

Technologie programistyczne - projekt

Jan Hałasiński, Dominik Grzegorzewicz

17 marca 2020

Platforma do przeprowadzania rozproszonych szkoleń lub nadzoru.

System koordynujący wykonywanie planów opartych o interaktywne listy zadań. Użytkownik tworzący plan staje się jego inspektorem. Inspektor może zostać dodany do istniejącego planu przez innego inspektora skojarzonego z tym planem. Taki plan może zostać wykonywany jedynie przez użytkownika przypisanego do planu. Użytkownik jest wtedy realizatorem planu. Możliwe jest realizowanie planu przez inspektora. Przypisanie użytkownika do planu na 2 sposoby: dowolny i z zatwierdzeniem. W pierwszym przypadku user jest dodawany do planu na własne życzenie, a w drugim wymaga to akceptacji któregoś z inspektorów. Możliwość opuszczenia/usunięcia realizatora z planu. Przypisanie do planu przez znalezienie planu na liście dostępnych lub skan QR. Interfejs przez stronę, aplikację na pc lub mobilną.

Możliwe wykorzystanie: prowadzenie szkoleń zdalnie lub w terenie, centralizacja nadzoru dużych obiektów(przemysłowych lub hal), gry terenowe.

Składowe części projektu:

- Serwis sieciowy do przechowywania planów
- Aplikacja mobilna na androida (brak IOS, bieda w kraju)
- Aplikacja na PC (windows/linux)
- Aplikacja sieciowa

1 Planowane funkcjonalności:

1.1 Zarządzanie kontem

- Stworzenie konta
- logowanie
- zmiana e-maila i nazwy
- zmiana hasła
- usunięcie konta

1.2 Zarządzanie planami (po stronie inspektora)

- Stworzenie planu
- Określenie sposobu dodawania realizatorów
- Dodawanie inspektorów
- Dodawanie zadań
- Grupowanie zadań
- Generowanie kodów QR dla planów i zadań
- Zarządzanie realizatorami:
 - Dodanie
 - Akceptacja
 - Usuwanie
- Monitorowanie pracy realizatorów

1.3 Interakcja z planami (po stronie realizatora)

- wysłanie żądania przypisania do planu
- zmiana statusu zadania
- komentowanie zmian statusu
- opuszczenie planu
- nawigacja i zmiana statusów przy pomocy kodów QR

2 Proponowane Technologie

Apliakcja mobilna w oparciu o Kotlin

Aplikacja na PC: Python lub C++. Wykorzystanie biblioteki PyQt5 lub Qt5

Usługa sieciowa: PHP / JavaScript jeszcze nie wiem