

Zespół XI

Paweł Charysz

Rola: Kierownik zespołu / Programista Flutter

Raport indywidualny

1. Opis funkcji pełnionej w zespole

Pełnię rolę kierownika zespołu, programisty aplikacji mobilnej pisanej w technologii Flutter, a także zarządzam ogólnym rozwojem projektu.

2. Dotychczas wykonane zadania

- Napisanie dwóch prostych aplikacji w celu nauki frameworku używanego w projekcie (Fluttera).
- Napisanie testowej aplikacji obsługującej mapy.
- Zaprogramowanie funkcji odpowiedzialnych za śledzenie lokalizacji, tworzenie waypointów i obliczanie rzeczywistej odległości.
- Udział w dyskusji o designie aplikacji.
- Przygotowanie przykładowych stylów aplikacji.
- Testowanie obecnych funkcjonalności aplikacji mobilnej.

3. Napotkane problemy

W czasie programowania aplikacji obsługującej mapy zauważyłem, że biblioteka której pierwotnie używałem (`flutter_osm_plugin`), nie będzie dostarczała wystarczających - dla planowanego działania aplikacji - funkcjonalności, więc zdecydowałem o jej zmianie na inną (`flutter_map`). Mimo to, dalej miałem problem z brakiem bezpośredniego dostępu do lokalizacji, więc musiałem napisać odpowiednie nasłuchujące funkcje ją zwracające. Chwilowo też wstrzymałem się z implementacją elementu z mapami do głównej aplikacji za prośbą innego członka zespołu, Kacpra Urbańskiego, do czasu aż nie zakończy on porządkowania jej plików.

4. Zadania do wykonania

- Zaimplementowanie wszystkich funkcjonalności z testowej aplikacji z mapami do głównej wersji aplikacji mobilnej projektu.
- Ujednolicenie stylu graficznego między aplikacją webową, a mobilną.
- Zaimplementowanie bardziej złożonego stylu graficznego w aplikacji mobilnej.
- Uzupełnienie specyfikacji oraz dokumentacji projektu.
- Konkretnie ustalenie działania trybu multiplayer.