



Aplikacja „Grzybobranie”

Zespół wykonujący projekt:

- **Wiktor Sikora**
- **Paweł Sacha**
- **Bartosz Ryś**
- **Mateusz Pacak**

Grupa: 3ID14B



1.Opis teoretyczny aplikacji

Aplikacja grzybobranie, jak sama nazwa wskazuje, przeznaczona jest dla osób zarówno zainteresowanych tematem grzybobrania, jak i osób, które planują zacząć tę formę rozrywki, lecz boją się, że nie będą potrafiły rozróżnić danego rodzaju grzyba. Tworząc tę aplikację w głównej mierze postawiliśmy na funkcjonalność, gdyż dzięki niej będziemy mieli możliwość sprawdzenia, jak i zaznaczenia obszaru w którym występuję duże zbiorowisko grzybów (las), sprawdzenia rodzaju grzyba, czy jest trujący lub nadający się do zjedzenia (dzięki atlasowi grzybów, który będzie zawierał bazę większości rodzajów grzybów), określeniu kierunku geograficznego.

Aplikacja zawiera również książkę kucharską, w której znajdziemy sporą bazę przepisów na dania, których głównym składnikiem są grzyby. Ważnym elementem aplikacji jest również funkcja aparatu (obsługuje dwie kamery przód oraz tył), dzięki której możemy sfotografować napotkanego przez nas grzyba. Zrobione zdjęcie będzie przechowywane w kolejnym elemencie naszego projektu czyli „Galerii”.

Kolejnym elementem zawartym w aplikacji są Ustawienia, w których możemy skonfigurować następujące funkcje:

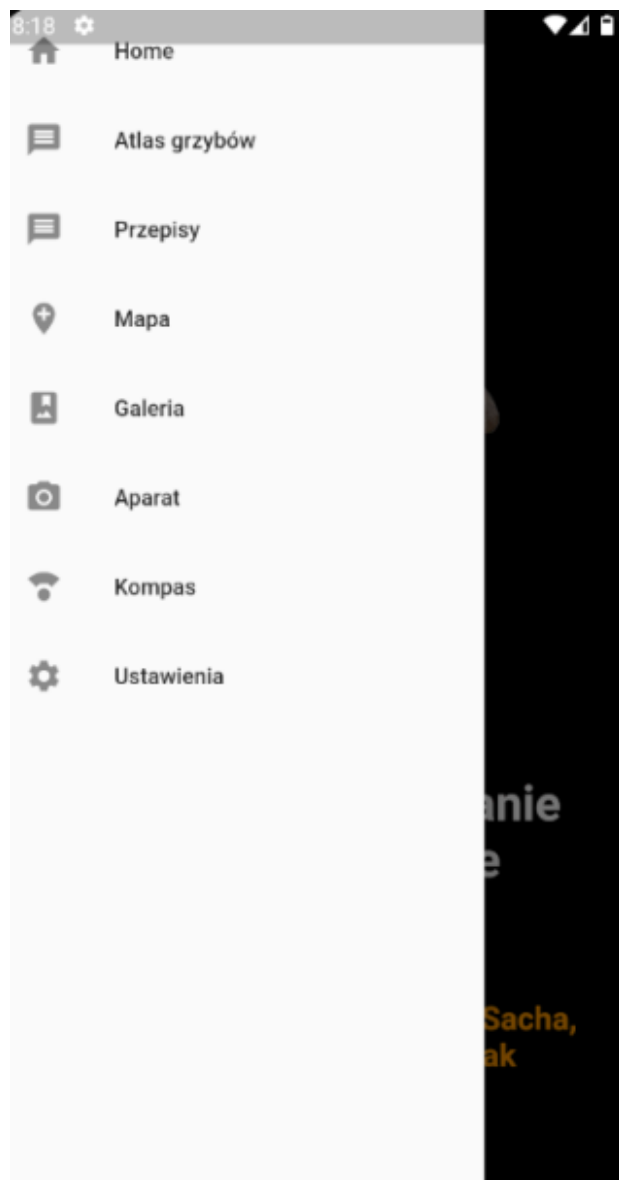
- Zmiana motywu (ciemny/jasny),
- Włączenie lub wyłączenie muzyki,
- Oraz ustawienia dostępu do funkcji telefonu (typu uprawnienia do lokalizacji)

Aplikacje utworzyliśmy przy użyciu środowiska 'Flutter', który znacznie ułatwił nam pracę, czy projekcie.

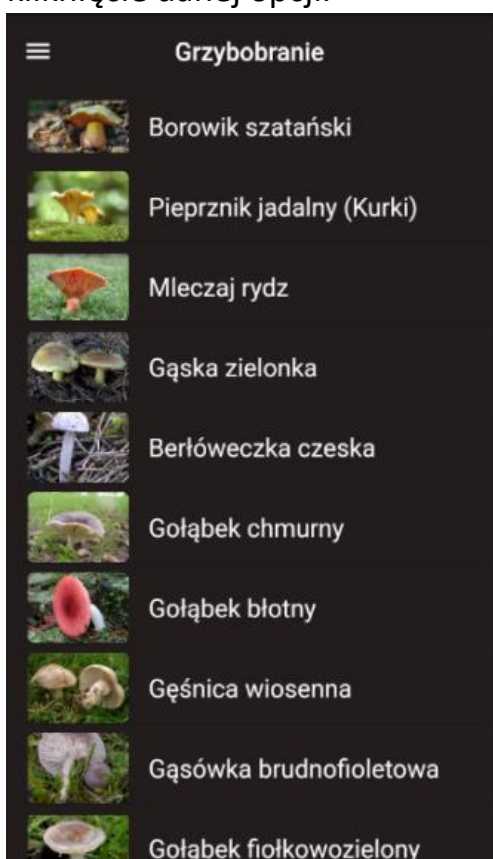
2. Opis elementów aplikacji



Przy uruchomieniu aplikacji przywita nas strona startowa, która zawiera tytuł aplikacji jak i autorów. W lewym górnym rogu mamy przycisk, która wysuwa nam panel nawigacyjny, dzięki któremu będziemy mogli przechodzić do kolejnych elementów składających się na naszą aplikację (atlas grzybów, przepisy, ustawienia, aparat galeria, mapa oraz kompas).



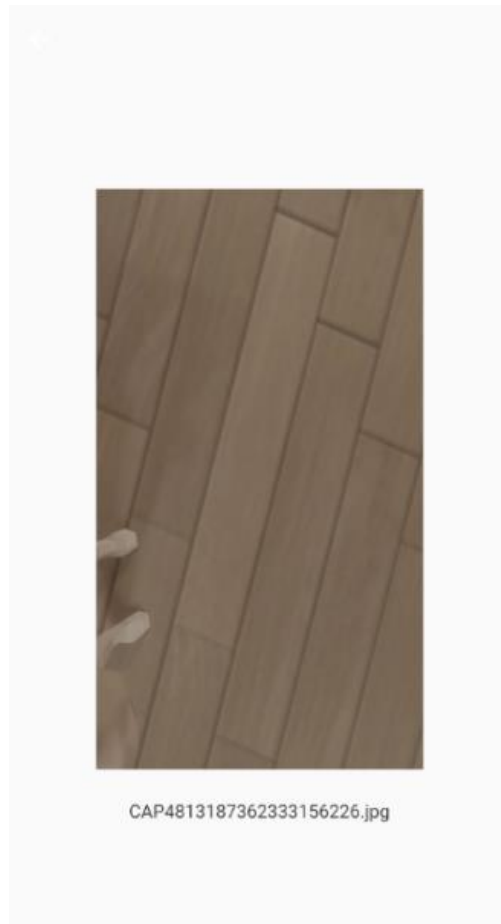
W menu nawigacyjnym posiadamy ikonki, które umożliwiają nam poruszanie się po elementach aplikacji. Powyższe opcje zostaną opisane poniżej. W każdej chwili można powrócić do strony startowej określanej jako „Home” poprzez kliknięcie danej opcji.



Po wybraniu opcji „Atlas grzybów” ukazuje nam się strona, na której mamy pokazane grzyby (obraz grzyba i jego nazwę). Po kliknięciu na wybrany rodzaj grzyba, otrzymamy opis/charakterystykę danej odmiany, czy jest jadalny itp.



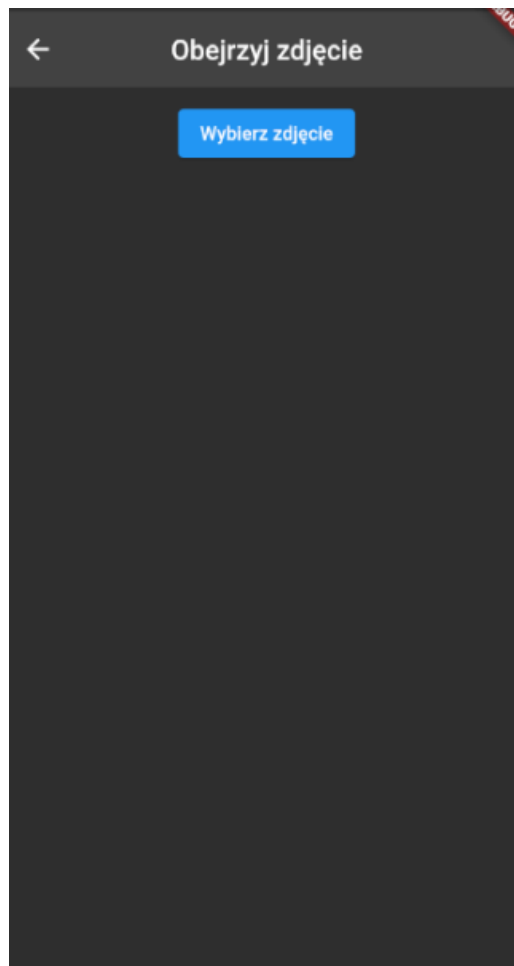
Po wybraniu opcji „Przepisy” ukazuje nam się strona, na której mamy przepisy na różne dania. Dla przykładu po kliknięciu w dane danie, wyświetli nam się przepis na nie wraz z obrazkiem (który wcześniej był rozmiaru ikony). Baza danych z przepisami jest dość dobrze zaopatrzona więc jeśli będziemy chcieli znaleźć jakieś nietypowe lub wymyślne danie to z pewnością je znajdziemy w naszej bazie.



Po wybraniu opcji „Aparat” ukazuje nam się strona, na której mamy jak sama nazwa wskazuje aparat, z możliwością wyboru kamery (przedniej lub tylnej) oczywiście jeśli aplikacja wykryje obie kamery – za sprawą specjalnej funkcji. Sfotografowane obiekty będziemy można znaleźć w „Galerii”, do której aby przejść musimy kliknąć odpowiednie pole w menu rozwijanym.



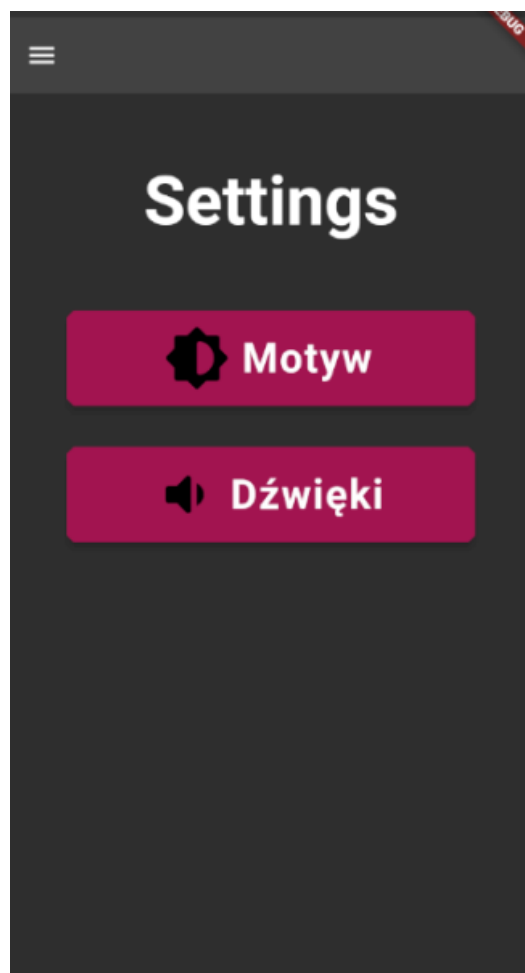
Po wybraniu opcji „Mapa” ukazuje nam się strona, na której mamy mapę, gdzie możemy oznaczać miejsca w których spotkaliśmy duże skupiska grzybów, a co za tym idzie inni użytkownicy będą mogli spojrzeć i zorientować się, gdzie warto wybrać się na grzybobranie.



Po wybraniu opcji „Galeria” ukazuje nam się strona, gdzie w łatwy sposób będzie można zobaczyć zdjęcia które zrobiliśmy przy użyciu funkcji Aparatu. Po wybraniu owej opcji Galerii ukazują się nam przycisk ‘Wybierz zdjęcie’ i po jego naciśnięciu będziemy mieć możliwość wyboru fotografii, którą będziemy chcieli zobaczyć



Kolejną opcją, którą zapewnia nasza aplikacja jest funkcja kompasu, która jest moim zdaniem niezbędna podczas wycieczek do lasów, a szczególnie do tych, których nie znamy. Aplikacja przy użyciu lokalizacji naszego telefonu, umożliwi nam określenie kierunku geograficznego.



Po wybraniu opcji „Ustawienia” mamy możliwość zmiany kilku ustawień aplikacji. Najsamprzód możemy zmienić motyw z jasnego na ciemny, oraz na odwrót. Kolejną opcją, którą możemy zmienić jest włączenie lub wyłączenie muzyki w tle.

3.Opis teoretyczny aplikacji

Podsumowując utworzoną aplikację jesteśmy w 100 % zadowoleni z uzyskanych efektów, gdyż funkcje, które zostały wykorzystane w naszej aplikacji nie należały do najłatwiejszych. Jednym z tych funkcji jest mapa, która nie jest tak prosta do zaimplementowania w aplikacji. Aplikacja została stworzona, aby ułatwić użytkownikom wykonywanie określonych zadań lub dostarczenie im określonych informacji. Proces tworzenia aplikacji wymaga wiedzy i umiejętności z zakresu programowania, projektowania interfejsu użytkownika oraz zrozumienia potrzeb i wymagań użytkowników. Etapy tworzenia aplikacji obejmują analizę wymagań, projektowanie, implementację, testowanie i wdrożenie. Ważne jest, aby aplikacja była przejrzysta i łatwa w obsłudze, a także aby zapewniała niezawodność i bezpieczeństwo danych użytkowników.