

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

Programování zařízení Apple
Aplikace pro iOS/macOS

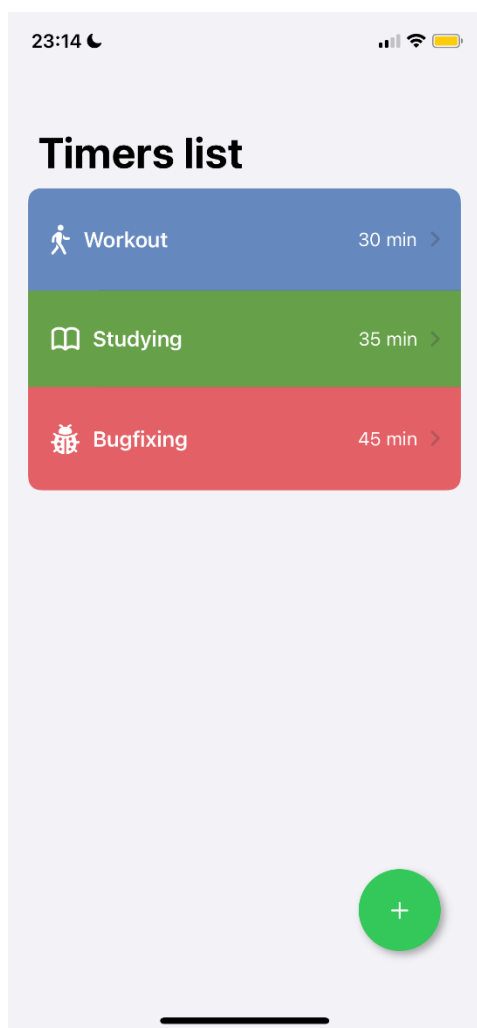
1 Úvod



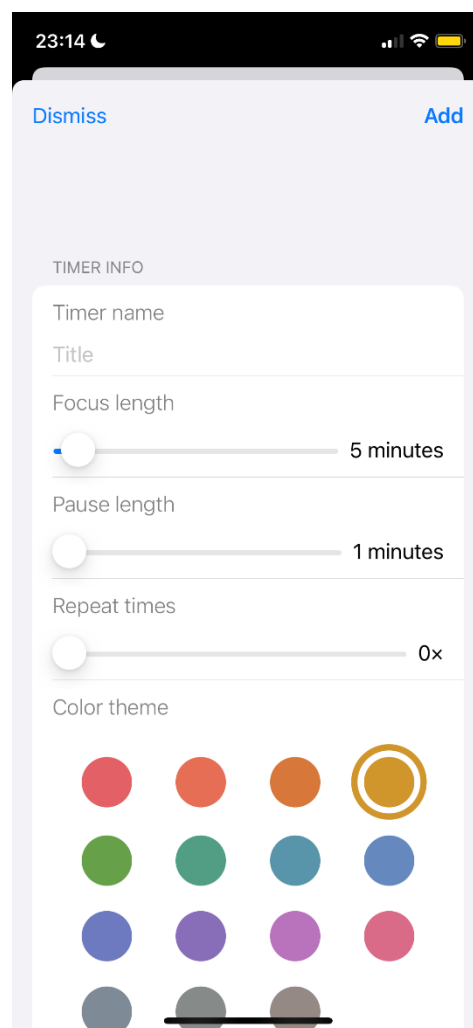
Cílem projektu bylo vytvořit aplikaci pro iOS, nebo MacOS za použití jazyku Swift. Pro můj projekt jsem si zvolil variantu iOS aplikace sloužící k udržování soustředěnosti, kterou jsem nazval MyFocus. Aplikace byla implementována pomocí knihovny SwiftUI a na základě MVVM architektury.

2 Program

Po otevření aplikace se zobrazí úvodní obrazovka se seznamem vytvořených časovačů. Při prvotním spuštění aplikace je seznam prázdný a je nutné přidat nový časovač kliknutím na zelené tlačítko +, které otevře sheet, díky kterému lze vytvořit nový časovač.

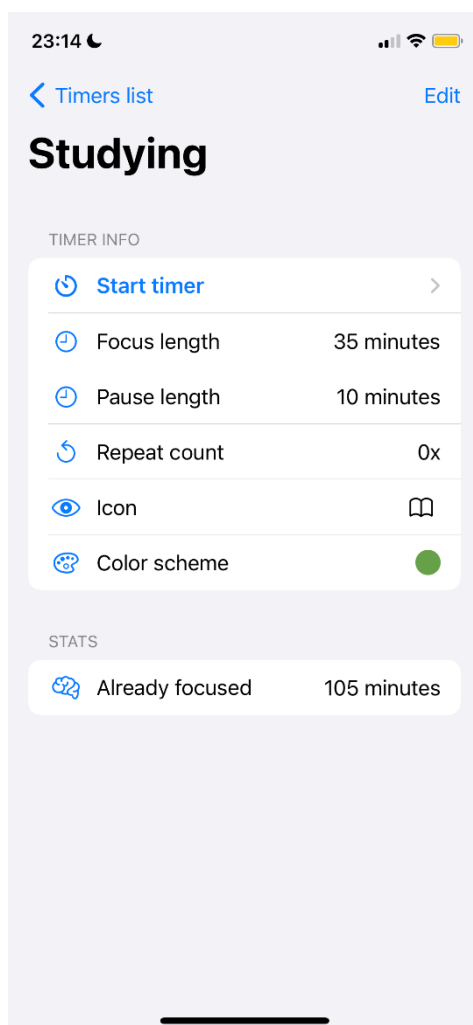


Obrázek 1: Úvodní obrazovka se seznamem časovačů



Obrázek 2: Přidání nového časovače

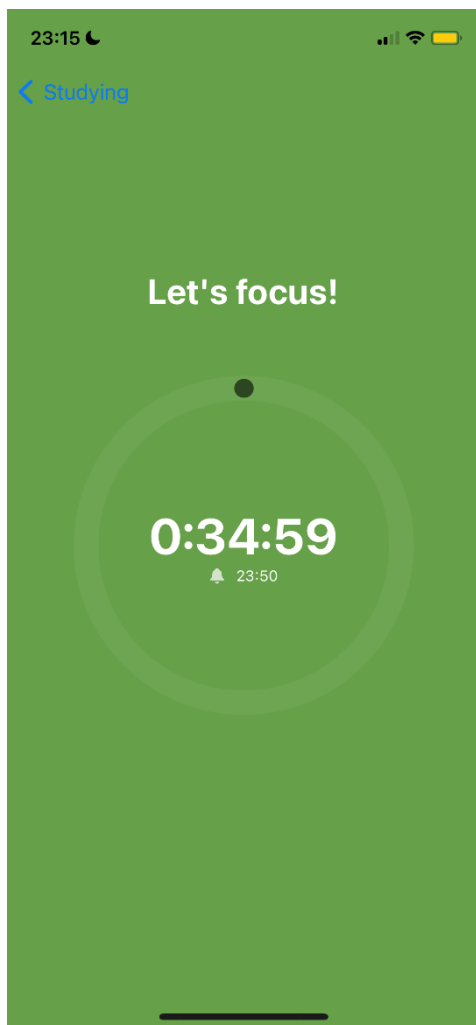
Po kliknutí na jeden z časovačů dojde k přesunutí na obrazovku se detailem konkrétního časovače s možností editace jeho dat, nebo spuštění pomocí tlačítka **Start timer**. Zobrazuje se zde i statistika o celkové době soustředění.



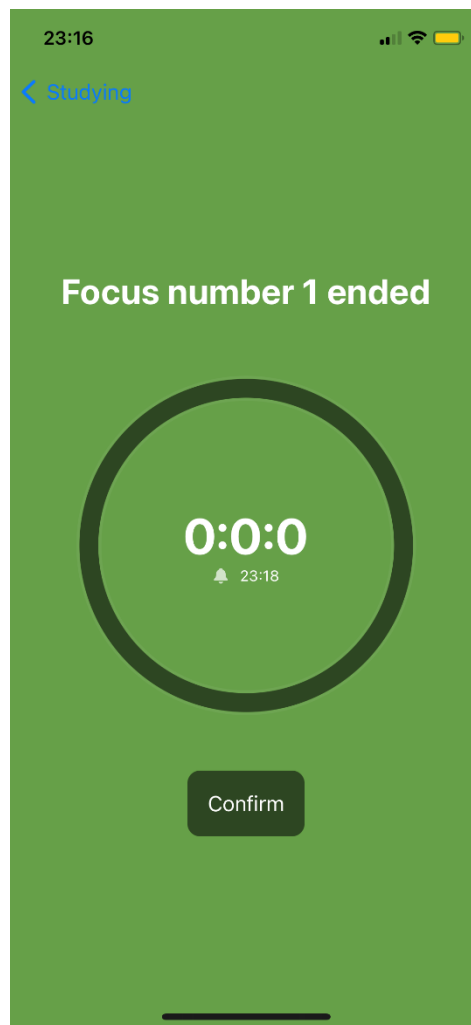
Obrázek 3: Detail časovače

Po spuštění časovače je uživatel přesměrován na obrazovku s vizuální reprezentací délky uplynutého času. Krom progress kruhu je zde vidět i časový odpočet a čas ukončení soustředícího období...

Ve chvíli, kdy časovač dojde ke konci, požaduje po uživateli potvrzení, že si dá pauzu na předem nastavenou dobu. Následně se spustí časovač pauzy a takto se proces opakuje, dokud se nedojde k požadovanému počtu opakování.

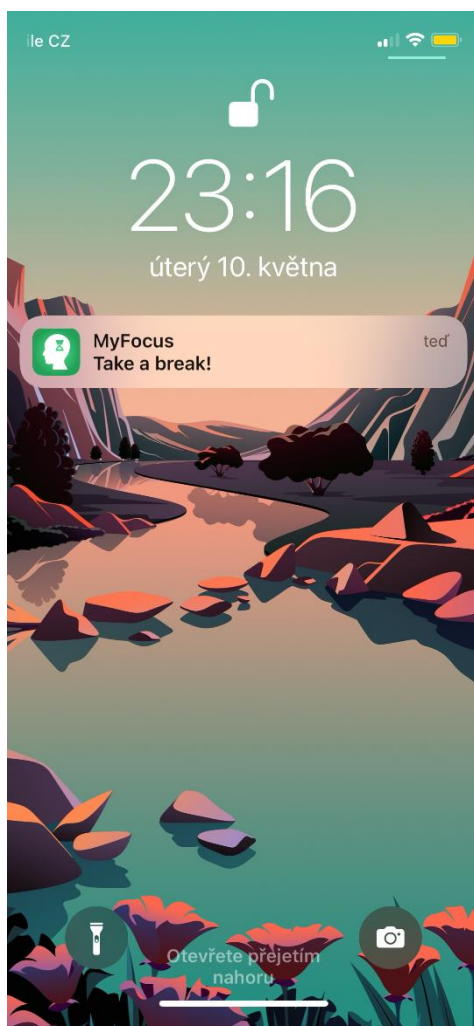


Obrázek 4: Běžící časovač



Obrázek 5: Konec soustředícího období

Aplikace umí běžet i v pozadí, nebo při zamknutém zařízení. V případě, že aplikace běží v pozadí, pak po uplynutí doby timeru vyskočí notifikace připomínající, že je čas dát si pauzu, nebo se začít opět soustředit.



Obrázek 6: Notifikace

Mezi výhody aplikace patří mimo jiné i zvukové efekty podporující učící návyky.