

# Mathio

## Dokument projektowy

<b>Dokument projektowy</b>	<b>1</b>
1. Ogólny opis projektu	1
2. Cel projektu	1
3. Przedział czasowy do końca realizacji projektu	2
4. Spis członków zespołu	2
5. Technologie	2

### 1. Ogólny opis projektu

Mathio to platforma edukacyjna pozwalająca na samodzielną naukę matematyki. Ma ona w pierwszej kolejności trafić do uczniów szkół podstawowych oferując:

- przyjemną treść z zakresu wiedzy teoretycznej
- interaktywne narzędzia matematyczne
- zilustrowane problemy i rozwiązania
- testy podsumowujące zebraną wiedzę
- fiszki z najważniejszymi zagadnieniami

Ponadto, użytkownik po stworzeniu konta w naszym serwisie, zyska możliwość monitorowania swoich postępów oraz tworzenia notatek.

Z platformy można również korzystać bez konieczności logowania. Możliwe jest wtedy tylko przeglądanie podstawowych treści, które dla komfortu użytkownika, są podzielone na kategorie względem stopnia zaawansowania.

Użytkownik z prawami nauczyciela będzie mógł dodawać własną treść oraz udostępniać ją publicznie lub tylko swoim wybranym uczniom poprzez specjalny link.

### 2. Cel projektu

W dzisiejszych czasach, praktycznie wszystkie młode osoby mają dostęp do internetu oraz smartfonów bądź też innych urządzeń multimedialnych. Nasz projekt ma na celu wspomaganie samodzielnego procesu nauki matematyki młodych osób. Interaktywne i ciekawe zadania mają na celu zachęcanie dziecka do poznawania i odkrywania fascynującego świata matematyki.

Zadania podzielone są na zbiory w zależności od stopnia zaawansowania. Pozwala to na przyjemne i bezproblemowe wejście w nowe, coraz bardziej zaawansowane tematy bez niepotrzebnej frustracji.

// TODO : Przeczytać, zastanowić się, dokończyć bądź zrobić

### 3. Przedział czasowy do końca realizacji projektu

Dwa semestry : 1.10.2021 - 30.06.2022

### 4. Spis członków zespołu

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| • <a href="#">Damian Abramek</a>             | Lider projektu/Inżynier/Tester |
| • <a href="#">Karol Krzciuk</a>              | Inżynier/Tester                |
| • <a href="#">Adrian Niedziółka Domański</a> | Inżynier/Tester                |
| • <a href="#">Rafał Niedziółka Domański</a>  | Inżynier/Tester                |

### 5. Technologie

- JavaScript/HTML/CSS - podstawowe technologie sieciowe
- Bootstrap - technologia do łatwiejszego zarządzania frontendem
- Firebase - umożliwia backend, daje także możliwość autentykacji użytkowników, umożliwia także połączenie z bazą firestore - baza danych noSQL
- MathJax - pozwala na wyświetlanie wzorów matematycznych

TODO: Lepiej to opisać

Nowa strona