

MARKET SNIPER

Τα φθηνότερα προϊόντα στην περιοχή σας



ΚΟΡΔΩΝΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

5974

ΟΡΦΑΝΟΥΔΑΚΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ

6209

ΠΥΛΙΑΝΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

6184

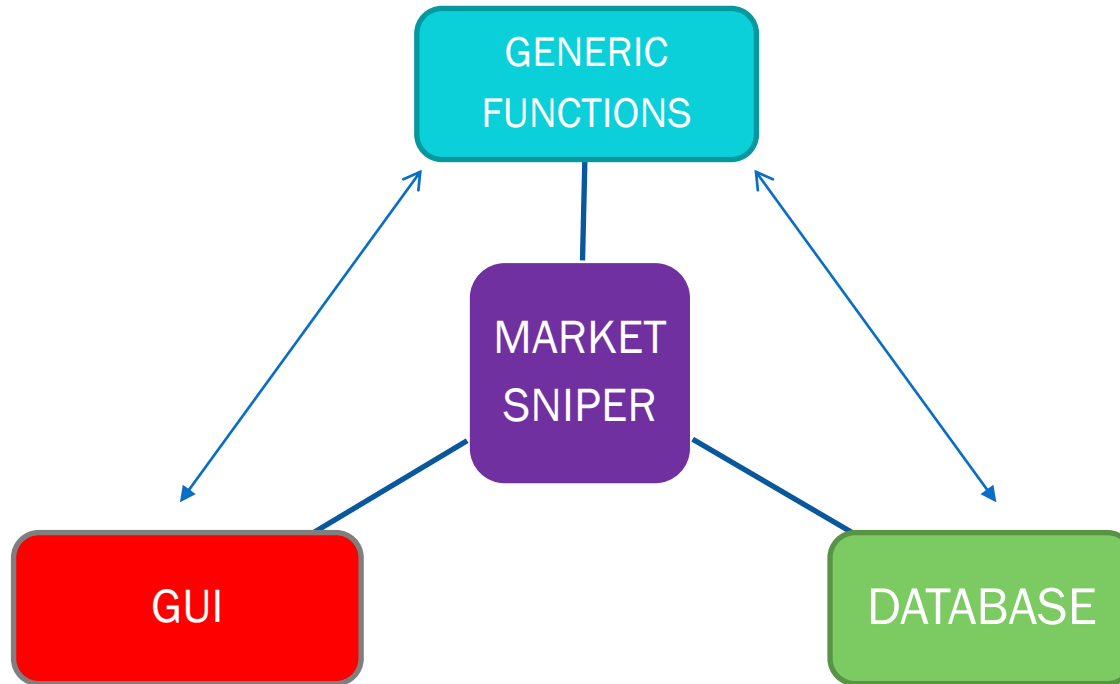
ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΔΗ ΚΑΤΕΡΙΝΑ

6110

Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ...

- Στόχος ήταν να δημιουργήσουμε μια εφαρμογή η οποία θα εμφάνιζε τη χαμηλότερη δυνατή τιμή ενός προϊόντος.
- Οι διάφορες δυνατές τιμές του προϊόντος θα παρέχονταν από άλλους χρήστες της εφαρμογή σε πραγματικό χρόνο.
- Η εφαρμογή απευθύνεται τόσο σε χρήστες με σκοπό την εξοικονόμηση χρημάτων, όσο και σε πωλητές που επιδιώκουν τη βέλτιστη τιμολόγηση των προϊόντων τους.
- Τέλος, η εφαρμογή θα ήταν user-friendly
- Διαθέσιμη σε Android και μεταγενέστερα σε IOS

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ



SPRINTS

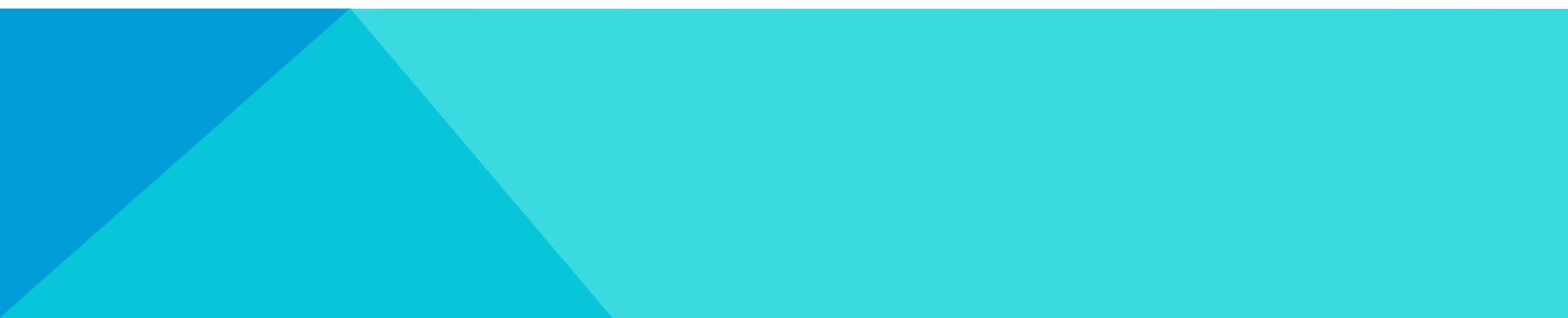
1° SPRINT:

- Καθορισμός στόχων και υλοποίηση εγγράφου απαιτήσεων

2° SPRINT:

- Βασικές λειτουργίες της εφαρμογής
- Artwork
- Έρευνα τρόπου εντοπισμού της θέσης του χρήστη μέσω Google Maps

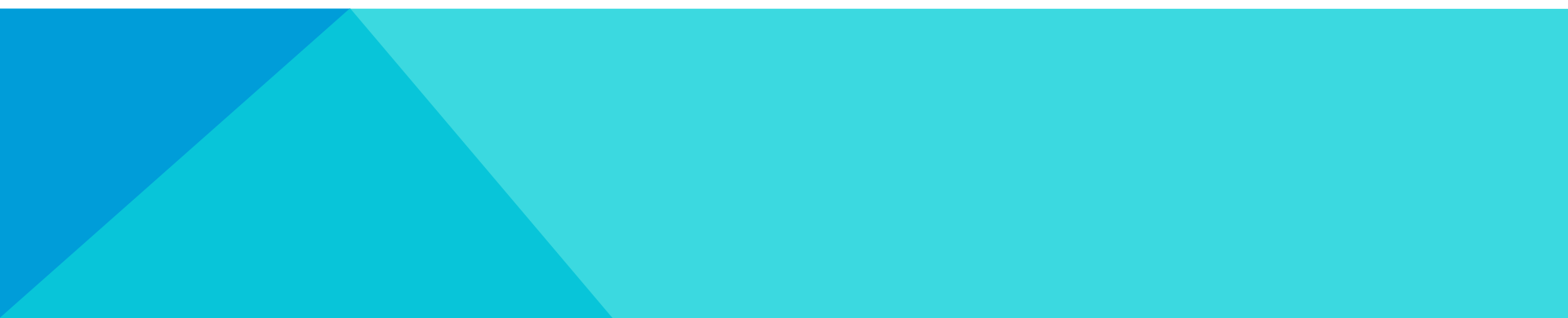
3° SPRINT:

- Δημιουργία βάσης δεδομένων σε SQLite
 - Artwork
 - Ολοκλήρωση εφαρμογής
 - Βελτιστοποίηση απόδοσης
- 

ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΠΟΥ ΣΥΝΑΝΤΗΣΑΜΕ

- Αντικρουόμενες αποψεις κατα τον καθορισμο στοχων.
- Ενσωματωση συστηματος προσδιορισμου θεσης
- Χρηση λογισμικου git
- Συνδεση με διαδικτυακη database
- Προβληματα κατα την χρηση του android emulator
- Ελλειψη χρονου
- Δυσκολιες συνεννοησης

ΤΙ ΔΕΝ ΕΓΙΝΕ

- Βαθμολόγηση αξιοπιστίας χρηστών από άλλους χρήστες
 - Διαδικτυακή βάση δεδομένων.
 - Εντοπισμός τοποθεσίας με Google Maps.
 - Υλοποίηση σε IOS.
 - Ταυτοποίηση μέσω login
- 

ΤΙ ΜΑΘΑΜΕ?

- Υλοποίηση ενός πραγματικού project
- Οργάνωση ενός project σε sprints με βάση τη μέθοδο scrum
- Επαφή με το GUI (XML για Android)
- Επαφή με Java development
- Υλοποίηση βάσης δεδομένων σε SQLite
- Χρήση Git
- Διαφορετικές μέθοδοι και θεωρίες ανάπτυξης λογισμικού
- Βασικές σύγχρονες αρχές της Μηχανικής Λογισμικού
- Συνύπαρξη με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας:
 - Επίλυση διαφωνιών
 - Καταμερισμός εργασιών
 - Συγχώνευση διαφορετικών ιδεών