

Mathio

Dokument projektowy

Dokument projektowy	1
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

Celem projektu Mathio jest stworzenie serwisu internetowego udostępniającego zawartość edukacyjną z matematyki. W dzisiejszych czasach, praktycznie wszystkie młode osoby mają dostęp do internetu oraz smartfonów bądź też innych urządzeń multimedialnych. Nasza platforma edukacyjna ma w pierwszej kolejności trafiać 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 indywidualnego modyfikowania treści. Tworzenie notatek czy dodanie dodatkowej treści edukacyjnej nie jest zatem problemem. Dzięki takiemu podejściu użytkownik nie jest zmuszony do korzystania z kilku źródeł wiedzy jednocześnie. Jest to innowacyjne podejście, wynikające z odmienności każdego z nas. Treść skierowana do mas nie jest wystarczającym rozwiązaniem dla wszystkich osób.

TODO: dokładniejszy opis

2. Cel projektu

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

- | | |
|--|--------------------------------|
| • Damian Abramek | Lider projektu/Inżynier/Tester |
| • Karol Krzciuk | Inżynier/Tester |
| • Adrian Niedziółka Domański | Inżynier/Tester |
| • Rafał Niedziółka Domański | 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