

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

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

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 realizacji projektu

Czas realizacji projektu to dwa semestry tj. 01.10.2021 - 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

W projekcie będą wykorzystywane takie technologie jak:

- JavaScript/HTML/CSS - jako że Mathio jest aplikacją sieciową to całość będzie opierała się na tych trzech podstawowych technologiach. HTML jest hipertekstowym językiem znaczników używanym do tworzenia stron internetowych., CSS(Cascading Style Sheets) służy do opisanie wyglądu elementów HTML i ich umiejscowienia. Natomiast JavaScript to język skryptowy mający zapewnić interakcję z aplikacją, reagując na to co robi użytkownik.
- Bootstrap - zawiera wiele narzędzi ułatwiających tworzenie interfejsu graficznego dla stron i aplikacji internetowych. Biblioteka ta bazuje głównie na gotowych rozwiązaniach HTML i CSS. Wykorzystana będzie do stylizacji takich elementów jak interfejs graficzny, przyciski, formularze, nawigacja oraz innych elementów wyświetlanych na stronie. Biblioteka korzysta także z JavaScript dla lepszego wyświetlania niektórych elementów graficznych.
- MathJax - biblioteka, która pozwala na wyświetlanie wzorów matematycznych.
- Firebase - platforma która stanowi backend całej aplikacji. Umożliwia ona uwierzytelnienie użytkowników, postawienie bazy danych oraz hosting i łatwe wdrażanie aplikacji. Główne moduły Firebase używane w projekcie:
 - Authentication - moduł odpowiedzialny za uwierzytelnianie użytkowników. Pozwala na zaimplementowanie logowania i wylogowywania użytkowników, oraz reakcje na te zdarzenia.
 - Firestore - baza danych NoSQL. Moduł ten także zapewnia, dzięki swojemu SDK (Software development kit), połączenie z bazą oraz operacje na niej takie jak dodawanie, edytowanie i usuwanie danych.
 - Firebase CLI(Command Line Interface) - umożliwia stworzenie emulatorów do lokalnego testowania aplikacji, a także daje narzędzie do prostego wdrażania projektu.

Nowa strona