

## Uwagi

1: Wstępem zajmiemy się na końcu.

1: Może rōmaji tu jeszcze?

1: Angielskie słowa i frazy będziemy pisać w komendzie *english*. Ta komenda składa kursywą i (ważniejsze) przełącza  $\LaTeX$  na angielską typografię, m. in. zasady dzielenia wyrazów itd.

3: Później zmienimy tytuł rozdziału na coś bardziej związanego z pracą niż dość ogólna «analiza tematu».

12: np. czego? todo





**Politechnika  
Śląska**

## **PROJEKT INŻYNIERSKI**

Aplikacja mobilna do nauki znaków kanji

**Aleksandra KYC**

Nr albumu: 296410

**Kierunek:** Informatyka

**Specjalność:** Grafika Komputerowa i Oprogramowanie

**PROWADZĄCY PRACĘ**

**dr hab. inż., prof. PŚ Krzysztof Simiński**

**KATEDRA Algorytmiki i Oprogramowania**

**Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki**

**Katowice 2023**



**Tytuł pracy**

Aplikacja mobilna do nauki znaków kanji

**Streszczenie**

(Streszczenie pracy –odpowiednie pole w systemie APD powinno zawierać kopię tego streszczenia.)

**Słowa kluczowe**

(2-5 słów (fraz) kluczowych, oddzielonych przecinkami)

**Thesis title**

Mobile application for Kanji learning

**Abstract**

(Thesis abstract –to be copied into an appropriate field during an electronic submission – in English.)

**Key words**

(2-5 keywords, separated by commas)



# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wstęp</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Analiza tematu</b>	<b>3</b>
2.1	Nauka języków obcych wspomagana komputerowo . . . . .	3
2.2	Analiza rozwiązań dostępnych na rynku . . . . .	4
2.3	Nauka języka japońskiego i znaków kanji . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Wymagania i narzędzia</b>	<b>7</b>
3.1	Wymagania funkcjonalne i нефункционалне . . . . .	7
3.1.1	Wymagania funkcjonalne . . . . .	7
3.1.2	Wymagania нефункционалне . . . . .	7
3.2	Diagramy przypadków użycia . . . . .	8
3.3	Opis narzędzi . . . . .	8
3.3.1	Aplikacja mobilna . . . . .	8
3.3.2	Lokalna baza danych z informacjami dotyczącymi języka japońskiego	12
3.3.3	Autoryzacja użytkowników i baza danych . . . . .	12
3.3.4	Panel administratora . . . . .	13
<b>4</b>	<b>Specyfikacja zewnętrzna</b>	<b>15</b>
4.1	Wymagania sprzętowe i programowe . . . . .	15
4.1.1	Aplikacja mobilna . . . . .	15
4.1.2	Baza danych i panel administratora . . . . .	15
4.2	Sposób instalacji i aktywacji . . . . .	15
4.2.1	Aplikacja mobilna . . . . .	15
4.2.2	Baza danych i panel administratora . . . . .	16
4.3	Kategorie użytkowników . . . . .	16
4.4	Administracja systemu . . . . .	16
4.5	Bezpieczeństwo . . . . .	17
4.6	Scenariusze korzystania z systemu . . . . .	17
4.6.1	Aplikacja mobilna . . . . .	17
4.6.2	Baza danych i panel administratora . . . . .	17

5	[Właściwy dla kierunku – np. Specyfikacja wewnętrzna]	21
6	Weryfikacja i walidacja	23
7	Podsumowanie i wnioski	25
	Bibliografia	28
	Spis skrótów i symboli	31
	Źródła	33
	Lista dodatkowych plików, uzupełniających tekst pracy	35
	Spis rysunków	37
	Spis tabel	39



# Rozdział 1

## Wstęp

[Wstępem zajmiemy się na końcu.] Aby wyjaśnić cel tej pracy inżynierskiej, należy wspomnieć o kilku ważnych pojęciach związanych z językiem japońskim i jego nauką. Kanji razem z sylabariuszami hiragana i katakana oraz znanymi nam cyframi arabskimi i alfabetem rzymskim tworzą całość japońskiego alfabetu. Są to znaki logograficzne, co oznacza że przeciwnie do alfabetów składających się z głosek, każdy znak oznacza jakieś pojęcie. Kompleksowa lista wszystkich kanji nie istnieje, jednak ich liczbę szacuje się na około czterdziestu tysięcy. Jest to ogromna liczba, na którą składa się wiele znaków przestarzałych lub bardzo rzadko używanych. Zamiast niej częstym wskaźnikiem płynności językowej w kontekście kanji jest pojęcie *jōyō kanji*, które oznacza zestaw znaków wymagany przez japoński system edukacji. Po ukończeniu szkoły średniej Japończyk posługuje się 2136 znakami kanji. Podobna liczba potrzebna jest, aby zdać test znajomości języka japońskiego dla obcokrajowców (jap. 日本語能力試験, [Może rōmaji tu jeszcze?] ang. *Japanese Language Proficiency Test* [Angielskie słowa i frazy będziemy pisać w komendzie *english*. Ta komenda składa kursywą i (ważniejsze) przełącza  $\LaTeX$  na angielską typografię, m. in. zasady dzielenia wyrazów itd.]) na najwyższym poziomie oraz zawiera się w około 98 procentach tekstu pisanego.

Zaznajomienie się ze znakami kanji to nieodłączna część nauki języka japońskiego. Co prawda uparty uczeń może zaprzestać na nauce gramatyki, wymowy i zromanizowanego zapisu *rōmaji*, ale skutkuje to wątpliwą płynnością językową, gdyż nie będzie w stanie przeczytać nawet książki lub restauracyjnego menu. Dla początkującego tak duża ilość materiału może być odrzucająca, dlatego na rynku pojawiło się wiele rozwiązań, które pomagają użytkownikowi w nauce kanji. Jednym z takich rozwiązań jest aplikacja mobilna opracowana na rzecz tej pracy inżynierskiej.

Celem pracy jest stworzenie rozwiązania wspomagającego ucznia w nauce kanji jako aplikacji mobilnej. Program powinien posiadać skuteczny tryb nauczania, który potrafi dostosować się do poziomu ucznia. Jako że kluczowa dla zapamiętania tak dużej liczby znaków systematyczność jest trudna do osiągnięcia, aplikacja powinna motywować do kolejnych podejść i dostarczać różnorodne ćwiczenia. Ważnym zagadnieniem w rozwiązaniu tego rodzaju jest też odpowiedni rozrzut pytań w czasie. Ta praca stara się wziąć pod uwagę fakt, że niektóre

znaki mogą przyjść uczniowi łatwo, a inne trudno i należy odpowiednio dostosować algorytm dostarczający zadania do wykonania.

Rozwiązanie opisane w tej pracy to obok aplikacji mobilnej system wspomagający jej działanie. Na zakres pracy składa się sama aplikacja, baza danych dotyczących użytkowników oraz panel administracyjny jako aplikacja webowa. Rozwiązanie obsługuje trzy rodzaje użytkowników, którymi są uczeń, nauczyciel i administrator. Uczeń to użytkownik korzystający z takich funkcjonalności aplikacji jak przeglądanie słownika kanji, tworzenie zestawów znaków oraz tryb nauki. Aby ułatwić wybór znaków do nauki, aplikacja jest wyposażona w predefiniowane zestawy, które odpowiadają poziomom egzaminu językowego lub kolejnym klasom w japońskim szkolnictwie. Nauczyciel to użytkownik, który może tworzyć grupy uczniów, zadawać im zadania domowe i sprawdzać ich postępy. Takie rozwiązanie ma pomagać w nauce w trybie zajęć grupowych, gdzie nauczyciel spotyka się z uczniami kilka razy w miesiącu i chce motywować do dalszej pracy w domu.

# Rozdział 2

## Analiza tematu

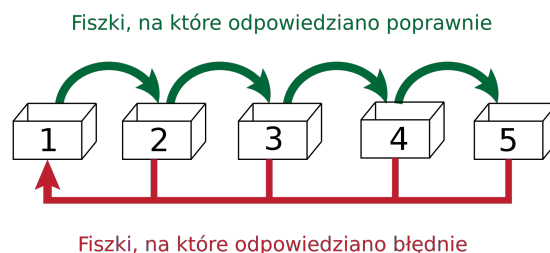
[Później zmienimy tytuł rozdziału na coś bardziej związanego z pracą niż dość ogólna «analiza tematu».]

### 2.1 Nauka języków obcych wspomagana komputerowo

Próby usystematyzowania nauki, szczególnie gdy materiał wymaga więcej zapamiętywania niż analizy problemów, są naturalnie występującym skutkiem konieczności żmudnego, wielokrotnego powtarzania. Uczniowie wykazujący się większym sprytem niż pracowitością szukają drogi na skróty, aby tę samą ilość materiału przyswoić w krótszym czasie. Tak powstały pierwsze metody technik zapamiętywania, na przykład fiszki, czyli niewielkie kawałki papieru z pytaniem na jednej stronie i odpowiedzią na drugiej. Taki system pozwala na kompaktowe przechowywanie materiału, co pozwala uczyć się również w krótkich chwilach czasu i daleko od domu, na przykład w autobusie.

Dziennikarz Sebastian Leitner w 1972 wymyślił sposób na dalsze usprawnienie nauki za pomocą fiszek [11]. W metodzie Leitnera fiszki są podzielone na grupy względem tego, jak dobrze uczeń zna dany materiał. Jeżeli uczeń odpowie dobrze na dane pytanie, przenosi fiszkę do następnego pudełka. Jeśli odpowie źle, fiszka wraca na początek. Grupy różni to, jak często użytkownik jest zobowiązany powtarzać dany materiał. Im materiał lepiej znany, tym rzadziej uczeń musi go powtarzać.

Sposób Leitnera, mimo że skuteczny, jest żmudny do implementacji. Uczeń musi napisać ręcznie wszystkie fiszki, zrobić lub zakupić kilka pudełek o podobnym rozmiarze, rozkładać ten obszerny zestaw za każdym razem, gdy chce powtórzyć materiał. Tym samym traci mobilność, która jest dużą zaletą fiszek. W tym miejscu z pomocą przychodzi nauka języków wspomagana komputerowo (ang. *Computer-Assisted Language Learning*, CALL). Jest to rozwijana od lat pięćdziesiątych dwudziestego wieku dziedzina wykorzystująca komputery do poprawiania umiejętności językowych [3]. Ten sposób podejścia do problemu zrzuca z barków uczniów część problemów z tworzeniem fiszek, a wraz z popularyzacją urządzeń takich jak smartfony czy tablety zwraca mobilność nauki.



Rysunek 2.1: Ilustracja reprezentująca system wykorzystujący fiszki.

Algorytm powtórek w interwałach (ang. *spaced repetition*), którego papierową implementacją jest wyżej wspomniany system Leitnera, został poddany wielokrotnym badaniom [6, 7]. Wskazują one nie tylko na poprawę jakości zapamiętywania danego materiału, ale też na ogólną poprawę pamięci, szczególnie u osób chorujących na chorobę Alzheimera lub inne schorzenia związane z pogorszeniem umiejętności zapamiętywania [6]. Metoda powtórek w interwałach jest szczególnie użyteczna w nauce słownictwa języków obcych. Jest to spowodowane faktem, że informacje do przyswojenia są liczne, lecz małe. Tę samą zasadę można wykorzystać przy nauce znaków kanji.

Analiza rozwiązań dostępnych na rynku i badań wskazuje na komercyjny i naukowy sukces metody powtórek w interwałach. To zdroworozsądkowe podejście ma realny wpływ na szybkość i jakość przyswajania wiedzy. Przez ostatnie kilkadziesiąt lat próbowano udoskonalić ten względnie prosty algorytm z użyciem np. metod sztucznej inteligencji do wyliczania interwałów [5]. Takie podejście ma mieszane rezultaty, nie jest jasne jak realny jest wpływ optymalizacji długości interwału na jakość nauki [8, rozdział 6].

## 2.2 Analiza rozwiązań dostępnych na rynku

Aktualnie formą nauczania języków wspomaganą komputerowo cieszącą się szerokim zainteresowaniem jest jej poddziedzina, czyli nauczanie języków obcych wspomagane przez urządzenia mobilne (ang. *Mobile-Assisted Language Learning, MALL*) [10]. Największą popularnością [2, 10] cieszy się aplikacja Duolingo<sup>1</sup>, która umożliwia naukę pokaźniej listy języków (aż czterdziestu trzech na czas pisania tej pracy) z urządzenia mobilnego lub strony internetowej. Jednym z powodów dobrego przyjęcia Duolingo przez uczniów języków obcych jest podejście bogate w gry i zabawy, motywujące użytkownika przez punkty, nagrody i rankingi [10]. Aplikacja nie wymaga od użytkownika dużego zaangażowania. Tworzenie własnych zestawów fiszek nie jest konieczne, wystarczy codziennie wykonać kilkanaście zadań wygenerowanych przez system.

Innym, bardziej angażującym użytkownika programem chętnie wykorzystywanym do na-

<sup>1</sup><https://pl.duolingo.com/>

uki jest Anki<sup>2</sup>. Jest to aplikacja oferująca większą możliwość dostosowania jej do własnych potrzeb, z tego powodu nie jest ograniczona do nauki języków obcych. Użytkownik ma możliwość stworzenia własnego zestawu do nauki złożonego z fiszek, który jest później przyswajany w interwałach zgodnie z zasadą powtórek w interwałach. Zaletą Anki jest opcja eksportowania i dzielenia się zestawami między użytkownikami.

Wyżej wspomniane programy są często używane przez uczniów języka japońskiego i znaków kanji, jednak nie są wyspecjalizowane pod ich potrzeby. Przykładem aplikacji dostosowanej do amatorów japońskiego alfabetu jest WaniKani<sup>3</sup>. Ta aplikacja webowa i mobilna obiecuje uczniom nauczenie się 2000 znaków kanji i 6000 słów w nieco dłużej niż rok. Używa metody powtórek w interwałach w swojej implementacji ustrukturyzowanego kursu, który jest przeznaczony dla początkujących i pozwala rozwinąć się do biegłego posługiwania się kanji. Aplikacja jest gorzej dostosowana do uczniów o zaawansowanym lub średniozaawansowanym poziomie, ponieważ nie da się dopasować jej pod własne potrzeby językowe.

## 2.3 Nauka języka japońskiego i znaków kanji

Ważną kwestią przy nauce kanji, zarówno metodami tradycyjnymi jak i z wykorzystaniem komputerowego wspomaganie, jest podejście do przyswajanego materiału. Najważniejszą i obowiązkową kwestią jest zapamiętanie wyglądu i pisowni znaku. Aby wspomóc ten proces, można użyć wskazówek mnemonicznych, czyli pewnego skojarzenia między znaczeniem znaku a jego wyglądem. Kolejną wskazówką do nauki mogą być klucze, czyli elementy znaku dzielące ich zbiór na podkategorie. Ten podział został stworzony na potrzeby słowników i charakteryzuje znaki na podstawie ich najważniejszego elementu (podznaku).

Wraz z opanowaniem pisowni należy zaznajomić się z czytaniem chińskim (jap. 音読み, *onyomi*) i rodzimym japońskim (jap. 訓読み, *kunyomi*). Na nieszczęście uczniów języka japońskiego znaki kanji nie są czytane jednoznacznie i większość z nich ma przynajmniej wyżej wspomniane dwa czytania (wiele z nich ma kilka w ramach *onyōmi* lub *kunyōmi*). Na przykład można wziąć znak 人, który oznacza człowieka. Jeżeli chcemy powiedzieć po prostu *człowiek*, użyjemy czytania japońskiego - *hito*. Jeżeli zechcemy powiedzieć *Japończyk*, użyjemy czytania sinojapońskiego - 日本人, *Nihonjin*. Jak można się zasugerować po powyższym przykładzie, rodzimego czytania często używa się tam, gdzie znak występuje w słowie samodzielnie, a sinojapońskiego tam, gdzie towarzyszą mu inne znaki. Jest to jednak tylko wskazówka, a nie zasada.

Aby urozmaicić naukę czytania znaków kanji można połączyć ją z nauką słów, w których ów znak występuje. Takie podejście wzbogaca zasób słownictwa ucznia i ułatwia zapamiętanie czytań danego znaku przez różnorodne przykłady. Kolejnym możliwym sposobem na połączenie nauki znaków z nauką ogólnie rozumianego języka japońskiego jest załączenie

<sup>2</sup><https://apps.ankiweb.net/>

<sup>3</sup><https://www.wanikani.com/>

ćwiczeń zawierających całe zdania. Umożliwi to użytkownikom o bardziej zaawansowanym poziomie powtarzać różne znaki w jednym ćwiczeniu oraz rozwinie ich ogólne umiejętności językowe.

Inną kwestią, często lekceważoną przez samouków, jest kolejność stawiania kresek przy pisaniu znaku. Ten sam znak może wyglądać zupełnie inaczej, jeżeli nieumiejętnie postawimy kolejne linie, z których się składa. Dlatego istotnym jest, żeby w swoją naukę wkomponować dużo pisania ręcznie, nawet jeśli w naszych czasach jest to coraz mniej popularne. Na wprost użytkownikom wychodzą tutaj też aplikacje, które umożliwiają ćwiczenie pisania przez na przykład rysowanie na ekranie. Uważnie wodząc palec lub długopis po ekranie według instrukcji można wyrobić dobre nawyki, które potem należy utrwalić na kartce.

Podobnie jak inne języki, japoński posiada swój własny system egzaminów przeznaczonych dla obcokrajowców. Egzaminy JLPT (jap. 日本語能力試験 ang. *Japanese Language Proficiency Test*) wydzielają pewne poziomy, które określają umiejętności językowe ucznia. W języku japońskim te poziomy oznaczają się literą N oraz cyfrą od 1 do 5, gdzie N5 to najniższy, a N1 najbardziej biegły. Do zdania każdego z tych egzaminów potrzebny jest rosnący z poziomu na poziom zasób kanji. Zaczynając od niewielkich liczb jak około sto dla N5 i trzysta dla N4, kończymy na ponad dwu tysiącach dla pełnej biegłości w pisaniu i czytaniu według egzaminatorów.

Podział znaków kanji według trudności wygląda inaczej dla rodzimych mieszkańców Japonii. Jest on ułożony względem systemu szkolnictwa publicznego, podzielony na klasy w których uczniowie poznają dane znaki. Do zestawu dwu tysięcy znaków wymaganych w szkole, czyli 常用漢字, *jōyō kanji* dochodzi 846 znaków 人名用, *jinmeiyō*, które są dopuszczane w imionach i nazwiskach, mimo że nie należą do *jōyō kanji*.

Nauka znaków kanji to wieloetapowy proces. Aplikacje i inne pomoce naukowe przeznaczone do tego celu mogą być wysoko wyspecjalizowane, aby jak najbardziej ułatwić przyswajanie informacji.

# Rozdział 3

## Wymagania i narzędzia

### 3.1 Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

#### 3.1.1 Wymagania funkcjonalne

Wymagania funkcjonalne zostały określone jako lista funkcjonalności z przypisanymi priorytetami. Najważniejsze są wymagania określone priorytetem Krytyczny, potem Ważny, następnie Niski, najmniejszą wagę mają te z oznacznikiem Opcjonalny.

#### 3.1.2 Wymagania нефункционалне

Wymagania нефункционалне, w odróżeniu od funkcjonalnych, nie opisują konkretnych zachowań systemu a pewne cechy, które określają ogólne zachowanie systemu. Dla aplikacji stworzonej na potrzeby tej pracy wymagania нефункционалне zostały określone w formie listy cech.

- Aplikacja posiada lokalną bazę danych ze znakami kanji, ich złożeniami i przykładowymi zdaniami nie przekraczającą 15MB
- Podstawowa funkcjonalność aplikacji jest dostępna offline
- System bezpiecznie przechowuje dane użytkowników w bazie danych hostowanej w chmurze
- Aplikacja jest skierowana do osób operujących językiem angielskim
- Aplikacja jest skierowana do użytkowników urządzeń mobilnych z systemem Android w wersji co najmniej 10.0

Tablica 3.1: Tabela przedstawiająca wymagania funkcjonalne zestawione z priorytetami.

przypadek użycia	priorytet
Użytkownik może przeglądać listę znaków kanji podzielonych na predefiniowane kategorie	Krytyczny
Użytkownik może uczyć się wybranego zestawu znaków według metody powtórek w interwałach, w której najtrudniejsze dla niego znaki będą się pojawiały w najkrótszych interwałach	Ważny
Użytkownik ma dostęp do statystyk danego podejścia	Niski
Użytkownik może zalogować się loginem i hasłem jako uczeń lub nauczyciel	Ważny
Użytkownik może się zarejestrować	Ważny
Użytkownik może poprosić przy rejestracji o uprawnienia nauczyciela	Niski
Zalogowany użytkownik może tworzyć własne zestawy znaków	Ważny
Nauczyciel może tworzyć grupy użytkowników, którzy uczą się razem	Ważny
Nauczyciel może zadać zadanie domowe wybranej grupie użytkowników	Ważny
Nauczyciel może sprawdzać postępy uczniów i komentować ich podejścia	Niski
Administrator ma dostęp do osobnego panelu administracyjnego, na którym może zarządzać uprawnieniami użytkowników	Ważny
Zalogowany użytkownik może dzielić się swoimi zestawami znaków za pomocą linku	Opcjonalny
W trakcie nauki uczeń może ćwiczyć pisanie rysując na telefonie	Niski

## 3.2 Diagramy przypadków użycia

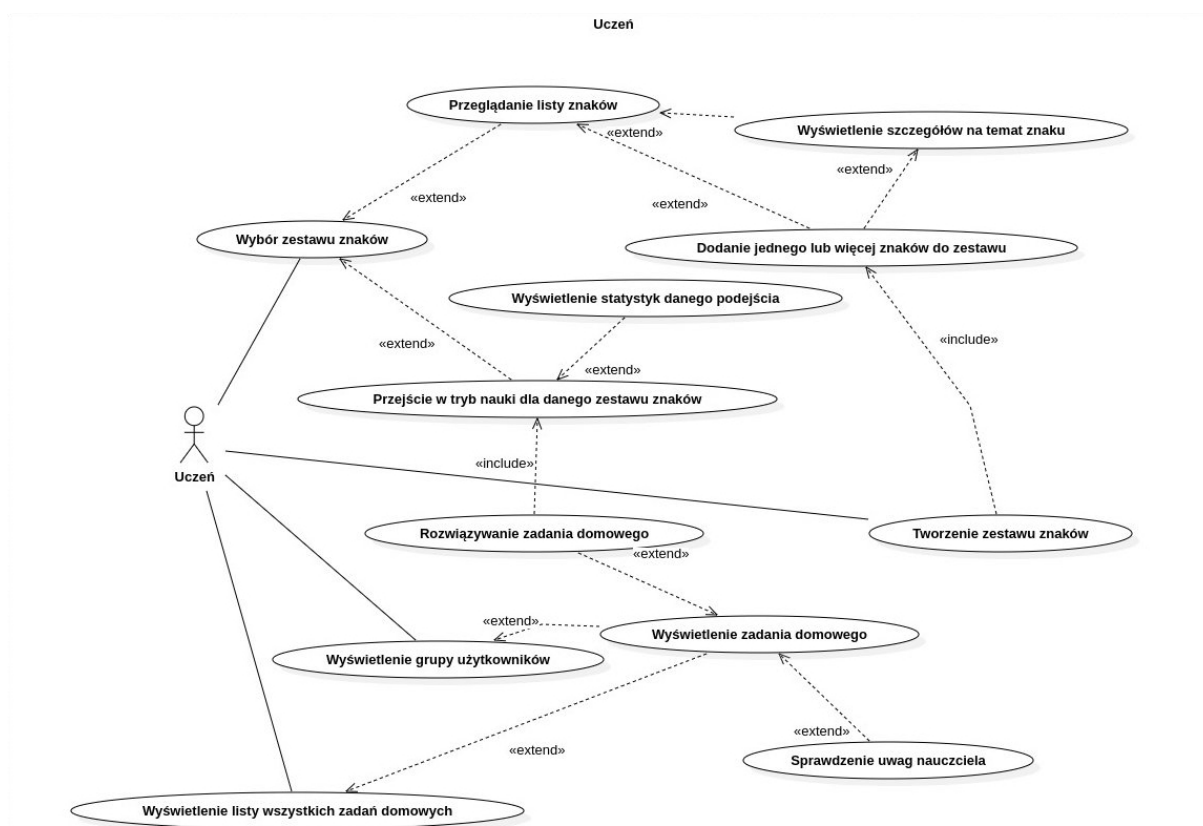
Ze względu na dość dużą ilość przypadków użycia, zostały one zaprezentowane jako osobne diagramy UML dla każdego z aktorów. Gość to użytkownik niezalogowany. Uczeń do użytkownik zalogowany, a Nauczyciel ma dodatkowo nadane prawa nauczycielskie. Administrator to użytkownik z dostępem do panelu administratora. Nie ma przeszkód, żeby użytkownik był jednocześnie nauczycielem i administratorem lub uczniem i administratorem.

## 3.3 Opis narzędzi

### 3.3.1 Aplikacja mobilna

Aplikacja została napisana w języku programowania Java na platformę Android w wersji 10 lub wyższej. Programiści aplikacji przeznaczonych na Androida zwykle wybierają między językami Java i Kotlin (choć są interoperacyjne, więc można je łączyć). Kotlin jest językiem stworzonym przez firmę JetBrains, który działa na maszynie wirtualnej Javy. Język ten powstał między innymi aby wyeliminować niektóre problemy Javy, takie jak błędy odwołania (ang. *null pointer exceptions*). Kotlin w aplikacjach na Android ma rosnącą popularność. W 2017 został ogłoszony przez firmę Google jako oficjalny język oprogramowania na ten system [9], a w 2019 jako język preferowany [4]. Według dokumentacji ponad 60 procent profesjonalnych developerów w dziedzinie aplikacji mobilnych na Androida wybiera Kotlin [4].





Rysunek 3.1: Diagram przypadków użycia dla Ucznia.

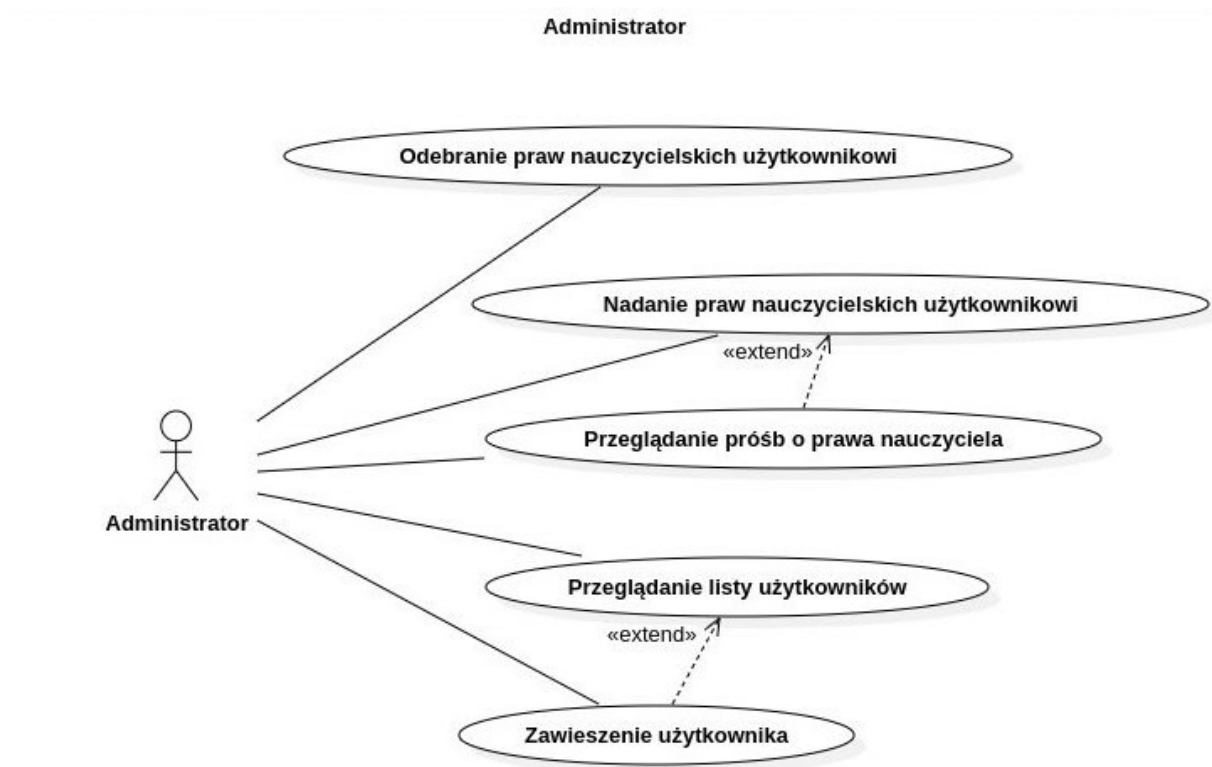
Mimo zalet tego nowocześniejszego języka, w aplikacji opisywanej w tej pracy postawiono na Javę. Jest to głównie spowodowane osobistymi pobudkami, takimi jak większa pewność w tym języku i sytuacja na rynku pracy. Dużą zaletą Kotliny i środowiska programistycznego Android Studio jest możliwość konwersji kodu w Javie na kod w Kotlinie. Ta cecha, wraz z interoperacyjnością tych dwóch języków, umożliwia dalszy rozwój aplikacji lub całkowitą migrację na Kotlinę w przyszłości.

Przy tworzeniu aplikacji na platformę Android należy wybrać minimalną oraz docelową wersję zestawu narzędzi dla programistów (ang. *software development kit*, *SDK*). W aplikacji opisywanej w tej pracy minimalna wersja to 29 (Android 10), a docelowa 33 (Android 13). Wybór minimalnej wersji zestawu narzędzi jest uzasadniony tym, że 81,9 procent użytkowników tego systemu posiada minimalnie Androida 10 [1]. Docelowa wersja jest narzucona przez sklep Google Play.

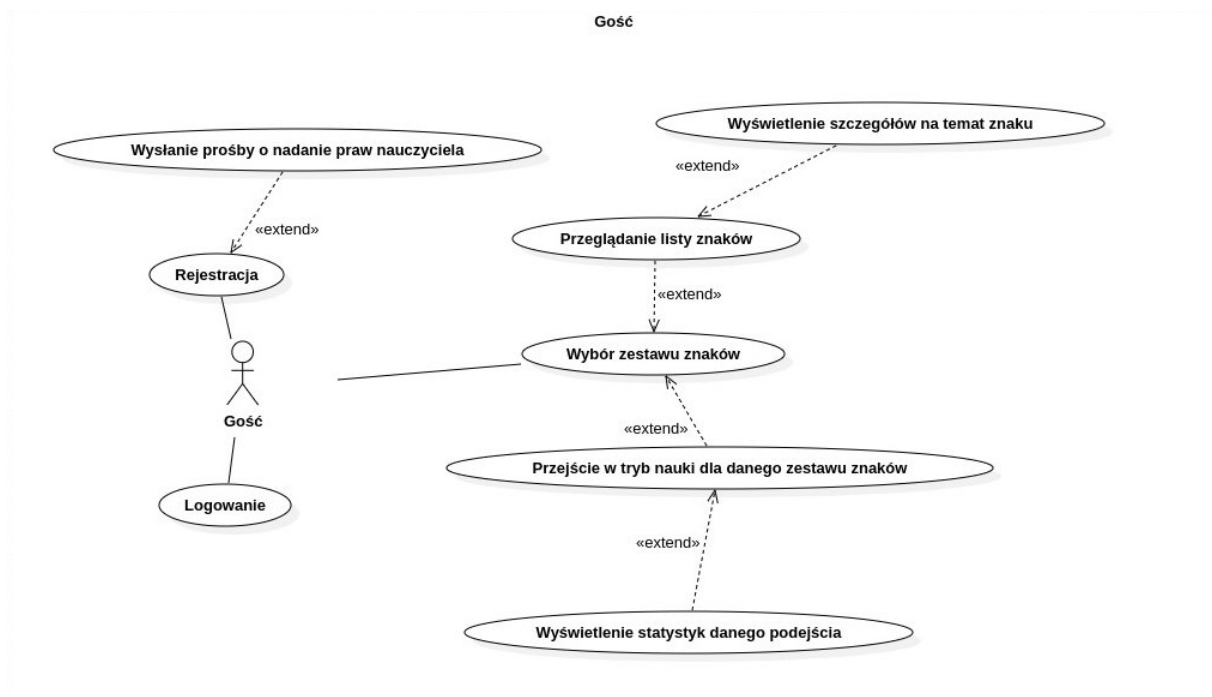
Do tworzenia aplikacji użyto środowiska Android Studio Giraffe [bib:androidStudio]. Android Studio to oficjalnie wspierane środowisko programistyczne dla developerów na platformę Android rozwijane przez firmę JetBrains. Zaprezentowane w 2013 roku, niedługo później zastąpiło wcześniej dominujące Eclipse. Android Studio oferuje bogaty wachlarz udogodnień dla programistów, takich jak:

- sugestie poprawek kodu dostosowane do Androida,





Rysunek 3.3: Diagram przypadków użycia dla Administratora.



Rysunek 3.4: Diagram przypadków użycia dla Gościa.

- graficzny edytor wyglądu aplikacji z dynamicznym podglądem,
- wbudowany emulator urządzenia umożliwiający uruchomienie i debugowanie aplikacji.

### 3.3.2 Lokalna baza danych z informacjami dotyczącymi języka japońskiego

Do zrealizowania aplikacji opisywanej w tej pracy kluczowym elementem było znalezienie odpowiedniego źródła wiedzy na temat kanji, słów i zdań w języku japońskim. Aby zachować najważniejszą funkcjonalność aplikacji (przeglądanie znaków, uczenie się zestawów) w trybie offline, zdecydowano się na bazę danych przechowywaną lokalnie na urządzeniu każdego z użytkowników.

Stworzenie tej aplikacji i pracy inżynierskiej jest możliwe dzięki projektowi Kanjium <sup>1</sup>. Jest to darmowa baza danych złożona z kilku plików (EDICT, KANJIDIC, KRADFILE) należących do *Electronic Dictionary Research and Development Group (EDRDG)* <sup>2</sup> Informacje na temat partykuł, fonetyki, homonimów, akcentu tonicznego i inne modyfikacje do wyżej wspomnianych plików są autorstwa Urosa Ozvatica. Na potrzeby aplikacji opisywanej w tej pracy baza została jedynie okrojona z pewnych niepotrzebnych części [np. czego? todo], aby jej rozmiar umożliwiał lokalne przechowywanie na urządzeniach użytkowników. Baza danych Kanjium została wykorzystana w tej pracy zgodnie z licencjami grupy EDRDG oraz autora poprawek Urosa Ozvatica.

Ponieważ wyżej opisana baza danych zawiera pewne niezmienniające się informacje, jest dostępna dla aplikacji w trybie tylko do odczytu. W przypadku znaczących zmian w standardzie języka japońskiego wymuszających zmiany w bazie, należałoby ją zaktualizować w formie nowej wersji aplikacji.

### 3.3.3 Autoryzacja użytkowników i baza danych

Do zaimplementowania autoryzacji oraz bazy danych zawierającej informacje na temat zalogowanych użytkowników wykorzystano rozwiązanie Firebase <sup>3</sup>. Jest to komplet funkcjonalności oferowanych developerom aplikacji mobilnych, webowych, gier i innych. W aplikacji opisywanej w tej pracy z kompletu narzędzi wykorzystano mechanizm autoryzacji użytkowników i Firestore, czyli bazę danych NoSQL.

Autoryzacja użytkowników z użyciem Firebase dostarcza programistom łatwe w użyciu metody, które umożliwiają logowanie się użytkowników przez email i hasło lub konto na wybranych portalach społecznościowych. W celu dalszego ułatwienia implementacji Firebase oferuje gotowy interfejs użytkownika przeznaczony do logowania, jednak w tej pracy nie wykorzystano tej możliwości. Autoryzacja użytkownika oferowana przez Firebase została wybrana dla aplikacji opisywanej w tej pracy, ponieważ gotowe, bezpieczne rozwiązanie pozwo-

---

<sup>1</sup><https://github.com/mifunetoshiro/kanjium>

<sup>2</sup><https://www.edrdg.org/edrdg/licence.html>

<sup>3</sup>[firebase.google.com/](https://firebase.google.com/)

liło na poświęcenie cennego czasu na implementację bardziej kluczowych funkcjonalności. Warto zauważyć, że Firebase jest płatne od pewnych progów zużycia zasobów, jednak są one praktycznie nieosiągalne dla aplikacji niedostępnej dla szerokiej publiki.

Firestore, czyli baza danych oferowana jako część zestawu narzędzi Firebase, to baza NoSQL zorientowana na dokumenty. Oznacza to, że dane są przechowywane w dokumentach podobnych do formatu JSON. Różnice między bazami danych SQL i NoSQL leżą w ustrukturyzowaniu przechowywanych danych. SQL było rozwijane w czasach, gdy przechowywanie danych było bardzo drogie. Z tego powodu SQL zwraca dużą uwagę na unikanie duplikacji rekordów. Nowocześniejsze rozwiązania NoSQL mogą zajmować więcej miejsca, jednak są wygodniejsze w użyciu dla programistów. Nie mają stale ustalonych kolumn i nie są relacyjne. Ponieważ istnieje wiele rodzajów baz danych NoSQL, należy uważnie wybrać dystrybucję w zależności od potrzeb. Dla aplikacji rozwijanej na potrzeby tej pracy wybrano bazę danych NoSQL zorientowaną na dokumenty, ponieważ jest to najpopularniejsza alternatywa dla klasycznych, tabularycznych baz danych. Dodatkowym atutem jest łatwość użytku z perspektywy programisty, szczególnie we wczesnych fazach rozwoju aplikacji, gdy często zmienia się pomysł na zapisywanie i wykorzystywanie danych.

### 3.3.4 Panel administratora

Panel administratora to aplikacja webowa umożliwiająca administratorowi systemu zarządzanie użytkownikami aplikacji mobilnej. Główną funkcjonalnością panelu administratora jest możliwość rozpatrywania wniosków o uprawnienia nauczyciela. Nauczyciel to użytkownik, który posiada dodatkowe przywileje zakładania grup i zadawania im zadań domowych. Użytkownik może poprosić o takie uprawnienia przy zakładaniu konta w aplikacji mobilnej, a administrator zaakceptować lub odrzucić prośbę. Oprócz tego panel administratora oferuje możliwość przeglądania listy użytkowników wraz z ich uprawnieniami i usuwania ich.

Panel administratora korzysta z tego samego systemu uwierzytelniania użytkowników co aplikacja mobilna. Dodatkowo, przy logowaniu sprawdza, czy użytkownik próbujący się zalogować ma uprawnienia administratora. W przypadku, gdy w bazie nie istnieje użytkownik z uprawnieniami administratora, w panelu pojawia się możliwość założenia konta. Zakłada się, że istnieje tylko jedno konto z uprawnieniami administratora, więc opcja założenia dodatkowych kont nie jest przewidziana. W razie potrzeby administrator może zmienić hasło do swojego konta. Panel korzysta z tej samej instancji bazy danych NoSQL co aplikacja mobilna. Dzięki temu jest w stanie modyfikować dane użytkowników.

Jako framework ułatwiający budowę aplikacji webowej posłużył Angular <sup>4</sup> w wersji 17. Angular to otwartoźródłowa platforma służąca do tworzenia aplikacji webowych używająca języka programowania TypeScript i rozwijana przez Google. Ponieważ funkcjonalności panelu administratora są bardzo proste, wybór Angulara sprowadził się tylko do łatwości użytku

---

<sup>4</sup><https://angular.io/>

związanej z wcześniejszą znajomością tej platformy. Dodatkowym atutem tego frameworku jest też wbudowana obsługa narzędzi Firebase, które są wykorzystywane w aplikacji. Do interfejsu użytkownika wykorzystano bibliotekę Bootstrap <sup>5</sup>, która zawiera pewne zestawy szablonów CSS ułatwiających wykonanie estetycznie spójnej aplikacji.

---

<sup>5</sup><https://getbootstrap.com/>

# Rozdział 4

## Specyfikacja zewnętrzna

### 4.1 Wymagania sprzętowe i programowe

#### 4.1.1 Aplikacja mobilna

Do instalacji aplikacji mobilnej użytkownik musi koniecznie posiadać urządzenie mobilne lub emulator z systemem Android w wersji conajmniej 10. Do niektórych funkcjonalności jest potrzebny dostęp do internetu, ale nie jest on konieczny do uruchomienia aplikacji, przeglądania znaków oraz nauki predefiniowanych zestawów.

#### 4.1.2 Baza danych i panel administratora

Aby móc stworzyć swoją instancję systemu obsługującego dane użytkowników aplikacji mobilnej, konieczne jest urządzenie z dostępem do internetu i skonfigurowany projekt w narzędziu Firebase. Do zbudowania projektu będzie potrzebne następujące oprogramowanie:

- Android Studio Giraffe,
- Angular w wersji 17,
- Node.js w wersji conajmniej 18.13 wraz z npm,
- przeglądarka internetowa.

### 4.2 Sposób instalacji i aktywacji

#### 4.2.1 Aplikacja mobilna

Większość popularnych aplikacji mobilnych w systemie Android można wygodnie i bezpiecznie zainstalować za pomocą Sklepu Play. W przypadku aplikacji opisywanej w tej pracy nie jest to możliwe, dlatego należy ręcznie pobrać plik z rozszerzeniem apk i otworzyć go przez

menadżer plików w celu instalacji. Jeśli w przyszłości aplikacja mobilna byłaby dalej rozwijana, jest możliwość wykupienia dostępu do Sklepu Play dla developerów oraz opublikowania aplikacji do pobrania za darmo lub za pewną opłatą.

Po instalacji użytkownik może od razu przejść do korzystania z okrojonej wersji aplikacji lub zarejestrować się, aby mieć dostęp do pełnej funkcjonalności.

#### 4.2.2 Baza danych i panel administratora

Po zainicjowaniu projektu w platformie Firebase należy podążać za krokami podanymi w dokumentacji <sup>1 2</sup>, aby dołączyć swój projekt Firebase do aplikacji mobilnej oraz panelu administratora. Istotnym jest, aby był to ten sam projekt, dzięki temu możliwa będzie wymiana danych. Po zbudowaniu i wdrożeniu panelu administratora należy założyć konto.

### 4.3 Kategorie użytkowników

Użytkownicy w rozwiązaniu opisywanym w tej pracy dzielą się na cztery rodzaje.

- Gość - użytkownik niezalogowany,
- Uczeń - użytkownik zalogowany,
- Nauczyciel - użytkownik zalogowany z dodatkowymi uprawnieniami. Może tworzyć grupy i zadawać zadania domowe,
- Administrator - ma dostęp do panelu administratora.

Rola administratora może występować równocześnie z rolą ucznia lub nauczyciela, ale Nauczyciel nie może być jednocześnie Uczniem.

### 4.4 Administracja systemu

Administracja systemu odbywa się za pomocą panelu administratora. Jest to aplikacja webowa połączona z bazą danych w Firebase, która umożliwia użytkownikowi - administratorowi na zarządzanie użytkownikami. Administrator może przeglądać listę użytkowników, usuwać użytkowników, rozpatrzeć prośby o uprawnienia nauczyciela.

Panel administratora zawiera większość funkcjonalności potrzebnych do administracji systemu, jednak w razie potrzeby można skorzystać z obszerniejszych narzędzi dostarczanych przez Firebase. Przykładem może być tymczasowe zawieszenie użytkownika, dodanie nowej formy logowania lub włączenie dwuetapowej weryfikacji.

---

<sup>1</sup><https://firebase.google.com/docs/android/setup>

<sup>2</sup><https://firebase.google.com/docs/web/setup>



```

1 rules_version = '2';
2
3 service cloud.firestore {
4   match /databases/{database}/documents {
5     match /{document=**} {
6       allow read, write: if request.auth != null;
7     }
8   }
9 }

```

Rysunek 4.1: Reguły definiujące dostęp do bazy danych.



Rysunek 4.2: Pasek menu znajdujący się w górnej części interfejsu użytkownika aplikacji.

## 4.5 Bezpieczeństwo

System pobiera pewne wrażliwe dane na temat użytkowników, takie jak adres mailowy, dlatego ważne są kwestie bezpieczeństwa aplikacji. Narzędzia Firebase wykorzystywane w tej pracy, czyli autoryzacja użytkowników oraz baza danych, posiadają certyfikaty prywatności i bezpieczeństwa ISO 27001, ISO 27017, ISO 27018 oraz SOC 1, SOC 2, i SOC 3.<sup>3</sup> Baza danych jest zabezpieczona regułami, które blokują dostęp do danych użytkownikom niezalogowanym, co stanowi kolejną barierę.

## 4.6 Scenariusze korzystania z systemu

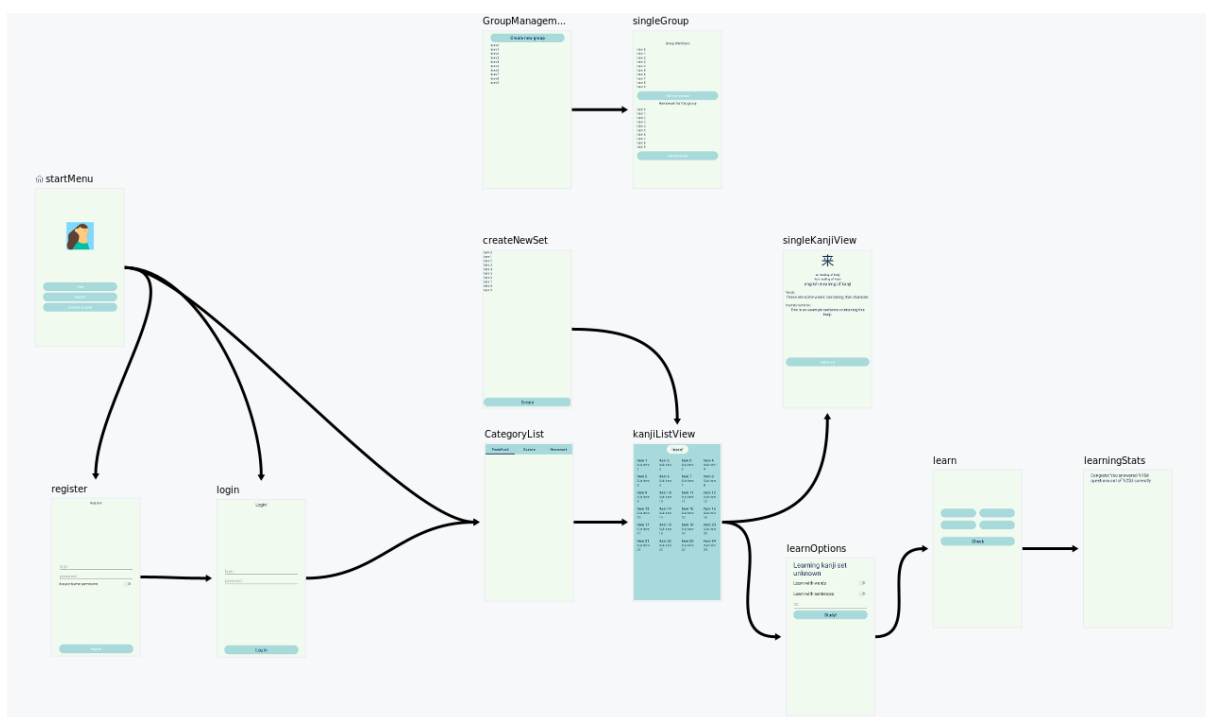
### 4.6.1 Aplikacja mobilna

Scenariusze korzystania z systemu są przedstawione na rysunku 4.3. Pokazuje on ścieżki, jakie może przejść użytkownik rozpoczynając od ekranu startowego (ekran startMenu), paska menu 4.2 naciskając ikonę plusa (ekran createNewSet) lub ikonę reprezentującą grupę (ekran groupManagement).

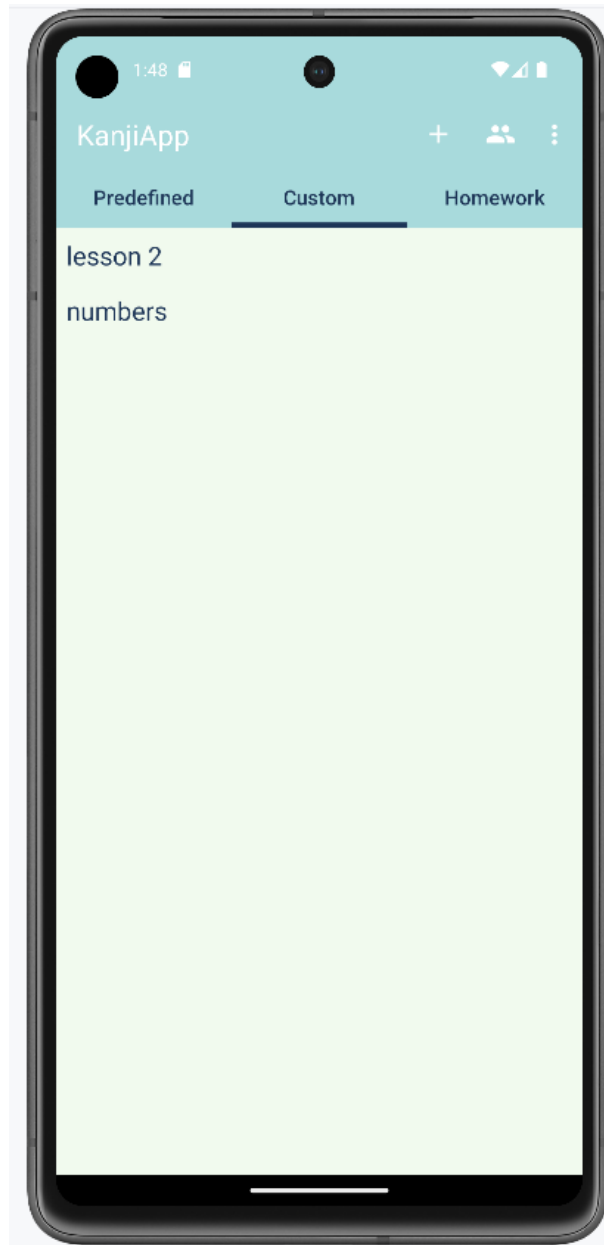
Szczególnym, najbardziej rozwiniętym przypadkiem scenariusza korzystania z aplikacji mobilnej jest sama nauka zestawów (ekran learn). Ponieważ diagram nie oddaje szczegółów, ten fragment zostanie przedstawiony za pomocą zrzutów ekranu.

### 4.6.2 Baza danych i panel administratora

<sup>3</sup><https://firebase.google.com/support/privacy>



Rysunek 4.3: Diagram reprezentujący scenariusze korzystania z systemu.



Rysunek 4.4: Okno aplikacji zawierające listę zestawów stworzonych przez użytkownika.



## Rozdział 5

[Właściwy dla kierunku – np. Specyfikacja wewnętrzna]



## Rozdział 6

# Weryfikacja i walidacja

- sposób testowania w ramach pracy (np. odniesienie do modelu V)
- organizacja eksperymentów
- przypadki testowe zakres testowania (pełny/niepełny)
- wykryte i usunięte błędy
- opcjonalnie wyniki badań eksperymentalnych





## Rozdział 7

### Podsumowanie i wnioski

- uzyskane wyniki w świetle postawionych celów i zdefiniowanych wyżej wymagań
- kierunki ewentualnych danych prac (rozbudowa funkcjonalna ...)
- problemy napotkane w trakcie pracy



# Bibliografia

- [1] Eugene Belinsky. *Android API Levels*. URL: <https://apilevels.com/> (term. wiz. 19.12.2023).
- [2] Laura Ceci. *www.statista.com*. 2023. URL: <https://www.statista.com/statistics/1239522/top-language-learning-apps-downloads> (term. wiz. 23.10.2023).
- [3] Graham Davies. „Computer Assisted Language Learning: Where are we now and where are we going?” W: *E-Learning and Japanese Language Education: Pedagogy and Practice*, Oxford Brookes University. 2007, s. 5346–5349.
- [4] Google? Android documentation? *Android’s Kotlin-first approach*. 2023. URL: <https://developer.android.com/kotlin/first> (term. wiz. 01.11.2023).
- [5] Bartosz Dreger i Piotr Wozniak. *Implementing the repetition spacing neural network*. 1998. URL: [https://web.archive.org/web/20220821061451/https://www.supermemo.com/en/archives1990-2015/english/ol/nn\\_train](https://web.archive.org/web/20220821061451/https://www.supermemo.com/en/archives1990-2015/english/ol/nn_train) (term. wiz. 29.10.2023).
- [6] Karri S. Hawley, Emily O. Boudreaux i Erin M. Jackson. „A comparison of adjusted spaced retrieval versus a uniform expanded retrieval schedule for learning a name–face association in older adults with probable Alzheimer’s disease”. W: *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology* 30.6 (2008), s. 639–649.
- [7] Jeffrey D. Karpicke i Henry L. Roediger III. „Expanding retrieval practice promotes short-term retention, but equally spaced retrieval enhances long-term retention”. W: *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 33.4 (2007), s. 704–719.
- [8] James S. Nairne. *The Foundations of Remembering: Essays in Honor of Henry L. Roediger, III*. New York i Hove: Psychology Press, 2007. ISBN: 978-1-84169-446-7.
- [9] Maxim Shafirov. *Kotlin on Android. Now official*. 2017. URL: <https://blog.jetbrains.com/kotlin/2017/05/kotlin-on-android-now-official/> (term. wiz. 01.11.2023).
- [10] Mitchell Shortt, Shantanu Tilak, Irina Kuznetcova, Bethany Martens i Babatunde Akin-kuolie. „Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020”. W: *Computer Assisted Language Learning* 36.3 (2023), s. 517–554.

- [11] Sander Tamm. *e-student.org*. 2023. URL: <https://e-student.org/leitner-system/> (term. wiz. 30.10.2023).

# **Dodatki**



# Spis skrótów i symboli

DNA kwas deoksyrybonukleinowy (ang. *deoxyribonucleic acid*)

MVC model – widok – kontroler (ang. *model–view–controller*)

$N$  liczebność zbioru danych

$\mu$  stopnień przyleżności do zbioru

$\mathbb{E}$  zbiór krawędzi grafu

$\mathcal{L}$  transformata Laplace’a





# Źródła

Jeżeli w pracy konieczne jest umieszczenie długich fragmentów kodu źródłowego, należy je przenieść w to miejsce.

---

```
1 if (_nClusters < 1)
2     throw std::string ("unknown_number_of_clusters");
3 if (_nIterations < 1 and _epsilon < 0)
4     throw std::string ("You_should_set_a_maximal_number_of_
        iteration_or_minimal_difference--epsilon.");
5 if (_nIterations > 0 and _epsilon > 0)
6     throw std::string ("Both_number_of_iterations_and_minimal_
        epsilon_set--you_should_set_either_number_of_iterations
        _or_minimal_epsilon.");
```

---



# Lista dodatkowych plików, uzupełniających tekst pracy

W systemie do pracy dołączono dodatkowe pliki zawierające:

- źródła programu,
- dane testowe,
- film pokazujący działanie opracowanego oprogramowania lub zaprojektowanego i wykonanego urządzenia,
- itp.



# Spis rysunków

2.1	Ilustracja reprezentująca system wykorzystujący fiszki. . . . .	4
3.1	Diagram przypadków użycia dla Ucznia. . . . .	9
3.2	Diagram przypadków użycia dla Nauczyciela. . . . .	10
3.3	Diagram przypadków użycia dla Administratora. . . . .	11
3.4	Diagram przypadków użycia dla Gościa. . . . .	11
4.1	Reguły definiujące dostęp do bazy danych. . . . .	17
4.2	Pasek menu znajdujący się w górnej części interfejsu użytkownika aplikacji. .	17
4.3	Diagram reprezentujący scenariusze korzystania z systemu. . . . .	18
4.4	Okno aplikacji zawierające listę zestawów stworzonych przez użytkownika. .	19



# Spis tablic

3.1	Tabela przedstawiająca wymagania funkcjonalne zestawione z priorytetami. .	8
-----	--	---