

POLITECHNIKA ŚLĄSKA

WYDZIAŁ AUTOMATYKI, ELEKTRONIKI I INFORMATYKI

Projekt inżynierski

Aplikacja społecznościowa oparta na geolokalizacji

Autor: Tytus Dragon

Kierujący pracą: dr inż. Alina Momot

Gliwice, Styczeń 2016 r.

Spis treści

Wstęp.........................................................

1. Analiza tematu......................................
   1. Motywacje i opis tematu.................
   2. Założenia projektowe......................
2. Wybór narzędzi programistycznych.....
   1. System operacyjny
   2. Języki programowania
   3. Wykorzystywane technologie

Wstęp

Kilkanaście lat temu na rynku pojawiły się pierwsze smartfony. Od ostatnich kilku lat urządzenia te rozwijają się w błyskawicznym tempie. Producenci tworzą coraz lepsze i mądrzejsze urządzenia, które służą do komunikacji, ułatwiają podróżowanie, zachowywanie bezpieczeństwa, dostarczają rozrywki oraz mają wiele różnych zastosowań. Dzięki rozwojowi technologii w ostatnich latach coraz bardziej stają się popularne aplikacje mobilne. Każdy może zarządzać swoim kontem bankowym przez aplikację, używać systemu nawigacji GPS podczas jazdy samochodem trafiajac do celu bez problemu, rozmawiać z przyjaciółmi i rodziną będąc setki kilometrów od nich, a także opisywać swoje życiowe wydarzenia, publikować zdjęcia oraz filmy w intenrecie.

Komunikacja międzyludzka przybrała wiele nowych postaci dzięki mobilnym technologiom. Wciąż powstają nowe sposoby i pomysły na formę komunikacji takie jak blogi, sieci biznesowe, projekty ułatwiające pracę zespołową, fora dyskusyjne, portale umożliwiające udostępnianie zdjęć, recenzowanie produktów, gry społecznościowe i wiele innych . Niektóre z nich nie mają tylko celów rozrywkowych - możemy się spotkać z wieloma roziwązaniami biznesowymi usprawniającymi pracę, umożliwiającymi przesyłanie i archiwizację plików, dokumentów. Co więcej, istnieją także aplikacje i portale, które stanowią w średnich i dużych firmach systemy ewidencji czasu pracy. Ogólnie pojęte korzystanie z intenretowych i mobilnych technologii w celu komunikacji i interaktywnego dialogu niedawno przyjęło nazwę mediów społecznościowych (ang. *Social media*).

Celem tej pracy jest implementacja społecznościowej aplikacji mobilnej, służącej do komunikacji poprzez udostępnianie swojego położenia dzięki modułowi GPS, który obecnie posiada niemal każde urządzenie mobilne dostępne na rynku. Aplikacja będzie umozliwiała posiadanie własnego konta i profilu, możliwość udostępniania o sobie podstawowych informacji, takich jak imię i zdjęcie z wizerunkiem. Dane te mają posłuzyć do indentyfikowania przyjaciół oraz wymiany danych między użytkownikami. Ponadto system ma pozwalać na zapraszanie użytkowników do listy znajomych, której celem jest łatwy i szybki dostęp do poszerzonych zasobów zwierających informacje o użytkownikach.

Niniejsza praca składa się z pięciu rozdziałów. Pierwszy przedstawia główne założenia projektu. Drugi zawiera opis wykorzystanych narzędzi, które były potrzebne podczas implementacji systemu oraz jego projektowania. Następnie opisane są specyfikacje, szczegóły implementacji, opisy użytkowania, instrukcje instalacji aplikacji, itd. Piąty rozdział obejmuje testowanie systemu i problemy jakie napotkano podczas realizacji projektu. Ostanie strony pracy to bibliografia i dodatki.

1. Analiza Tematu

W rozdziale tym znajduje się szerszy opis tematu pracy. Opisano także tutaj motywację tworzenia oprogramowania, które jest przedmiotem tej pracy. Drugą część tego rozdziału stanowią wymagania i założenia, które stworzono, by spełniał je implementowany system.

* 1. Motywacje i opis tamatu

Przedmiotem projektu ma być mobilna aplikacja społecznościowa działająca na smartfonach z systemem operacyjnym Windows Phone 8.1 oraz Windows 10 Mobile. Aplikacja ma służyć do udostępniania danych o użytkownikach takich jak: login, zdjęcie i opis, krótką informacje o użytkowniku o dowolnej treści. Udostępniać ma również datę ostatniej wizyty, dane o lokalizacji użytkownika oraz mapę w celu przeglądania lokalizacji znajomych.

Inspiracją stworzenia systemu była chęć implemetacji aplikacji, która pozowoliłaby rodzicom na większą kontrolę swoich pociech. Dziecko, którego urządzenie mobilne miałoby zainstalowaną aplikację, która regularnie udostępnia dane GPS, było by bezpieczniejsze, a w przypadku zgubienia się szybko odnalezione. Drugą, choć wynikającą z pierwszej, motywacją była kontrola lokalizacji dzieci niepełnosprawnych, na przykład chorych umysłowo.

Ostatecznie zdecydowano się na pomysł nieco bardziej rozbudowanej aplikacji społecznościowej, skierowanej do dowolnej grupy użytkowników, nieograniczonej wiekowo. Zrezygnowano z pomysłu kontroli dzeci ze względów technicznych i ograniczeń darmowych rozwiązań techonlogii mobilnych.

* 1. Założenia projektowe

Podrozdział ten zawiera wymagania, które ma spełniać implmentowany

system. Wymagania te są podstawą do tworzenia kolejnych funkcji bazy danych, serwisu internetowego oraz aplikacji. Definują również ograniczenia, które autor pracy zakładał przy projektowaniu aplikacji.

Aplikacja będzie przeznaczona dla grup ludzi niezależnych wiekowo. Należy jednak wziąć pod uwagę, że żadne urządzenie, jakim jest smartfon, nie powinno stanowić zabawki dla dzieci poniżej trzeciego roku życia.

Ogólne założenia:

* działanie aplikacji na wielu urządzeniach dowolnej architektury z wszystkich dostępnych dla platformy,
* docelowe systemy operacyjne: Windows Phone 8.1, Windows 10 Mobile,
* prosty i przejrzysty interfejs uzytkownika, zgodny ze standardami współczesnych technologii Microsoftu [1],
* dostęp do internetu z urządzenia z zainstalowaną aplikacją,
* dostępność aplikacji z Windows Store [2],

Konta i użytkownicy:

* jeden typ użytkownika w aplikacji – *user*, brak użytkowników z dodatkowym dostępem do danych,
* logowanie do aplikacji za pomocą loginu i hasła,
* jeden uzytkownik posiadający tylko jedno konto,
* konto tworzone w aplikacji przy pierwszym logowaniu,
* brak możliwości zmiany loginu, mozliwośc zmiany hasła użytkownika

Dodatkowe możliwości użytkownika w aplikacji:

* dodawanie zdjęcia profilowego użytkownika,
* udostępnianie opisu, wiadomości dla innych użytkowników,
* udostępnianie danych GPS,
* logowanie ściśle związane z pozostawieniem w bazie informacji o lokalizacji, dacie i godzinie,
* możliwośc wyszukiwania osób w bazie danych na podstawie loginu,
* lista znajomych dla każdego użytkownika, system zaproszeń do grona znajomych,
* możliwość przeglądania mapy w celu odnalezienia lokalizacji osób znajdujących sie na liście znajomych.

1. Wybór narzędzi programistycznych