Niniejsza praca dotyczy sposobu stworzenia aplikacji pozwalającej na nastrojenie gitary, naukę akordów, użycie metronomu oraz rywalizacje pomiędzy zalogowanymi użytkownikami. Aplikacja została napisana na telefony typu smartphone oparte na systemie Android. W pracy zostały opisane narzędzia oraz użyte technologie wykorzystane podczas tworzenia aplikacji. Dla lepszego zrozumienia zamysłu aplikacji zostały dodane diagramy UML (diagram klas, diagram przypadków użycia oraz diagram sekwencji). W dalszej części pracy została opisana implementacja ważniejszych funkcji oraz przedstawienie sytemu na telefonie komórkowym. Następnie został opisany sposób uruchomienia aplikacji na emulatorze oraz na urządzeniu rzeczywistym.

Słowa kluczowe: aplikacja mobilna, gitara, metronom, metrum, tempo, akordy, ranking, TarsosDSP, Picasso, Java, Android, Firebase, Android Studio