustawianie testu jako publiczny (dostępny dla wszystkich zarejestrowanych użytkowników) lub prywatny (dostępny dla wybranych użytkowników)
- Rozwiązywanie dostępnych testów, zapisywanie i udostępnianie wyników w formie rankingu
- Usuwanie testów
- Usunięcie własnego konta
- Narzędzia administratora (usuwanie testów oraz użytkowników)

3. First Helper

<https://github.com/Mic4u/FirstHelper>

Język: Kotlin

Aplikacja mobilna na urządzenia z systemem Android mająca pomóc zapamiętać algorytm przeprowadzania pierwszej pomocy, lub przypominania go w potrzebie jej udzielenia. Przez ogólną budowę aplikacji może być jednak ona używana również do przechodzenia przez kolejne kroki dowolnego innego algorytmu, przekazanego do pamięci urządzenia.

Główne funkcjonalności:

- Przechodzenie przez kolejne kroki algorytmu pierwszej pomocy (Kroki mogą zawierać pytanie, lub jedynie polecenie wykonania czynności)
- Odtwarzanie nagranych wcześniej plików audio zawierających odczytane na głos instrukcje zawarte w danym kroku
- Wyznaczanie rytmu przy masażu serca, oraz wyliczanie uciśnień

4. Cooking Time

<https://github.com/Mic4u/CookingTime>

Język: Kotlin

Aplikacja mobilna na urządzenia z systemem Android służąca do przeprowadzania użytkownika przez kolejne stopnie przepisu kulinarnego. Aplikacja powstała w czasie ćwiczenia w którym zadaniem było stworzenie aplikacji korzystającej z najistotniejszych aspektów języka Kotlin.

Główne funkcjonalności:

- Przechodzenie przez kolejne kroki przepisu kulinarnego
- Minutnik
- Skalowanie ilości składników w zależności od liczby osób. Skalowanie nie musi być liniowe