

Użycie języka Swift i elementów paradygmatu
reaktywnego na przykładzie aplikacji mobilnej do
polecania filmów i seriali

Bartosz Woliński

14 października 2016

Spis treści

1	WSTĘP	2
2	CEL I ZAKRES PRACY	3
3	ŹRÓDŁA I DEFINICJE	4
3.1	Historia systemu iOS	4
3.2	Historia języka Swift	4
3.3	Paradygmat funkcyjny	4
3.4	Paradygmat reaktywny	4
3.4.1	Idea programowania reaktywnego	4
3.4.2	Podejście reaktywne w praktyce	4
3.4.3	Operatory reaktywne	4
3.4.4	Współbieżność	4
3.4.5	Wady i zalety podejścia reaktywnego	4
3.4.6	Implementacja na platformie iOS	4
4	PRACA WŁASNA	5
4.1	Czynności przygotowawcze	5
4.1.1	Instalacja narzędzi	5
4.1.2	Wstępna konfiguracja projektu	5
4.1.3	Stworzenie repozytorium	5
4.2	Budowa aplikacji właściwej	5
4.2.1	Wymagania funkcjonalne	5
4.2.2	Wymagania нефункционалне	5
4.2.3	Diagram przypadków użycia aplikacji	5
4.2.4	Zależności w bazie danych	5
4.2.5	Diagram klas	5
4.2.6	Opis wybranych klas	5
4.2.7	Opis użytych bibliotek i frameworków	5
4.2.8	Implementacja aplikacji mobilnej - zastosowana architektura	5
4.2.9	Prezentacja aplikacji	5
5	PODSUMOWANIE	6

Rozdział 1

WSTĘP

Rozdział 2

CEL I ZAKRES PRACY

Rozdział 3

ŹRÓDŁA I DEFINICJE

3.1 Historia systemu iOS

3.2 Historia języka Swift

3.3 Paradygmat funkcyjny

3.4 Paradygmat reaktywny

3.4.1 Idea programowania reaktywnego

3.4.2 Podejście reaktywne w praktyce

3.4.3 Operatory reaktywne

3.4.4 Współbieżność

3.4.5 Wady i zalety podejścia reaktywnego

3.4.6 Implementacja na platformie iOS

Rozdział 4

PRACA WŁASNA

4.1 Czynności przygotowawcze

4.1.1 Instalacja narzędzi

4.1.2 Wstępna konfiguracja projektu

4.1.3 Stworzenie repozytorium

4.2 Budowa aplikacji właściwej

4.2.1 Wymagania funkcjonalne

4.2.2 Wymagania нефunkcjonalne

4.2.3 Diagram przypadków użycia aplikacji

4.2.4 Zależności w bazie danych

4.2.5 Diagram klas

4.2.6 Opis wybranych klas

4.2.7 Opis użytych bibliotek i frameworków

4.2.8 Implementacja aplikacji mobilnej - zastosowana architektura

4.2.9 Prezentacja aplikacji

Rozdział 5

PODSUMOWANIE