

≡ Temat pracy



Zwiedzam Wrocław Proste zwiedzanie

Zwiedzanie Wrocławia – aplikacja mobilna ułatwiająca zwiedzanie miasta
Visiting Wrocław – a mobile application facilitating city sightseeing

Opiekun pracy: Dr inż. Leszek Koszałka

Autor: Dawid Ozga

≡ Konspekt

1. Definicja projektu
2. Założenia projektowe
3. Projekt aplikacji mobilnej
4. Harmonogram
5. Podsumowanie

≡ Definicja projektu

Problem:

Problemy ze zwiedzaniem miasta wśród turystów i nieznanomość ciekawych atrakcji wśród mieszkańców Wrocławia.

Rozwiązanie:

Przyjemna i łatwa w obsłudze aplikacja zawierająca wszystkie ciekawe miejsca we Wrocławiu wyposażona w możliwość nawigowania do wybranego punktu docelowego.

≡ Założenia projektowe

Aplikacja mobilna:

- system Android (min. 4.4 KitKat)

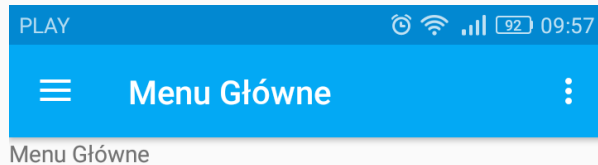
Narzędzia:

- Android Studio 2.3.3

Literatura:

- Google Developers - developers.google.com
- Android Developers - developer.android.com
- visitWroclaw.eu – oficjalny serwis turystyczny

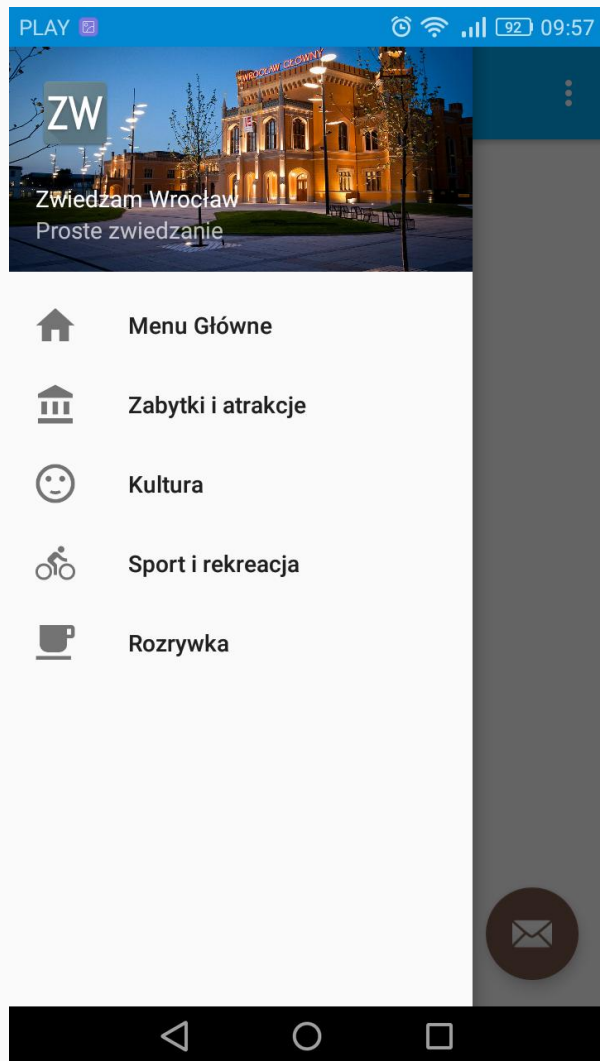
≡ Projekt aplikacji mobilnej (1 z 5)



Menu główne będzie zawierało najciekawsze miejsca we Wrocławiu oraz statystyki ze zwiedzania.

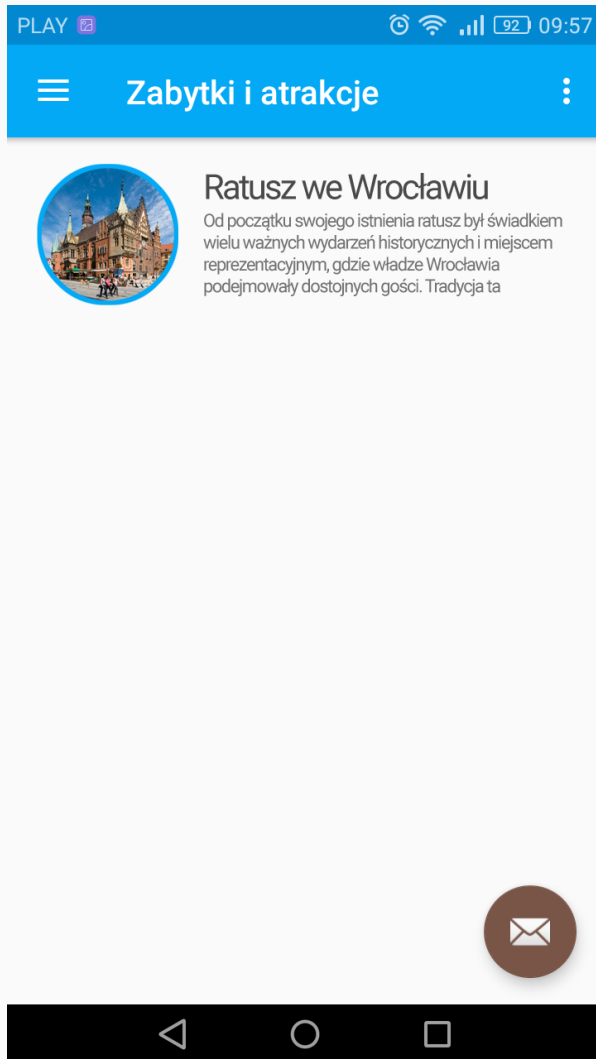


≡ Projekt aplikacji mobilnej (2 z 5)



Boczne menu zawierające podział atrakcji na kategorie.

≡ Projekt aplikacji mobilnej (3 z 5)

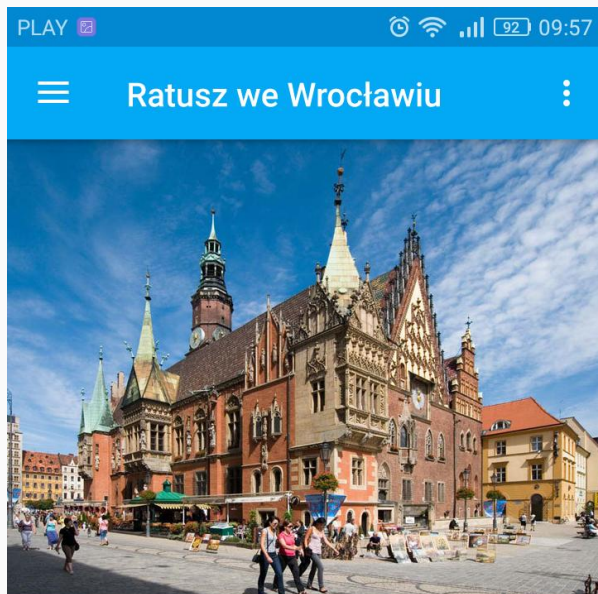


Wybór interesujących obiektów spośród grup tematycznych.

Moduł powinien zawierać możliwość filtrowania wyników po najbliższej odległości od użytkownika aplikacji.

≡ Projekt aplikacji mobilnej (4 z 5)

Rozwinięcie informacji o wybranym obiekcie.



Ratusz we Wrocławiu

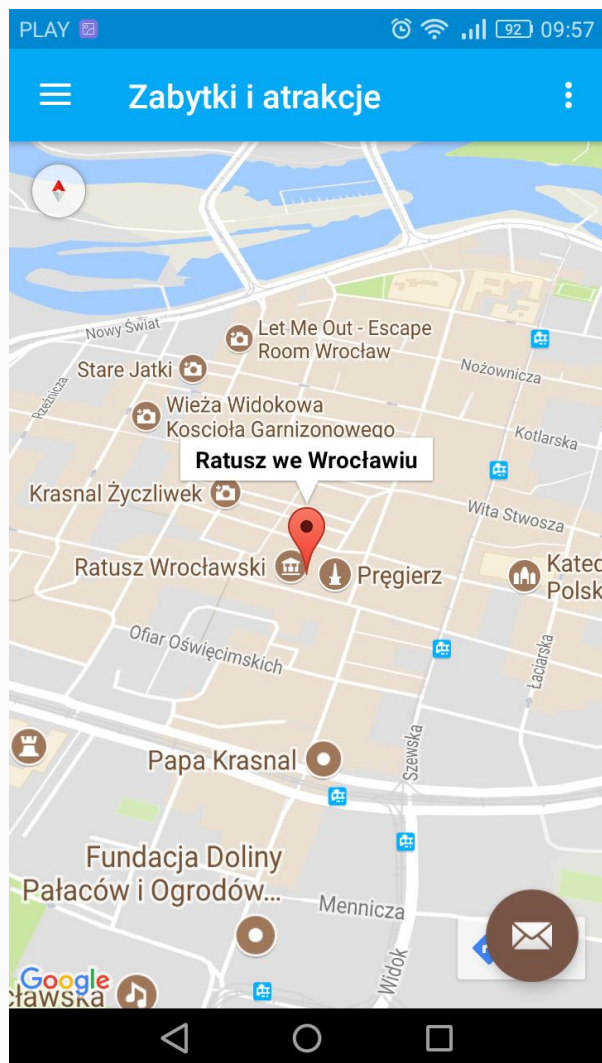
Od początku swojego istnienia ratusz był świadkiem wielu ważnych wydarzeń historycznych i miejscem reprezentacyjnym, gdzie władze Wrocławia podejmowały dostojnych gości. Tradycja ta przetrwała jest do dzisiaj.

W murach ratusza gościli najważniejsi światowi przywódcy, monarchowie, duchowni oraz artyści. W jego podziemiach znajduje się jeden z najstarszych lokali gastronomicznych w Europie – legendarna Piwnica Świdnicka.

Stary Ratusz we Wrocławiu jest unikatowym w skali europejskiej zabytkiem świeckiej architektury gotyckiej, dwukondygnacyjna, trójtaktowa budowla na planie prostokąta z także prostokątnym aneksem budynku rady i ławy.



≡ Projekt aplikacji mobilnej (5 z 5)



Wyznaczenie ścieżki do wybranego miejsca z własnej lokalizacji na podstawie GPS.

Możliwość przełączenia nawigacji do aplikacji Mapy Google w celu uzyskania wskazówek głosowych.

≡ Harmonogram

Czas trwania projektu obejmuje okres:

od 1 października do 6 grudnia 2017 r.

Kamienie milowe:

Projekt i stworzenie aplikacji:

do 25 listopada 2017 r.

Testy końcowe aplikacji:

do 30 listopada 2017 r.

Napisanie pracy dyplomowej:

do 6 grudnia 2017 r.

≡ Podsumowanie



Postęp prac przebiega zgodnie z planem, w tym momencie zaimplementowana jest połowa funkcjonalności aplikacji.