

TSM – sprawozdanie indywidualne nr 2

(ćwiczenia lab. lato 2015)

Imię i nazwisko	Adres e-mail	Data złożenia
Michał Popowczak	michal.popowczak@gmail.com	2015-05-04

1. Temat projektu: Prosta gra mobilna oraz wyświetlanie spersonalizowanych reklam

2. Tematy przydzielonych do wykonania zadań:

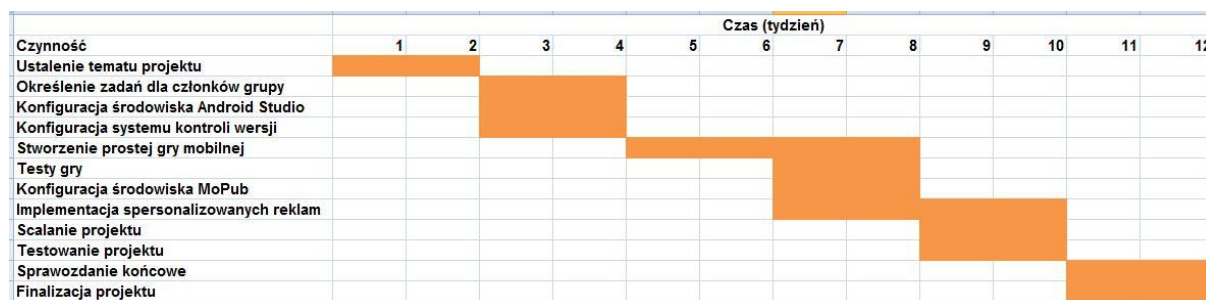
a) zadania o charakterze merytorycznym

Stworzenie prostej gry mobilnej

b) zadania o charakterze organizacyjnym

Konfiguracja środowiska Android Studio

3. Indywidualny harmonogram realizacji prac własnych



4. Rola w procesie projektowania i implementowania

Główny programista w środowisku Android, kierownik prac nad prostą grą mobilną.

5. Omówienie wykonanych dotychczas prac związanych z zapoznawaniem się z problematyką projektu, w tym uwagi dotyczące zrealizowanych programów źródłowych i ich dokumentacji:

a) temat rozpoznanego zagadnienia:

Stworzenie prostej gry mobilnej na telefon z systemem Android.

b) omówienie rozpoznanego zagadnienia

Pierwszy kontakt z mobilnym systemem Google

c) wykorzystane źródła wiedzy

Głównie Internet, poradniki, fora dyskusyjne. Pomoc znajomych lepiej zaznajomionych w programowaniu w środowisku Android.

6. Rysunek poglądowy części aplikacji, wykonywanej przez siebie

(legenda:

- ikonka użytkownika (np. jak aktor w UMLu),

- prostokąt: moduł programowy aplikacji
- prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami: dane
- strzałka pojedyncza linią przerywaną: powiązanie ikonki użytkownika z danymi lub modulem aplikacji
- strzałka pojedyncza linią ciągłą: powiązanie danych z modulem programowym
- strzałka podwójna: przepływ sterowania pomiędzy modułami programowymi,
- walec: baza danych jako całość)

7. Opcjonalny model aplikacji

(można podać odpowiedni zestaw diagramów UML)

8. Specyfikacja ważniejszych algorytmów

Wejście: (podać postać danych wejściowych algorytmu)

Wyjście: (podać postać wyników algorytmu)

Metoda: (scharakteryzować kroki algorytmu za pomocą schematu blokowego, pseudokodu, diagramu itp.)

9. Środowisko realizacji aplikacji

(opisać narzędzia realizacji aplikacji, które stosuje indywidualnie członek zespołu)

10. Omówienie implementacji opracowanego fragmentu aplikacji

(podać kod najważniejszych opracowanych fragmentów aplikacji wraz z komentarzem)

11. Opcjonalna instrukcja użytkownika aplikacji

(ekrany użytkownika – dotyczy fragmentów z interfejsem użytkownika)

12. Podsumowanie i możliwe kierunki rozwoju aplikacji

(jak przebiegała praca nad fragmentem aplikacji, czy zgodnie z przyjętym harmonogramem? co się udało, a co nie i dlaczego? ocenić przydatność metodologii projektowania i implementowania oraz trafność doboru narzędzi i środowisk programistycznych; podać wytyczne dot. pielęgnacji opracowanego oprogramowania i możliwości jego rozwijania w przyszłości)

13. Spis literatury