

Evergreen

Grupa 6.7
Kuziora Karol

**Aplikacja na urządzenia z systemem iOS
wspomagająca pielęgnację roślin
doniczkowych.**

1. O Aplikacji

Zadaniem aplikacji jest zarządzanie lokalną kolekcją roślin doniczkowych. Głównymi funkcjonalnościami zaimplementowanymi w projekcie są:

- Możliwość stworzenia pokoju. Pozwala to użytkownikowi na segregowanie roślin według rozmieszczenia w domu.
- Dodanie rośliny poprzez wpisanie jej nazwy, opisu, konieczności nawożenia, ilości wody oraz nasłonecznienia. Wymagane jest umieszczenie rośliny w pokoju
- Wyświetlenie całej swojej kolekcji roślin
- Wyświetlenie pomieszczeń według kategorii.
- Wyświetlenie roślin w konkretnym pomieszczeniu
- Wyświetlenie szczegółów rośliny
- Edytowanie szczegółów rośliny
- Dodanie daty oraz intensywności podlewania
- Usunięcie rekordu podlewania poprzez przytrzymanie elementu listy
- Usunięcie pokoju po upewnieniu się, że nie ma w nim roślin
- Usunięcie rośliny wraz z wszystkimi podlewaniami
- Powiększenie tekstu listy roślin poprzez gest

Projekt został wykonany z wykorzystaniem Hackintosha opartego na obrazie macOS Catalina v.10.15. Testowanie aplikacji odbywało się na symulatorze z wersją iOS 14.4.

2. Gesty

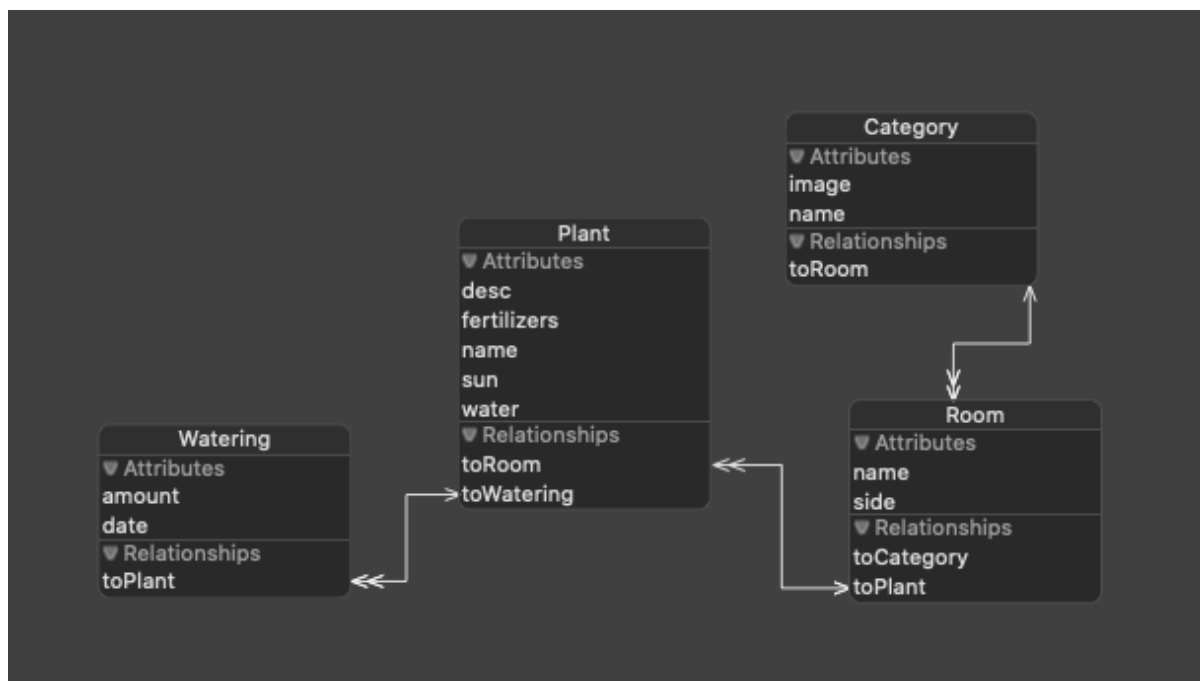
Zastosowane zostały trzy gesty:

- Powiększenie tekstu listy roślin poprzez gest „Magnification”
- Usunięcie zarejestrowanego podlewania rośliny poprzez gest dłuższego naciśnięcia
- Zamiana ikon reprezentujących optymalne podlewanie/nasłonecznienie na tekst

3. Core Data

Utworzone zostały 4 encje w celu przechowywania roślin, pokoi, kategorii oraz podlewania.

- Plant – Watering (1:n) – roślina może być podlewana wielokrotnie, ale jedno podlewanie dotyczy jednej rośliny
- Plant – Room (n:1) – Jeden pokój może przechowywać wiele roślin, ale jedna roślina znajduje się w jednym pomieszczeniu
- Room – Category (n:1)



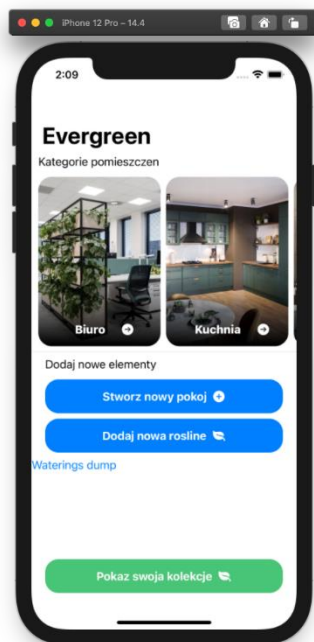
Encja Plant przechowuje podstawowe informacje o roślinie. Dane te wprowadza użytkownik.

Kategorie są ustawiane „na sztywno” przy pierwszym włączeniu aplikacji (gdy tabela Category jest pusta)

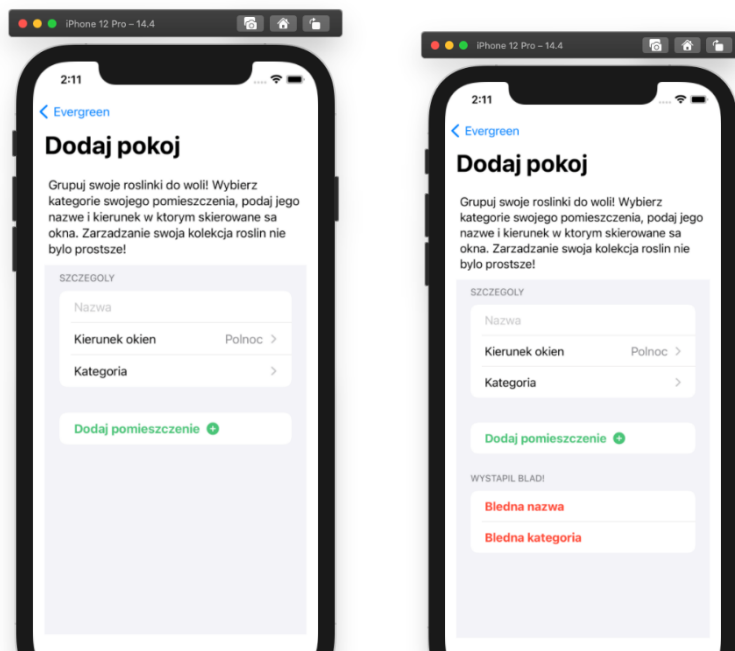
Każda z roślin może zostać podlana – encja Watering przechowująca te informacje. Zbiera dane o dacie oraz intensywności.

Room przechowuje informacje o swojej nazwie, kategorii oraz kierunku w którym skierowane są okna.

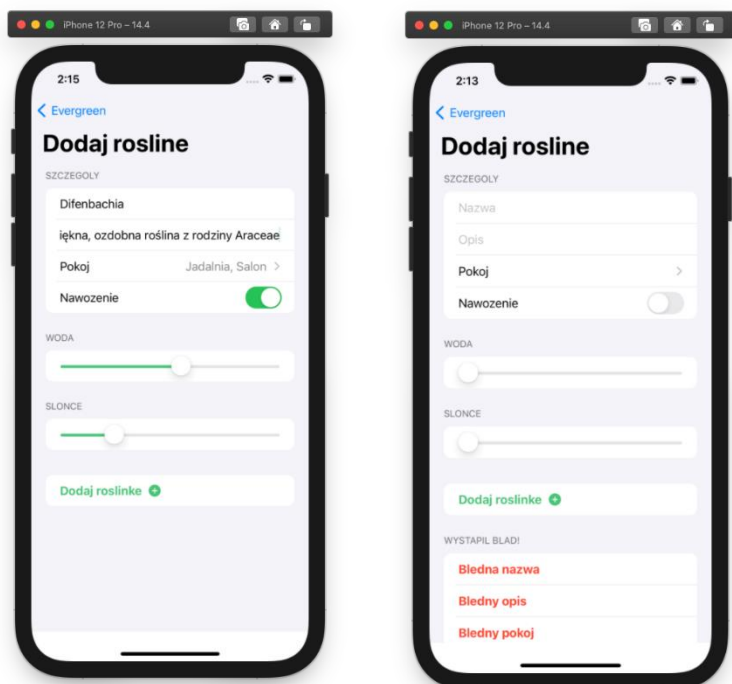
4. Ekrany



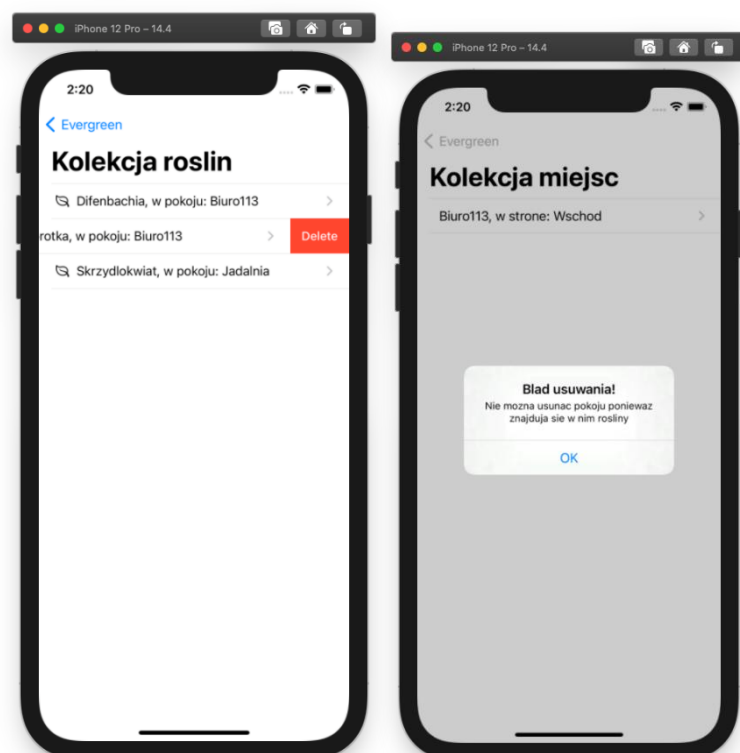
Rysunek 1. Ekran startowy zawierający widok kategorii pokoi, nawigację do ekranów tworzenia pokoju/rośliny oraz wyświetlenia swojej kolekcji roślin. "Waterings dump" jest funkcją testową wyświetlającą wszystkie dane z tabeli "Watering"



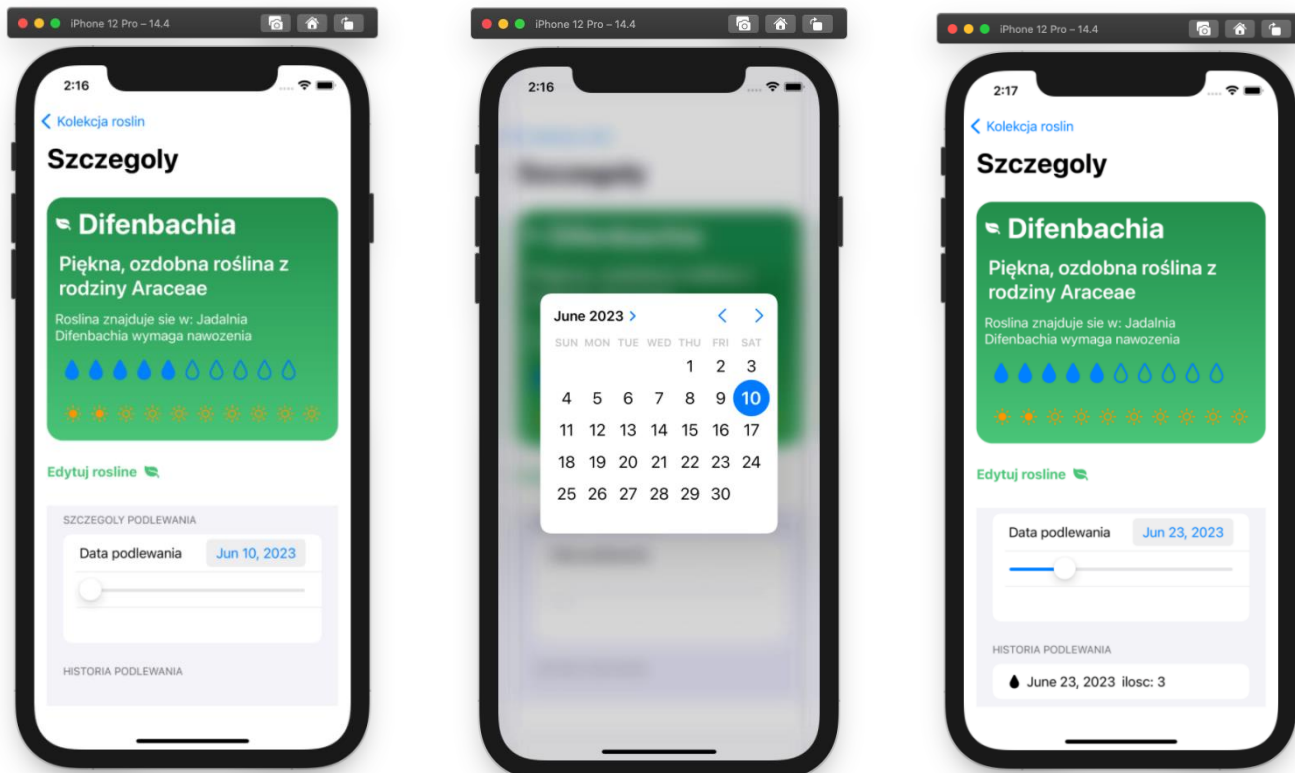
Rysunek 2. Ekran zawierający formularz dodawania pokoju. Po kliknięciu w przycisk następuje weryfikacja wprowadzonych danych.



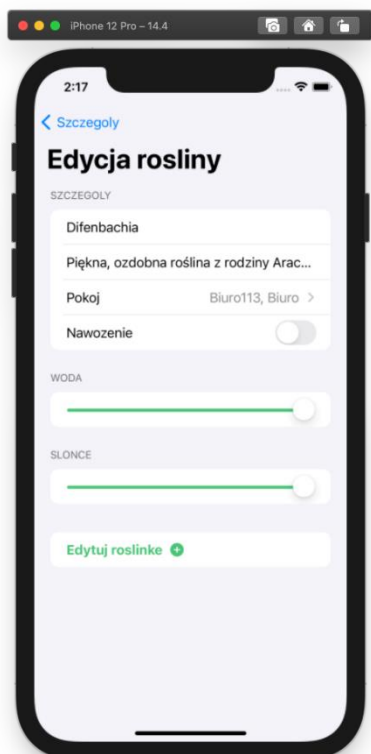
Rysunek 4. Ekran zawierający formularz dodawania rośliny. Po kliknięciu w przycisk następuje weryfikacja wprowadzonych danych.



Rysunek 3. Ekrany z listami odpowiednio: roślin oraz pomieszczeń. Zrzut ekranu prezentuje również ich wygląd gdy użytkownik zdecyduje się na usunięcie elementu z listy.



Rysunek 6. Ekran ze szczegółami rośliny. Możliwe jest również zarejestrowanie podlewania po wcześniejszym wprowadzeniu intensywności oraz daty.



Rysunek 5. Ekran umożliwiający edycję rośliny



Rysunek 7. Lista roślin po powiększeniu jej gestem