Mathio

## Dokument projektowy

[**Dokument projektowy**](#_30j0zll) **[1](#_30j0zll)**

[1. Ogólny opis projektu](#_1fob9te) [1](#_1fob9te)

[2. Cel projektu](#_3znysh7) [1](#_3znysh7)

[3. Przedział czasowy do końca realizacji projektu](#_2et92p0) [2](#_2et92p0)

[4. Spis członków zespołu](#_tyjcwt) [2](#_tyjcwt)

[5. Technologie](#_3dy6vkm) 2

### 1. Ogólny opis projektu

Mathio to platforma edukacyjna pozwalająca na samodzielną naukę matematyki. Ma ona 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 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 do końca realizacji projektu

Dwa semestry : 1.10.2021 - 30.06.2022

### 4. Spis członków zespołu

* [Damian Abramek](https://wotxp.atlassian.net/jira/software/projects/PZ2/issues/?jql=project%20%3D%20%22PZ2%22%20AND%20assignee%3D6161b2a307ac3c00684e8114%20ORDER%20BY%20created%20DESC) Lider projektu/Inżynier/Tester
* [Karol Krzciuk](https://wotxp.atlassian.net/jira/software/projects/PZ2/issues/?jql=project%20%3D%20%22PZ2%22%20AND%20assignee%3D6161b3f7c7bea40069777230%20ORDER%20BY%20created%20DESC) Inżynier/Tester
* [Adrian Niedziółka Domański](https://wotxp.atlassian.net/jira/software/projects/PZ2/issues/?jql=project%20%3D%20%22PZ2%22%20AND%20assignee%3D6161b4967a6be4007135d0cf%20ORDER%20BY%20created%20DESC) Inżynier/Tester
* [Rafał Niedziółka Domański](https://wotxp.atlassian.net/jira/software/projects/PZ2/issues/?jql=project%20%3D%20%22PZ2%22%20AND%20assignee%3D6161b4967a6be4007135d0cf%20ORDER%20BY%20created%20DESC) Inżynier/Tester

### 5. Technologie

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

TODO: Lepiej to opisac

Nowa strona