

Документација за проектна задача по предметот "Мобилни информациски системи" на тема:

"RescuePaws"

Github: https://github.com/MilanTodorovikj/RescuePaws



"A dog is a bond between strangers."





Ментори:

Професор: д-р. Петре Ламески Асистент: Мила Додевска Изработиле:

Милан Тодоровиќ – 201083 Јована Чочевска – 201107 Никола Христов – 201097

Содржина:

Апстракт	3
Целна група на корисници	3
Програмски јазик и рамка	3
Dart	3
Flutter	3
Опис на секоја од карактеристиките	3
UML дијаграми на апликацијата	4
Преглед на листа со објави за сите изгубени и пронајдени миленици	4
Пријавување на изгубен миленик	4
Пријавување на пронајден миленик	5
Имплементација на апликација	5
Веб сервиси	5
Custom UI елементи	8
Шаблони за дизајн на софтвер	8
Паметење на состојба	9
Камера и локациски сервиси	9
Екрани на апликацијата	9
Поставување на маркет	14
Amazon	14

Апстракт

Постојат голем број на луѓе кои во својот дом чуваат миленик, а најголема болка на еден сопственик на миленик е кога ќе го изгуби истиот. Затоа, нашиот тим се реши да изработи мобилна апликација со чија помош ќе може да се пријавуваат изгубени миленици (кучиња и мачиња). Секој корисник ќе може да пристапи до листата со сите пријавени миленици кои се изгубени и до листата со сите пријавени миленици кои се пронајдени. Исто така секој корисник ќе може да пополни форма за пријавување на изгубен/пронајден миленик.

Целна група на корисници

Целната група на корисници ни се сите оние кои имаат мобилен телефон, а во преден плат се самите љубители и сопственици на животни.

Програмски јазик и рамка

Оваа апликација е направена со користејќи го програмскиот јазик Dart и рамката со отворен код Flutter.

Dart

Dart е програмски јазик којшто е направен од страна на Google во 2011 година. Тој е објектно-ориентиран програмски јазик оптимизиран за градење мобилни и веб апликации на различни платформи. Користи синтакса слична на С и главно се користи за frontend кориснички интерфејси за мобилни апликации. Dart е програмскиот јазик кој се користи во рамката Flutter.

Flutter

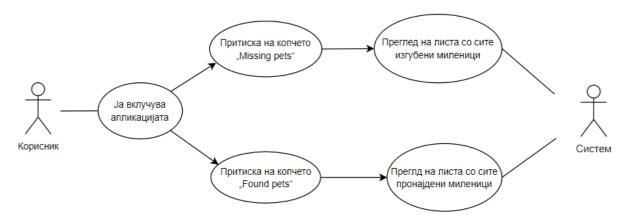
Flutter е рамка со отворен код развиена и поддржана од Google. Програмерите користат Flutter за да изградат кориснички интерфејс (UI) на апликација за повеќе платформи. Со објавувањето на Flutter во 2018 година, главно го поддржуваше развојот на мобилни апликации, но сега поддржува развој на апликации на iOS, Android, web, Windows, MacOS и Linux.

Опис на секоја од карактеристиките

- Секој корисник може да направи објава за својот изгубен миленик без притоа да треба да се автентицира на апликацијата
- Секој корисник може да внесе податоци во објавата за какво милениче станува збор, за расата, бојата, име, контакт телефон, слика од самото милениче, како и локацијата на која е последно забележано миленичето
- Во посебна страна ќе има приказ на сите објави од изгубени миленици
- Во посебна страна ќе има приказ на сите објави од пронајдени миленици

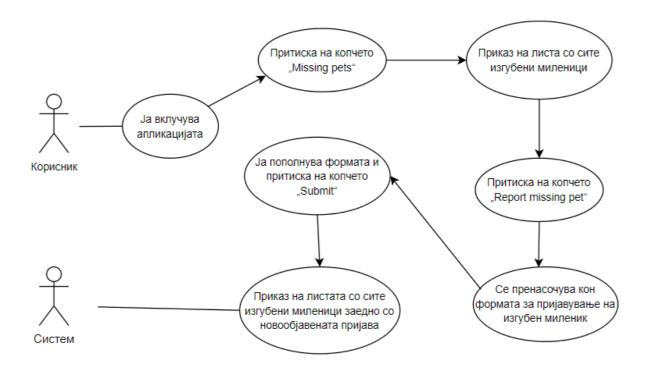
UML дијаграми на апликацијата

Преглед на листа со објави за сите изгубени и пронајдени миленици



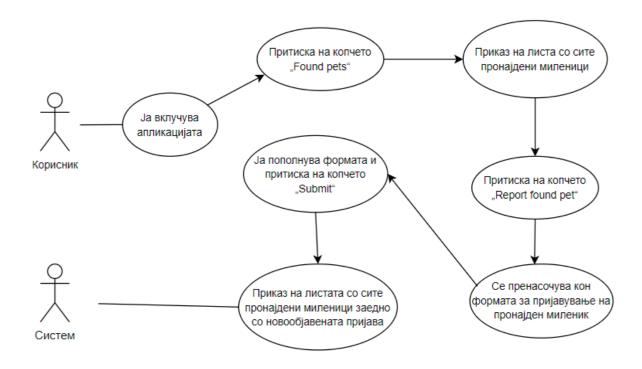
Слика 1. UML дијаграм за приказ на листа со сите објави за изгубени/пронајдени миленици.

Пријавување на изгубен миленик



Слика 2. UML дијаграм за пријавување на изгубен миленик

Пријавување на пронајден миленик

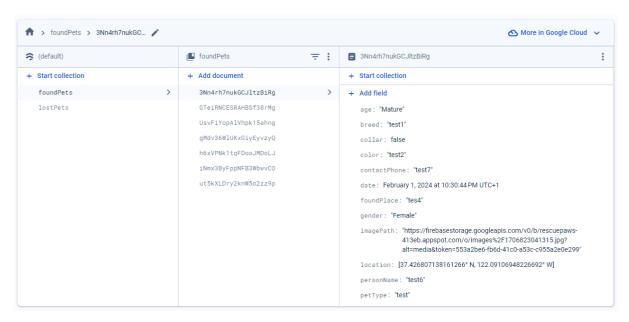


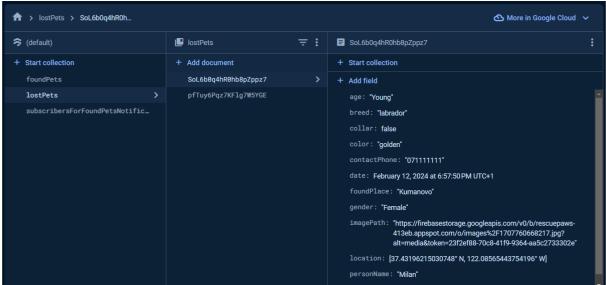
Слика 3. UML дијаграм за пријавување на пронајден миленик

Имплементација на апликација

Веб сервиси

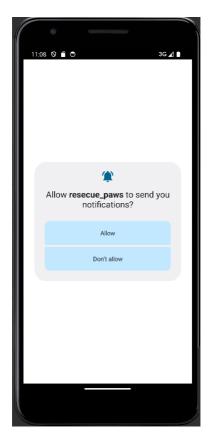
• **Firebase** — збир на развојни алатки заосновани на облак што им помага на развивачите на мобилни апликации да развиваат и deploy-нуваат свои апликации. FireBase RealTime Database e NoSQL база на податоци хостирана во облак, која овозможува сладирање и синхронизирање на податоци во реално време на сите уреди. Во нашата апликација постојат две колекции (тоа што се табели во sql база) а тоа се foundPets i lostPets. За секоја од тие колекции се чуваат документи (тоа што се редици во sql база), а за секој документ се чуваат одреден број на fields (тоа што се полињата во секоја од редиците во sql база).



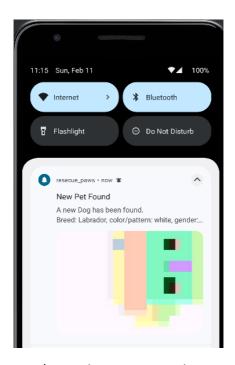


Слики 4 и 5. Приказ на колекциите "foundPets" и "lostPets" во базата со податоци.

• Onesignal — бесплатен сервис за push, sms и email нотификации за мобилни апликации кој лесно се интегрира во секоја Flutter iOS/Андроид апликација.

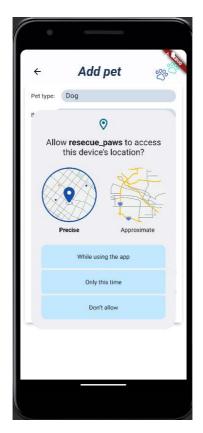


Слика 6. Приказ на порака која која не известува дали сакаме да ни стигаат нотификации од апликацијата.



Слика 7. Приказ на push нотификацијата после пријавување на пронајден миленик.

• Google maps Flutter – Flutter plugin за интеграција на Google Maps во iOS и Android апликации



Слика 8. Рор ир екран со порака која не прашува дали сакаме да и дадеме пристап на апликацијата до локацијата на нашиот телефон.

Custom UI елементи

Во нашата апликација се користат голем број на flutter widgets, и тоа: Text, Row, Column, Stack, Container, SizedBox, ElevatedButton, PopUpMenuButton, Scaffold и многу други кои ние ги имаме прилагодено за потребите на нашата апликација, така што ги стилизиравме според дизајнот од првата фаза.

Шаблони за дизајн на софтвер

- За основање на конекција со база е искористен шаблонот singleton
- За креирање на конекција со веб сервисот за OneSignal се користи шаблонот singleton.
- За креирање на Post (createLostPet и createFoundPet) се користи шаблонот factory.

Со шаблонот Singleton се осигураме дека само една инстанца ќе биде направена од одредена класа, додека пак со шаблонот Factory се креира одреден интерфејс или апстрактна класа која има подкласи кои се користат за инстанцирање на објекти. Во овој случај имаме апстрактна класа PostFactory која ги дефинира методите createLostPet и createFoundPet.

```
abstract class PostFactory {
Post createLostPet({
  required String petType,
  required String breed,
  required String color,
  required String age,
  required String gender,
  required bool collar,
  required String foundPlace,
  required String personName,
  required String contactPhone,
  required GeoPoint location,
  required String imagePath,
Post createFoundPet({
  required String petType,
  required String breed,
  required String color,
  required String age,
  required String gender,
  required bool collar,
  required String foundPlace,
  required String personName,
  required String contactPhone,
  required GeoPoint location,
  required String imagePath,
```

Слика 9. Структура на апстрактната класа PostFactory (користење на шаблонот Factory)

Паметење на состојба

За паметење на состојба во една Flutter апликација се користи StatefulWidget. Во рамките на нашата апликација сите widgets чуваат состојба, освен widget-от PetCard, кој е StatelessWidget бидејќи се користи само за приказ на информациите за миленик.

Камера и локациски сервиси

Во нашата апликација користиме и камера и локациски сервери. Камерата се користи кога се додава нова објава за изгубен/пронајден миленик и е потребна за да се фотографира миленикот

или локацијата на која миленикот е изгубен/пронајден. Локациски сервиси користиме за означување на координатите на точната локација на која последно е виден миленикот

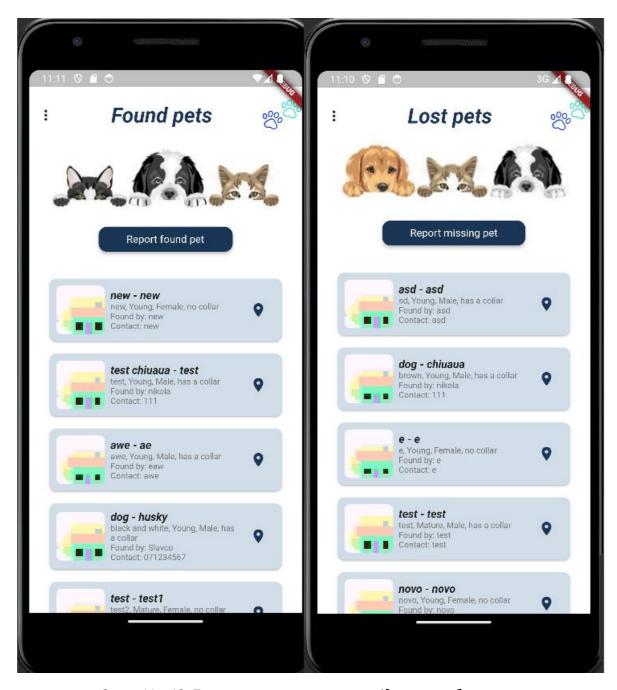
Екрани на апликацијата

На почетниот екран е прикажано името на самата апликација и еден цитат, како и две копчиња: "Missing pets", кое не носи кон екранот со сите изгубени миленици и "Found pets" кое не носи до екранот со сите пронајдени миленици.



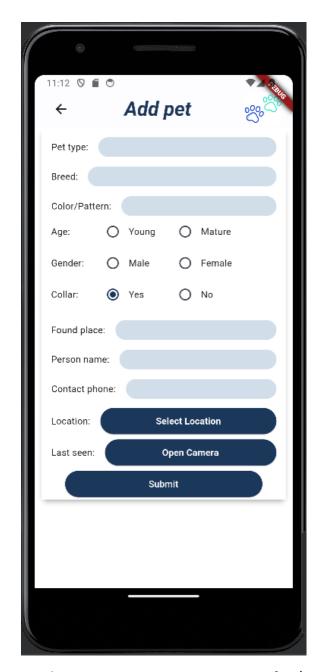
Слика 10. Приказ на почетен екран

На двата екрани (found pets и lost pets) се прикажуваат деталите за секоја објава, односно дали е изгубено куче или маче, името на миленикот, возраста, дали има ремче околу вратот или не, контакт информации од лицето кое го пронајде (име и телефонски број), слика од миленикот како и локација на кој е последно виден/пронајден изгубениот/пронајдениот миленик.



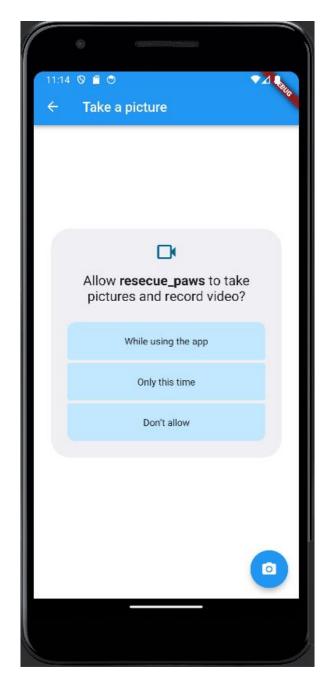
Слика 11 и 12. Приказ на екраните со пронајдени и изгубени миленици.

Со притискање на копчето "Report found pet" или "Report missing pet" се отвора форма во која треба да се внесат податоците за миленикот. Формата е иста и во двата случаеви, но во зависност од тоа кое копче е притиснато, формата се однесуваа на found или на missing pet.



Слика 13. Приказ на формата за пријавување на пронајден/изгубен миленик.

Откако ќе се пополнат сите информации, вклучувајќи ја и локацијата и сликата од миленникот, со притискање на копчето "Submit" се редиректираме назад на страната со сите изгубени/пронајдени миленици соодветно, каде најгоре на листата со објави се наоѓа новододадената објава.

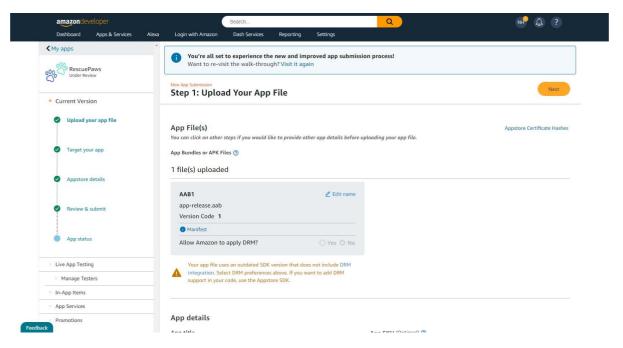


Слика 14. Рор ир екран со порака која не прашува дали сакаме да и дадеме пристап на апликацијата до камерата на телефонот за сликање и правење видеа.

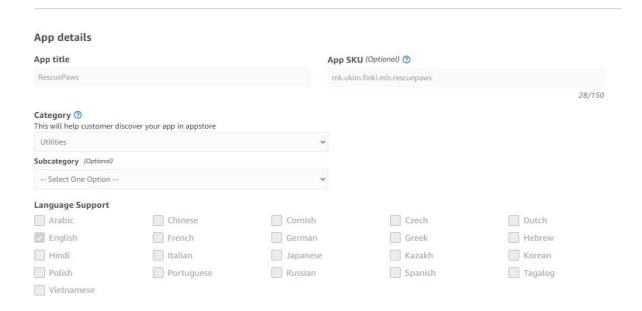
Поставување на маркет

Amazon

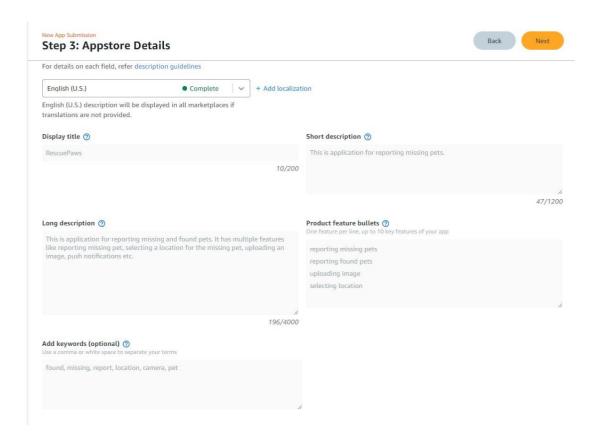
Поставување на App file



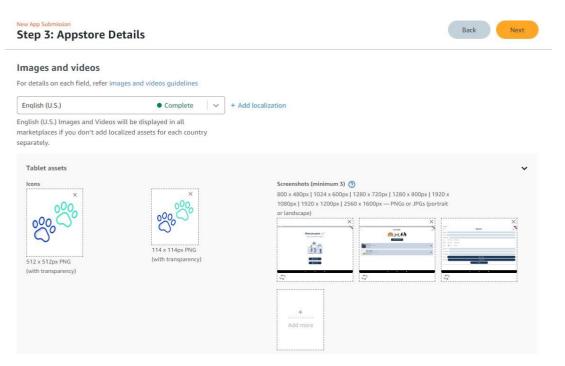
Слика 15. Форма за прикачување на app-release.aab фајлот на amazondeveloper



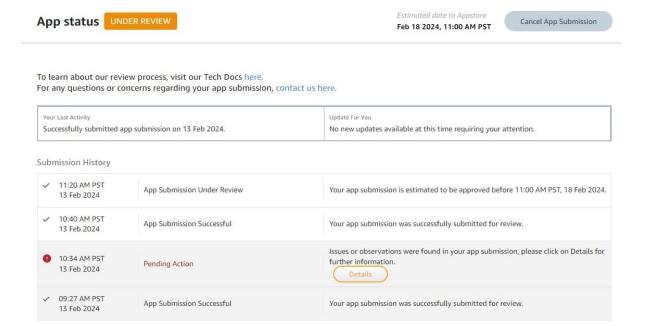
Слика 16. Форма за внесување на деталите за нашата апликација на amazondeveloper (првичната селектирана категорија беше Local, но после првото review од страна на Amazon, категоријата ја сменивме во Utilities)



Слика 17. Пополнување на општи информации околу нашата апликација

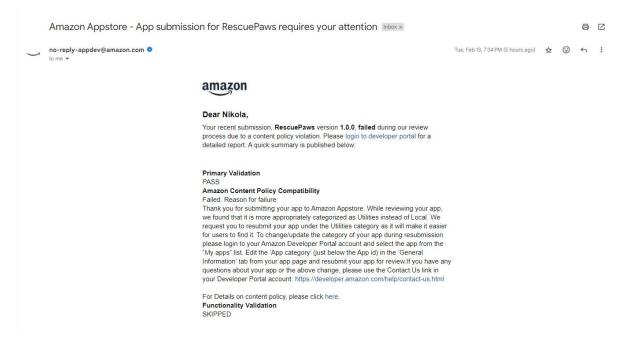


Слика 18. Прикачување на иконки и слики од апликацијата



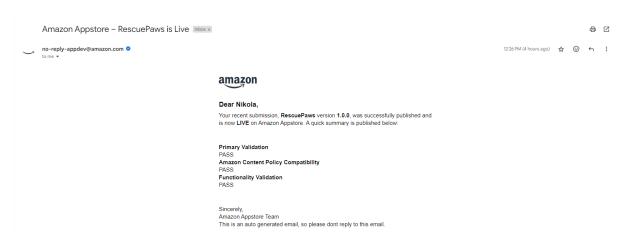
Слика 19. Приказ на статусот на нашата апликација, со што се гледа историјатот на reviews од страна на Amazon

Моменталниот статус на барањето за прикачување на апликацијата на Amazon market е "UNDERREVIEW" откако добивме емаил од Amazon со кој не известуваат дека категоријата во која ја ставивме нашата апликација не е соодветна, па после промената од категоријата Local во Utilitiesповторно направивме барање до Amazon.

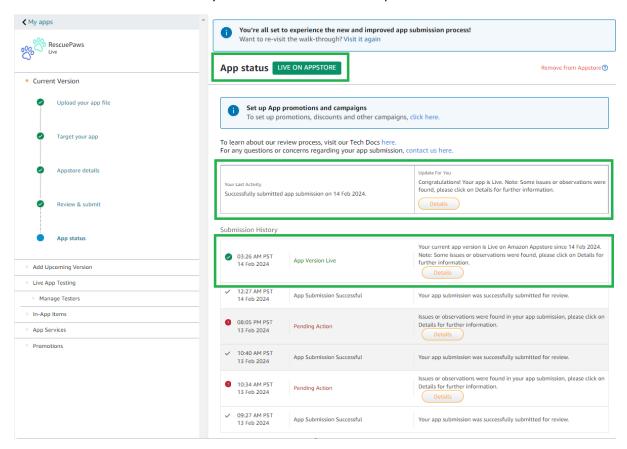


Слика 20. Емаил порака од Amazon Appstore во која не известуваат дека треба да се промени категоријата на нашата апликација од Local во Utilities

Откако ги поправивме грешките кои беа воочени од страна на Amazon, повторно добивме email со кои бевме известени дека нашата апликација успешно помина низ сите фази на валидација (Primary Validation, Amazon Content Policy Compatibility и Functionality Validation), а со тоа истата е објавена на нивниот маркет



21. Емаил порака од Amazon Appstore со која не известуваат дека нашата апликација успешно помина низ сите фази.



Слика 22. Моменталниот статус на нашата апликација

Линк за download на апликацијата:

 $\frac{\text{https://www.amazon.com/dp/B0CVLKQLYZ/ref=sr} \ 1 \ 1?crid=2TAJDGOZ9D4TZ\&keywords=RescuePaws\&qid=1707910497\&sprefix=rescuepaw%2Caps%2C203\&sr=8-1$