



بسمه تعالی  
دانشکده فنی دکتر شریعتی  
فرم پیشنهاد پروژه کارشناسی رشته مهندسی کامپیوتر

1- مشخصات دانشجو

نام: نرگس	نام خانوادگی: فرازان	شماره دانشجویی: 93123011
مقطع: کارشناسی پیوسته <input checked="" type="checkbox"/> کارشناسی ناپیوسته <input type="checkbox"/>	گرایش: نرم افزار	استاد پروژه: دکتر ایمان شریفی
نیمسال: اول <input type="checkbox"/> دوم <input checked="" type="checkbox"/> تابستان <input type="checkbox"/>	سال اخذ پروژه: 1396	تعداد واحد باقیمانده: 14
آدرس پست الکترونیک: nrgfar@gmail.com	تلفن: 09393690896	

2- مشخصات پروژه

عنوان: اپلیکیشن بهبود سبک زندگی و برنامه ریزی با استفاده از بازی انگاری برای سیستم عامل اندروید	
Title: Life style and planner application for Android OS	
نوع پروژه:	کاربردی <input checked="" type="checkbox"/> کاربردی-تحقیقاتی <input type="checkbox"/>
<p><b>شرح پروژه:</b></p> <p>این پروژه برنامه ای تحت سیستم عامل اندروید است که در آن سعی می شود با استفاده از مفاهیم gamification (بازی انگاری) کاربر را ترغیب به انجام فعالیت های مفید و عدم انجام فعالیت های بیهوده کنیم. از آنجایی که انجام فعالیت ها در غالب بازی و به صورت چالشی برای افراد جذاب تر می شود، از روش های gamification استفاده می کنیم. در این برنامه کاربر می تواند از بین انتخاب های موجود در برنامه یا مواردی که خودش تعریف می کند، فعالیت های مفید و غیرمفید (مضر) را انتخاب و میزان تاثیر آن ها را در توانایی های مشخص کند. با انجام هر فعالیت کاربر xp و ... دریافت می کند که در بازه های مشخصی، ارتقای سطح (Levelup) می یابد و از آنجایی که سعی می شود برنامه social (اجتماعی) باشد، کاربران می توانند این موفقیت ها را با دوستان خود به اشتراک بگذارند. همچنین در این برنامه سعی می شود با تعریف quest (ماموریت) ها یا subquest (ریز ماموریت) ها کاربر را به انجام فعالیت های مفید بیشتر ترغیب کنیم. به عنوان کاربر در این برنامه شما می توانید میزان پیشرفت و فعالیت های که انجام داده اید را با دیگر کاربران و یا کاربران خارج از برنامه به اشتراک بگذارید. همچنین با استفاده از المان های گرافیکی (نمودار و ...) سعی می شود تا کاربر خود نیز میزان پیشرفتش را مشاهده کند. همچنین کاربر می تواند برنامه هفتگی از فعالیت های خود در برنامه تنظیم کند. همچنین برنامه شامل یک widget است که در آن می تواند فعالیت هایی که در آن روز برنامه ریزی کرده است را مشاهده کند. ضمناً هر روز با استفاده از notification انجام فعالیت ها به کاربر یادآوری می شود.</p>	
معماری نرم افزار: MVC	متدولوژی توسعه نرم افزار: Agile (توسعه نرم افزاری چابک)
زبان برنامه نویسی: Java	محیط برنامه نویسی: android studio 3
زبان مدل سازی: UML 2.4	محیط رسم نمودارها: visio 14
بانک اطلاعاتی: SQLite	محیط اجرایی: Android OS
محور اصلی تحقیقات:	محیط شبیه سازی:
محورهای فرعی تحقیقات:	
امکانات مورد نیاز:	

3- ارزیابی پروژه

نتیجه:	قبول <input type="checkbox"/> رد <input type="checkbox"/> تصحیح <input type="checkbox"/>
اصلاحات لازم:	
تاریخ و امضای دانشجو:	تاریخ و امضای استاد راهنما:
	تاریخ و امضای مدیر گروه:

تذکر: دانشجویان برای استفاده از تسهیلات دانشجویان ممتاز برای ادامه تحصیل در مقاطع بالاتر باید حداکثر تا 4 ترم تحصیلی کارشناسی ناپیوسته و 8 ترم تحصیلی کارشناسی پیوسته فارغ التحصیل گردند (دفاع پروژه برای دانشجویانی که آخرین ترم تحصیلی آنها مهر ماه می باشد تا پایان بهمن ماه ترم مربوطه و برای دانشجویانی که آخرین ترم تحصیلی آنها بهمن ماه می باشد تا پایان تیر ماه ترم مربوطه).