

## TSM – sprawozdanie indywidualne nr 2

(ćwiczenia lab. lato 2015)

Imię i nazwisko	Adres e-mail	Data złożenia
Mikołaj Morski	m.morski@gmail.com	2015-05-04

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

**2. Tematy przydzielonych do wykonania zadań:**

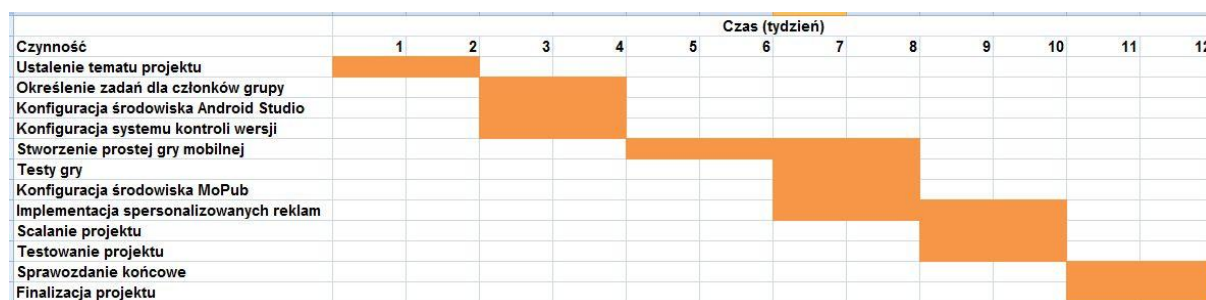
**a) zadania o charakterze merytorycznym**

- Implementacja wyświetlania spersonalizowanych reklam

**b) zadania o charakterze organizacyjnym**

- Konspekt graficzny

**3. Indywidualny harmonogram realizacji prac własnych**



**4. Rola w procesie projektowania i implementowania**

Osoba odpowiedzialna za wygląd aplikacji i implementację spersonalizowanych reklam.

**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:**

Graficzny konspekt projektu

**b) omówienie rozpoznanego zagadnienia**

Zagadnienie graficznego konspektu projektu dotyczy wyglądu aplikacji wraz z powiązaniem między poszczególnymi elementami. Funkcjonuje jako schemat, na którym opiera się tworzenie aplikacji.

**c) wykorzystane źródła wiedzy**

Internet (fora programistyczne, portale z poradami programistycznymi), wiedza własna.

**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 użytkowania 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**