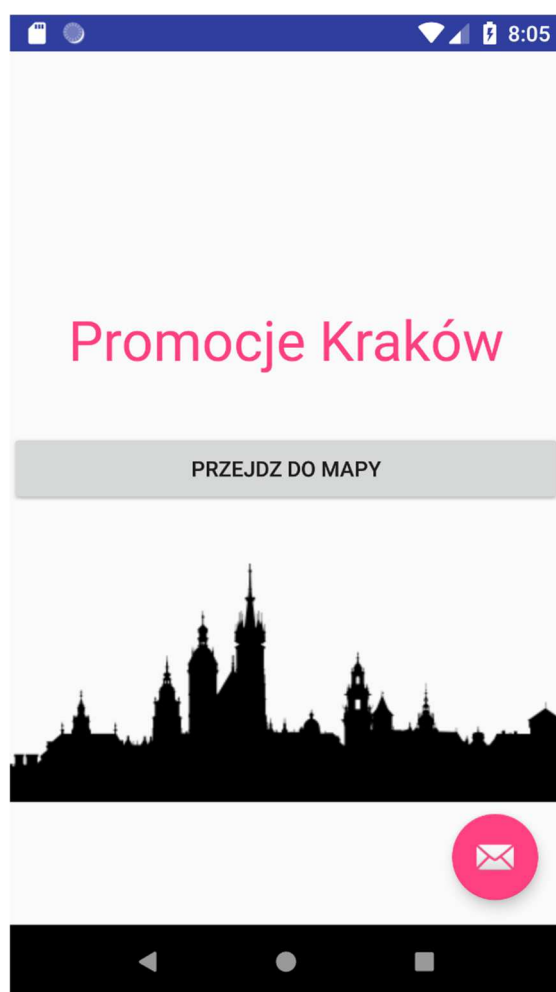


## Projekt: Aplikacja „Promocje Kraków”



*Rysunek 1: Strona startowa aplikacji*

### Zespół:

Agnieszka Tużnik

Martyna Wawrzusiszyn

Katarzyna Wątorska

Sonia Wittek

---

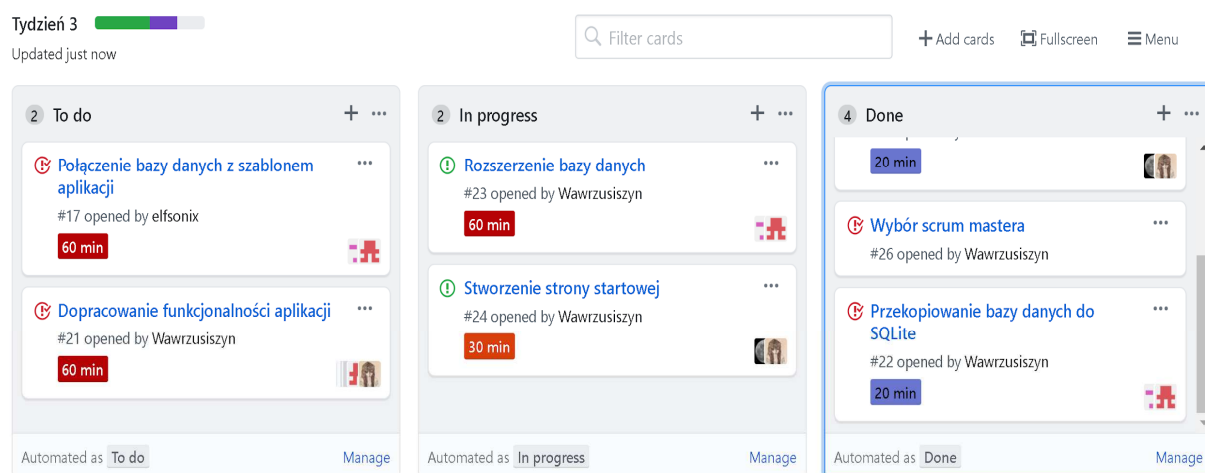
## Część pierwsza: Przedstawienie projektu

---

„Promocje Kraków” to aplikacja mobilna działająca na systemie Android, stworzona z myślą o studentach, których ograniczony budżet skłania do poszukiwania zniżek na produkty dostępne w sklepach oraz na usługi gastronomiczne. Naszemu projektowi przyświecał szczytny cel zaoszczędzenia czasu użytkowników, którzy dzięki tej aplikacji już nie musieliby trwonić cennych minut na przeglądanie gazetek reklamowych kilku sklepów czy stron internetowych z aktualnymi okazjami cenowymi. Równocześnie zaobserwowaliśmy niszę w przestrzeni aplikacji oferujących tego typu działanie. „Promocje Kraków” są wyposażone w mapę, która na podstawie bieżącej lokalizacji urządzenia pokazuje punkty usługowe, w których można skorzystać z atrakcyjnych zniżek. Dzięki wizualizacji na planie miasta, od razu wiadomo, jak dotrzeć do danego miejsca.

Praca nad projektem trwała 5 tygodni, z których ostatni był czasem wprowadzania poprawek i usprawnień. Podzieliliśmy się na dwa zespoły; część osób pracowała nad stroną graficzną aplikacji, a część nad przechowywaniem i udostępnianiem danych. Przez pierwszy miesiąc, kolejno każda osoba z zespołu na tydzień przejmowała rolę Scrum Mastera. Codziennie od poniedziałku do piątku dokumentowaliśmy swoją pracę Daily Scrumami, więc miałyśmy na bieżąco wgląd w to, jakie sukcesy osiągnął zespół i na jakie natrafił przeszkody. Na początku tygodnia spotykaliśmy się i wspólnie ustalaliśmy zakres pracy na bieżący czas. Każdy taki sprint kończył się konkretnych kamieniem milowym. Dokonywaliśmy również podziału zadań i ewaluacji poprzedniego tygodnia. Dzięki temu, że sprinty trwały stosunkowo krótko, możliwa była dość sprawna praca, ponieważ w jednym momencie koncentrowaliśmy się na niewielkim obszarze. Cotygodniowe zmiany zakresu zadań sprawiły, że nie nudziłyśmy się tym, nad czym pracowałyśmy.

Podczas planowania zajęć wykorzystywałyśmy metodę Kanban. Każdy sprint posiadał swoją osobną tablicę, na której mogłyśmy sprawdzać postęp prac. Wstawione do niej zadania zostały przydzielone do konkretnych osób oraz oznaczone kolorystycznie, adekwatnie do poziomu trudności i przewidywanego czasu, jaki potrzeba było nad tym spędzić. Dzięki takiemu rozwiązaniu, uniknęłyśmy chaosu, a każdy członek zespołu wiedział dokładnie, jaki jest jego zakres obowiązków w trwającym sprincie i mógł mądrze rozplanować pracę.



Rysunek 2 Tablica Kanban z podziałem zadań w trzecim sprincie

Do hostowania wytworów naszej pracy wykorzystaliśmy platformę GitHub, oferującą możliwość tworzenia darmowych repozytoriów i wspólnej pracy nad kodem.

Projekt aplikacji na zajęcia z INPG

80 commits

2 branches

0 releases

4 contributors

Branch: master ▾


New pull request

Create new file













Upload files


Find file

Clone or download ▾


Wawrzuśyszyn background

Latest commit 8cc677e 6 hours ago

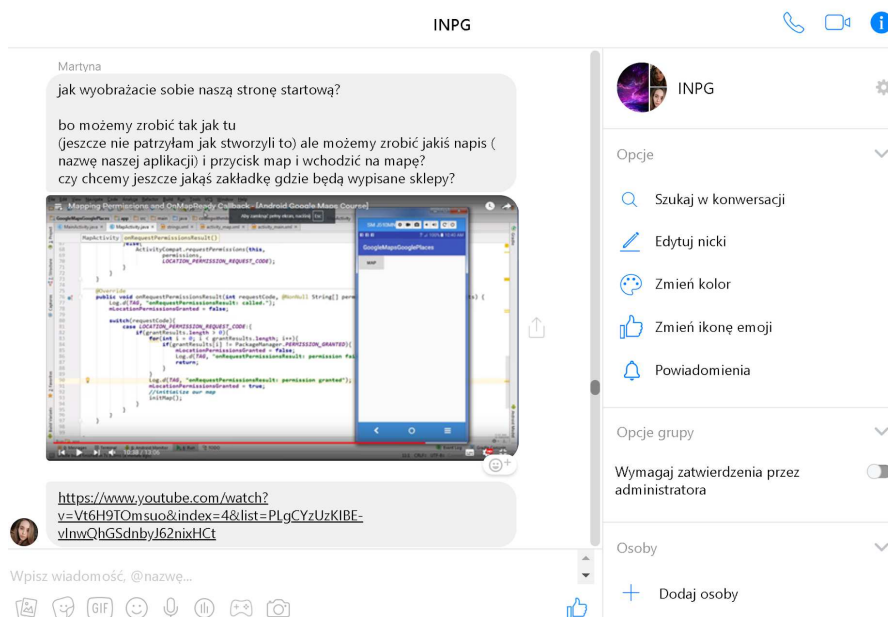
 AndroidNearbyPlaces	nearby	11 days ago
 Aplikacja(dobra)	Add	17 days ago
 Aplikacja	k	11 days ago
 New	the last try	7 days ago
 last	icon	7 hours ago
 sourcecode	k	11 days ago
 the_last_before_giving_up 2	Nazwa Promocje Kraków	2 days ago
 the_last_before_giving_up	map + navigation bar - works!	4 days ago
 the_last_before_giving_up3	background	6 hours ago
 .gitignore	Merge branch 'master' of https://github.com/elfsonix/Aplikacja	3 days ago
 README.md	Initial commit	a month ago
 Screen1.png	Właściwa aplikacja	17 days ago

 README.md

Rysunek 3 Pliki zamieszczone w repozytorium

Na swoich komputerach zainstalowaliśmy klienta GitHub Desktop, który odpowiadał za wprowadzanie zmian do repozytorium i aktualizację plików na dysku.

Komunikację pomiędzy członkami zespołu usprawniał czat grupowy na Facebooku.



Rysunek 4 Screen z czatu grupowego

---

## Część druga: Indywidualne sprawozdania członków zespołu

---

### Agnieszka Tużnik

Częścią projektu, za którą byłam odpowiedzialna w naszym zespole był backend naszej aplikacji. Wiązało się to z przygotowaniem jej od strony najbardziej oddalonej od klienta, stworzeniem baz danych, zapewnienie przepływu odpowiednich informacji i zadbanie o funkcjonalność systemu. Wykonanie mojego zadania wymagało ode mnie zapoznania się językiem programowania Java oraz pracą w środowisku Android Studio, a także z tworzeniem baz danych oraz używaniem komend. W porozumieniu z zespołem, zrezygnowaliśmy z koncepcji bazy danych, która pobierałaby dane z zewnątrz i aktualizowała się, a skupiliśmy się na stworzeniu prostej bazy z punktami dodanymi ręcznie. Początkowo taką bazę stworzyłam w MySQL, jednak dla ułatwienia zmodyfikowałam ją do SQLite. Dodaliśmy odpowiednie klasy i kilka pozycji, które wyświetlają się na mapie. Dodatkowo stworzyłam stronę startową i przycisk przenoszący do mapy. Problemem, który pochłonął uwagę całego zespołu okazało się wyświetlenie mapy, więc udzielałam się również w tej kwestii.

### Moje daily scrumy:

#### TYDZIEŃ 1

07.05.2018r.

*Zainstalowanie klienta GitHuba - GitHub Desktop. Zapoznanie się z językami oraz środowiskami tworzenia aplikacji, w celu wybrania najlepszego rozwiązania dla naszych potrzeb. W dzisiejszym dniu nie napotkałam większych problemów. Jutro planuję rozpocząć poszerzanie wiedzy na temat języka Java, za pomocą tutoriali i poradników dostępnych w internecie.*

08.05.2018r.

*Obejrzałam parę krótkich tutoriali na YouTube o Javie, co pozwoliło mi na nabycia podstawowej wiedzy. Było to przyjemne zadanie i nie miałam z nim problemów. Jutro zainstaluję android studio oraz poszukam tutoriala, który następnie będę mogła samodzielnie wykonać.*

09.05.2018r.

*Udało mi się zainstalować android studio, wszystko działa jak należy. Przy pobieraniu pojawił się problem natury technicznej, a mianowicie ograniczony dostęp do internetu. Z tego powodu nie podjęłam się znalezienia odpowiedniego tutorialu, co zamierzałam zrobić. W związku z tym jutro poszukam tutorialu, którego wykonania mogłabym się podjąć.*

10.05.2018r.

*Znalazłam proste tutoriale na YouTube, związane z językiem Java. Jutro zamierzam spróbować wykonać jeden z nich.*

11.05.2018r.

*Zapoznałam się tutorialiem i podjęłam się wykonania go osobiście. W następnych dniu planuję dokończyć rozpoczęty tutorial.*

#### TYDZIEŃ 2

14.05.2018r.

*Dokończyłam rozpoczęty tutorial oraz rozpoczęłam poszukiwanie wiedzy na temat baz danych. Dzień jutrzejszy chcę poświęcić na dalsze poszerzanie wiedzy na temat baz danych oraz połączenia map Google z aplikacją.*

*15.05.2018r.*

*Zaczęłam oglądać tutoriale na temat dodawania map do aplikacji. Jutro mam zamiar wrócić do tematu baz danych i spróbować stworzyć serwer udostępniany przez agh dla studentów i dowiedzieć, czy i jak możemy go wykorzystać.*

*16.05.2018r.*

*Udało mi się stworzyć swój serwer poprzez panel AGH i uzyskać do niego swobodny dostęp. Zapoznałam się bardzo powierzchownie z możliwościami, jakie oferuje taki serwer. Jutro poszukam strony ze zniżkami, które mogłabym umieścić w bazie danych.*

*17.05.2018r.*

*Nie udało mi się znaleźć strony, która w odpowiedni sposób przedstawiałaby wszystkie zniżki i promocje dostępne w Krakowie. Jutro mam zamiar poświęcić chwilę na poszukiwanie lepszej strony i przystąpić do stworzenia prostej bazy danych.*

*18.05.2018r.*

*Niestety stworzenie bazy danych na serwerze AGH nie było możliwe ze względu na "brak uprawnień". Na ten moment stworzyłam bazę danych MySQL na własnym komputerze, korzystając z Phpmyadmin. Aby wypróbować bazę, stworzyłam dwie tabele: miejsca oraz promocje z odpowiednimi danymi, po czym wprowadziłam kilka przykładów, opierając się m.in. na informacjach o promocjach z aplikacji goodie. W następnych dniach, zacznę oglądać tutoriale na temat dołączania baz danych do android studio oraz posługiwania się PHP.*

### TYDZIEŃ 3

*21.05.2018r.*

*Mając na celu przekopiowanie powstałej bazy do SQLite, zaczęłam poszerzać swoją wiedzę na temat tego systemu oraz zainstalowałam go na komputerze. Jutro mam zamiar dogadać szczegóły dotyczące, informacji, jakie mają być zawarte w tabelach oraz odpowiednio je zmodyfikować.*

*22.05.2018r.*

*Dopasowałam informacje zawarte w stworzonej przeze mnie bazie danych do wstępnych wymagań. W planie na jutro mam przekopiowanie jej do SQLite, obejrzenie tutorialu o dodawaniu bazy do android studio i w miarę możliwości, spróbowanie dodać bazę do naszej aplikacji.*

*23.05.2018r.*

*Tak jak planowałam przekopowałam dane do SQLite oraz poszerzyłam wiedzę o dodawaniu jej do android studio, jednak nie dołączyłam jej jeszcze. Zajmę się tym jutro.*

*24.05.2018r.*

*Znalazłam tutorial pokazujący jak dodać bazę danych SQLite do android studio (korzystając z już istniejącego pliku). Był to przykład prosty, więc przy próbie wykonania tego samego dla własnej bazy i aplikacji, napotkałam pewne trudności. Będę musiała jeszcze raz przeanalizować problem i dokończyć wstawianie własnej bazy danych.*

*25.05.2018r.*

*Udało mi się dołączyć bazę danych z SQLite w próbnej aplikacji. W związku z tym w przyszłym tygodniu chcę rozwinąć stworzoną już w szablonie aplikacji klasę reprezentującą bazę danych tak, aby udało się wyświetlić punkt na mapie.*

#### TYDZIEŃ 4

*28.05.2018r.*

*Aplikacja nie działa jak należy, gdyż nie wyświetla mapy. Próbowałam dziś znaleźć błąd, jednak nie udało mi się tego zrobić. Jutro spróbuje rozwiązać ten problem. W przeciwnym przypadku, będziemy musiały napisać kod ponownie.*

*29.05.2018r.*

*Aplikacja w dalszym ciągu nie działa, mimo że wykluczyliśmy błędy w kodzie. W związku z tym, jutro należy zabrać się do napisania aplikacji od początku.*

*30.05.2018r.*

*Nie podjęliśmy się jeszcze pisania aplikacji na nowo, gdyż postanowiliśmy poświęcić dodatkowy czas na znalezienie przyczyny problemu. Zajmę się tym jutro.*

*31.05.2018r.*

*Problem z niewyświetlającą się mapą jest dalej nierozwiązany, mimo poświęconego czasu na znalezienie przyczyn problemu. Aby nie marnować więcej czasu, jutro powrócę do baz danych.*

*01.06.2018r.*

*Udało się wyświetlić mapę w aplikacji. Jeśli nie pojawią się kolejne problemy, w następnym tygodniu zajmę się dokończeniem baz danych*

### **Martyna Wawrzusiszyn**

W zadaniu jakim było stworzenie aplikacji zajmowałam się wraz z Sonią stroną backendową. Wykonując to poznałam proces tworzenia aplikacji, język SQL, Java oraz środowisko Android Studio. Wykonałam wiele tutoriali, które nauczyły mnie wiele na temat aplikacji wykorzystującej mapy. Niestety napotkałam wiele problemów natury technicznej, sprzęt na którym pracowałam okazał się być wadliwy i potrzebował naprawy. Ponadto do końca nie udało się włączyć funkcji, która umożliwiałaby wyświetlanie wizualizacji działania aplikacji na smartphonie. Na początku moim celem było stworzenie aplikacji, która wykorzystuje klucz API i automatycznie będzie wyświetlać wszystkie sklepy i restauracje w okolicy lokalizacji użytkownika. A także na poziomie wyświetlania mapy będą dwa przyciski umożliwiające wyświetlanie tylko jednej z dwóch kategorii. Niestety nie udało mi się to. Zajęłam się tworzeniem splash screena. Aby sprawdzić czy działa korzystałam z funkcji build, jaka udostępnia AndroidStudio. Dodałam background do strony startowej i zmieniłam app icon na bardziej powiązaną z dziedziną z jaką pracujemy. Załączyłam splashscreena do aplikacji. Zostałam poinformowana przez członka zespołu, że pomimo braku błędów jest problem z wyświetlaniem więc byłam zmuszona do usunięcia go.

### **Moje daily scrumy:**

#### TYDZIEŃ 1

*07.05*

*Obejrzałam tutorial na youtube "Kurs programowania na Androida #1"*

08.05

*Wczoraj pobrałam na komputer Github i Gitdektop (jako klienta gita) (chyba niechcący to usunęłam, bo nie widzę tego).*

09.05

*Przeczytałam wyczerpujące artykuły na temat tworzenia aplikacji, a także o android studio. Dzięki czemu jutro pobiorę program i spróbuję stworzyć coś w nim.*

10.05

*Ze względów technicznych nie udało mi się pobrać programu. Obejrzałam tutoriale na temat Javy. Niestety kolejna próba pobrania także się nie udała. Pogłębiałam zakres wiedzy na temat Javy.*

11.05

*Udało mi się zainstalować AndroidStudio. Stworzyłam pierwszy program w AndroidStudio.*

## TYDZIEŃ 2

14.05

*Zgodnie z zaleceniami poprawiłam mój pierwszy program w Android Studio. Oglądałam tutoriale dotyczące języka*

*Java.*

15.05

*Zwiększałam zakres mojej wiedzy na temat javy. Zapoznawałam się z istniejącymi aplikacjami, które wykorzystują mapy. Jutro spróbuję znaleźć odpowiedni tutorial, aby zgodnie z nim stworzyć aplikację wykorzystującą mapę.*

16.05

*Znalazłam odpowiedni tutorial, tworzący aplikację z mapą w android studio. Zaczęłam tworzyć ją zgodnie ze wskazówkami. Jutro ją skończę.*

17.05

*Niestety nie udało mi się stworzyć działającej aplikacji. Rozpoczęłam poszukiwania nowego tutorialu. Jutro stworzę ją.*

18.05

*Stworzyłam zarys aplikacji, niestety pojawiły się błędy, których nie jestem na razie w stanie rozwiązać. Przy próbie załączenia projektu wyświetlił się komunikat mówiący o tym że pliki zajmują za dużo miejsca, nie wiem co usunąć więc skonsultuję to w poniedziałek z prowadzącym.*

## TYDZIEŃ 3

21.05

*Zapoznałam się z bazą stworzoną do naszej aplikacji. Poszerzałam zakres mej wiedzy na temat SQLite*

22.05

*Analizowana dołączony szablon. Oglądałam tutorial na temat nanoszenia "pinezek" na mapę i innych przydatnych atrybutów.*

23.05

*Nie udało mi się dodać założonych atrybutów. Zwiększałam zakres wiedzy na temat tego zagadnienia.*

25.05

*Ciągle nie udaje mi się zrobić tego co założyłam, ale widzę już postęp. Doksztalcam się ciągle.*

26.05

*Niestety ciągle mam z tym problem. Skonsultuję się z osobą, która powinna mnie pokierować.*

#### TYDZIEŃ 4

28.05

*Nareszcie udało mi się zamieścić zaległe pulle. Przejrzałam wiele stron i tutoriali w celu odnalezienia błędu, który uniemożliwia wyświetlenie mapy. Niestety nie udało się to.*

29.05

*Stworzyłam layout do aplikacji. Załączyłam go do projektu New*

30.05

*Mapa ciągle się nie wyświetla. Nie mogę znaleźć przyczyny. Doszłam się w celu rozwiązania tego błędu.*

31.05

*Brak zasięgu. Brak dostępu do Internetu.*

01.06

*Zdecydowaliśmy, która wersja aplikacji będzie ta właściwa. Mapa na reszcie się wyświetla. Pracowałam nad funkcjonalnością naszej aplikacji.*

### **Katarzyna Wątorska**

W zespole zajęłam się stroną backendową, czyli przygotowaniem szablonu głównej aktywności, stworzeniem bazy danych oraz sposobem jej prezentacji. Na początku wymagało to ode mnie zapoznania się z całym środowiskiem do tworzenia aplikacji, a potem z programowaniem w języku Java oraz obsługiwaniem języka SQL. Pierwotny plan był taki, aby dane o promocjach były pobierane z istniejącej już internetowej bazy danych, jednak okazało się, że nigdzie nie można było znaleźć informacji w formie typowej bazy danych, którą mogłybyśmy podpiąć do naszej aplikacji. Z tego powodu, zmieniliśmy trochę koncepcję i stworzyliśmy podstawową bazę w mySQL zawierającą kilka rekordów. Dodałam jeszcze pomocnicze klasy do projektu oraz przekonwertowałam bazę do SQLite, aby ją zintegrować z Android Studio, a później ją poszerzyłam o kilka pozycji. Kolejnym problemem, na jaki napotkałam było pobranie informacji z klasy zawierającej bazę do głównej aktywności i wyświetlenie ich na mapie. Planowałyśmy zapętlić proces pobierania danych, ale w obliczu napotkanych trudności, po prostu przenieśliśmy rekordy do głównej aktywności, usuwając pozostałe klasy. Gdy już udało się nam sprawić, aby wyświetlała się mapa z naniesionymi na nią markerami, zajęłam się jeszcze okienkami informacyjnymi przy tych punktach. Dodałam opisy miejsc, które pojawiają się po kliknięciu na dany marker.

### **Moje daily scrumy:**

#### TYDZIEŃ 1

7.05.2018

*Dzisiaj udało mi się zainstalować klienta do Githuba na komputerze. Pozwoliło mi to lepiej zapoznać się ze strukturą systemu, ale nie powodowało większych problemów. Jutro planuję poszukać prostych tutoriali dla początkujących programistów.*

8.05.2018



*Obejrzałam film o tworzeniu aplikacji na Androida oraz tutorial o wprowadzeniu do środowiska Androida. Jutro spróbuję skonfigurować środowisko do pracy na komputerze.*

9.05.2018

*Bezproblemowo udało mi się zainstalować Android Studio. Jutro zamierzam zaznajomić się z tym środowiskiem i obejrzeć jakiś tutorial.*

10.05.2018

*Obejrzałam kilka tutoriali na temat tworzenia aplikacji w Android Studio, jeden wydał mi się bardzo ciekawy i jestem w trakcie robienia go. Jutro chcę skończyć ten tutorial i zacząć następny.*

11.05.2018

*Dzisiaj napotkałam pewne trudności w konfiguracji wirtualnego urządzenia; mam na mało miejsca na dysku, aby pobrać system Android na komputer. W przyszłym tygodniu spróbuję rozwiązać ten problem, usuwając niepotrzebne pliki, i skończyć tutorial.*

## TYDZIEŃ 2

14.05.2018

*Rozwiązałam problem zbyt małej wolnej pamięci na dysku C; po obejrzeniu tutorialu, udało mi się przenieść część dostępnego miejsca z innego dysku. Dzięki temu zainstalowałam do końca wszystkie pliki potrzebne do działania Android Studio. Miałam dość spory problem z błędami, które się pojawiały przy kompilacji kodu Java w mojej pierwszej aplikacji, stworzonej na podstawie tutoriala. Okazało się, że tworzyłam kod w pliku z rozszerzeniem .kt, zamiast .java. Napotkałam natomiast na kolejny błąd przy kompilacji - aplikacja nie chce się otworzyć. Jutro będę się starać to naprawić oraz planuję zebrać informacje o bazach danych.*

15.05.2018

*Uznałam, że nie będę już tracić czasu na próbę doprowadzenia aplikacji kalkulatora do poprawnego działania; zamiast tego, zrobiłam inny tutorial, który nauczył mnie programowania funkcji bardziej przydatnych w naszej aplikacji. Tym razem, udało mi się stworzyć projekt bez problemu. Poczytałam również trochę o podstawach języka Java. Na jutro zaplanowałam zgromadzenie informacji o bazach danych i szukanie stron ze zniżkami.*

16.05.2018

*Dzisiaj poszerzyłam swoją wiedzę z zakresu tworzenia baz danych oraz programowania w języku Java. Niestety, nie starczyło mi czasu na szukanie stron internetowych, z których informacje mogłyby posłużyć za bazę danych w naszej aplikacji. Jutro postaram się nadrobić zaległości z dzisiaj oraz zabrać się za tworzenie pierwszej bazy danych.*

17.05.2018

*Dzisiaj znalazłam kilka stron zbierających informacje o promocjach. Przy tworzeniu bazy danych na pewne trudności; zainstalowałam program xampp, ale aby połączyć się z serwerem Apache konieczna była konfiguracja portu. Rozwiązanie tego problemu zajęło mi dość dużo czasu. Obejrzałam tutorial o tworzeniu bazy danych MySQL za pomocą xampp, ale nie wiem, jak połączyć taką bazę danych do aplikacji w Android Studio. Jutro mam w planach nadal pracować nad tym zagadnieniem.*

18.05.2018

*Nie udało mi się dołączyć bazy danych do szablonu aplikacji; nie znalazłam dobrych tutoriali na ten temat, odpowiadających specyfikacji naszej aplikacji. Napisałam jedynie kod klasy tworzącej bazę danych w Android Studio. Zamieściłam również dwa pliki z kodem do przyłączenia zewnętrznej bazy danych MySQL, ale nie wiem, co z tym zrobić dalej. W przyszłym tygodniu będę jeszcze musiała popracować nad połączeniem bazy z szablonem aplikacji i spróbować połączyć ją z zewnętrznym serwerem tak, aby sama się aktualizowała.*

### TYDZIEŃ 3

21.05.2018

*Dzisiaj udało mi się przekonwertować bazę MySQL do SQLite. Jutro planuję połączyć tą bazę danych z Android Studio.*

22.05.2018

*Próbowałam dołączyć bazę danych do projektu w Android Studio, ale pomimo postępowania zgodnie z tutorialiem, nie udało mi się to. Następnego dnia chcę ponownie zająć się tym problemem.*

23.05.2018

*Cały szablon aplikacji ze stworzoną bazą danych nadal mi się nie kompiluje. Często pojawia się problem 'cannot resolve symbol'. Jutro chcę poszerzyć bazę danych.*

24.05.2018

*Dopisałam jeszcze kilka rekordów do bazy danych aby zawierała więcej niż pięć pozycji. Jutro planuję spróbować ponownie zająć się błędami, jakie się pojawiają przy próbach stworzenia bazy danych w Android Studio.*

25.05.2018

*Nadal nie udało mi się stworzyć w pełni funkcjonującego programu. W przyszłym tygodniu będę chciała skoncentrować się na zintegrowaniu bazy danych z mapą, aby wyświetlały się na niej punkty usługowe*

### TYDZIEŃ 4

28.05.2018

*Udało mi się usunąć większość błędów wyrzucanych przez kompilator, jednak nadal nie pojawia się mapa, gdy uruchamiam aplikację. Próbowałam rozwiązać ten problem, ale jak na razie bezskutecznie. Jutro zamierzam uporządkować projekt naszej aplikacji.*

29.05.2018

*Dzisiaj pracowałam nad stworzeniem od nowa projektu aplikacji, ponieważ w obecnym jest coś źle skonstruowane jeśli chodzi o hierarchię folderów. Stworzenie wszystkiego od nowa jest prostszym rozwiązaniem, niż próby naprawienia obecnego projektu. To zadanie jednak przerosło moje możliwości czasowe i umiejętności, dlatego postanowiliśmy się jutro spotkać i wspólnie stworzyć od nowa szablon.*

30.05.2018

*Nasza aplikacja nadal nie działa - problem jest prawdopodobnie z ustawieniami lokalizacji, ponieważ mapa Google w ogóle się nie wyświetla, pomimo połączenia z Internetem. Jutro zamierzam spróbować coś jeszcze poszukać na temat tworzenia aplikacji z mapą i wymaganych konfiguracji sprzętu.*

31.05.2018

*Dzisiaj obejrzałam jeszcze kilka tutoriali na temat tworzenia aplikacji z mapami, spróbowałam sama taką zrobić i uruchomić. Udało mi się sprawić, żeby aplikacja pokazywała jeden punkt na mapie. Dodałam również navigation bar, który ma przekierowywać do listy dostępnych promocji w sklepach lub restauracjach. Nie wiem natomiast, jak połączyć ten pasek z dostępną bazą danych oraz jak zrobić, żeby aplikacja wyświetliła np. wszystkie wprowadzone do bazy danych współrzędne. Jutro zamierzam poszukać informacji na ten temat.*

1.06.2018

*Znalazłam pewne rozwiązania dotyczące dodawania i wyświetlania wpisów z bazy danych, ale nie wiem, jak to połączyć z kodem dotyczącym navigation bar. Jako alternatywne rozwiązanie rozważałam stworzeniem osobnej*

strony startowej, z której byłoby przejście do mapy. W przyszłym tygodniu chcę jeszcze zastanowić się, nad tym, jaki ostateczny projekt przyjąć oraz dokończyć łączenie bazy danych z mapą, aby wyświetlały się konkretne punkty.

## **Sonia Wittek**

W projekcie zajmowałam się stroną frontendową aplikacji. Zaznajomiłam się z środowiskiem Android Studio i językiem java oraz wykonałam prosty tutorial, w którym utworzyłam kalkulator sumy dwóch liczb. Następnie zajęłam się tworzeniem szablonu aplikacji na podstawie wytycznych ze strony Google Maps oraz utworzeniem klucza API, do którego wszyscy mają dostęp – na początku nie zauważyłam domyślnie dodawanego ograniczenia klucza, ale w późniejszym etapie projektu rozwiązałam ten problem. Starałam się dodać także splashscreen do aplikacji, ale z powodu problemów technicznych (nieprawidłowy tutorial oraz zepsuty komputer) nie byłam w stanie tego dokonać. Po naprawie mojego komputera – podczas piątego dodatkowego tygodnia pracy poprawiłam działanie strony startowej, dodałam do niej tytuł aplikacji oraz ustaliłam kolejność wyświetlania się kolejnych elementów aplikacji (1.splashscreen 2.strona startowa 3.mapy). Poprawiłam także działanie części z mapami, tak aby widok ustawiał się na centrum Krakowa w odpowiednim przybliżeniu i wyświetlał punkt na mapie.

### **Moje daily scrumy:**

#### TYDZIEŃ 1

7.05.2018r.

Zainstalowałam klienta do GitHuba i Git na moim komputerze, razem z zespołem dokonaliśmy wyboru odpowiednich narzędzi do pracy nad aplikacją. W dniu jutrzejszym planuję skonfigurować środowisko do pracy nad frontendem oraz narzędzie do testowania aplikacji.

8.05.2018r.

Miałam zainstalować Android Studio wraz z narzędziem do testowania. Całość przebiegła bez problemu. W dniu jutrzejszym planuję wykonać jeden z tutoriali do Android Studio.

9.05.2018r.

Przejrzałam dostępne podstawowe tutoriale do Android Studio i wybrałam jeden z nich składający się z 4 części. Obejrzałam część pierwszą (<https://www.youtube.com/watch?v=dFIPARW5IX8>), która demonstrowała instalację, konfigurację Android Studio, a także wykonanie prostej aplikacji i jej debugowanie. W dniu jutrzejszym planuję obejrzeć drugą część i jeśli będzie to możliwe to wykonać prostą aplikację zgodnie z poznanymi sposobami.

10.05.2018r.

Obejrzałam drugą część tutorialu do Android Studio, ale z powodu braku czasu nie byłam w stanie zrobić nic więcej. Planuję to nadrobić jutro tworząc prostą aplikację.

11.05.2018r.

Udało mi się zapoznać bardziej ze środowiskiem Android Studio i zrobić pierwszą aplikację na podstawie obejrzanych tutoriali. Aplikację zcommitowałam pod nazwą "Tutorial".

#### TYDZIEŃ 2

14.05.2018r.

Przeszukałam dostępne strony z informacjami o zniżkach zwykłych i studenckich i udostępniłam najbardziej sensowne wyniki w formie strony na wiki. Jutro planuję przeczytać/obejrzeć tutorial o tworzeniu aplikacji na bazie mapy.

15.05.2018r.

Obejrzałam tutorial opisujący używanie google maps w androidzie (część 1 z 3) (<https://www.youtube.com/watch?v=NHXa96-r8TY>) oraz znalazłam stronę Google dotyczącą map (<https://cloud.google.com/maps-platform/>). Jutro postaram się utworzyć szablon aplikacji używającej google maps.

16.05.2018r.

Uzyskałam klucz API do google maps i rozpoczęłam przygotowywanie szablonu aplikacji w Android Studio. Jutro to dokończę i wrzucę szablon na githuba.

17.05.2018r.

Wrzuciłam rozpoczęty projekt w Android Studio, jednak nie jestem pewna co do tego czy jest dobrze wykonany. Z pewnością nie działa na emulatorze i nie potrafię dokończyć tworzenia szablonu. Potrzebuję znaleźć jakiś lepszy tutorial, bo ten poprzedni jest przestarzały i trochę niezrozumiały dla mnie.

18.05.2018r.

Znalazłam właściwą instrukcję do dołączenia map Google do aplikacji w Android Studio, czyli <https://developers.google.com/android/guides/setup>. Korzystając z tego setupa odpowiednio dostosowuję to co zrobiłam poprzednim razem z aplikacją i kiedy skończę to robić, to wrzucę na githuba gotowy szablon.

### TYDZIEŃ 3

21.05.2018r.

Zaczęłam tworzyć szablon aplikacji zgodnie z właściwymi instrukcjami. Aplikacja uruchamia się na emulatorze, ale nie wyświetla mapy. Jutro planuję rozwiązać ten problem i rozpocząć dalszą pracę nad wyglądem aplikacji.

22.05.2018r.

Dołączyłam szablon do repozytorium. Nie udało mi się rozwiązać problemu z niewyświetlaniem mapy z powodu słabego połączenia internetowego - platforma google zbyt długo oczekiwała na odpowiedź. Czytałam informacje o tym jak używać map, jak dodawać punkty na mapie.

23.05.2018r.

Starałam się dodać splashscreen (ekran powitalny do aplikacji). Potrzebuję obejrzeć więcej tutoriali na ten temat.

24.05.2018r.

Oglądałam tutoriale dotyczące tworzenia splashscreena i czytałam o języku java. Mój dotychczasowy splash screen nie uruchamia się z powodu tego, że nie rozpoznaje linijki kodu odwołującej się do głównej części programu (MainActivity/MapsActivity). Postaram się także poprosić inną osobę o wygenerowanie kodu API, który może będzie działał lepiej niż mój. W dalszym ciągu mam słabe połączenie internetowe, więc nie mogę tego wykonać.

25.05.2018r.

Zainstalowałam nowy update Windows przez co mój komputer został drastycznie opóźniony. Nie jestem w stanie pracować z tego powodu. Oglądam tutoriale i instruktaże na komórce, ale nie jestem w stanie nic zrobić z aplikacją.

### TYDZIEŃ 4

28.05.2018r.

Choroba.

29.05.2018r.

Wytłumaczyłam reszcie zespołu w jaki sposób dokładnie działa GitHub Desktop. Uczyłam się więcej o językach programowania. W dniu jutrzejszym planujemy się spotkać z zespołem, aby omówić zdobytą wiedzę i naprawić wszelkie problemy z niezgodnością naszej aplikacji.

30.05.2018r.

Ściągnęłam aplikację na rzeczywisty telefon i ją uruchomiłam w nadziei że pokażą się mapy, ale aplikacja wygląda tak samo jak ta uruchamiana w emulatorze. Analizowałam dołączone szablony i projekty reszty zespołu. Jutro planuję utworzyć splash screen na podstawie innego tutorialu.

31.05.2018r.

Rozpoczęłam tworzenie nowego projektu na podstawie tutoriala. Jestem w trakcie wykonywania bazy pod aplikację z splashscreenem.

1.06.2018r.

Jestem w trakcie instalowanie potrzebnych aktualizacji i próby przywrócenia mojemu komputerowi dawnej funkcjonalności. Analizowałam dzisiaj nowy szablon aplikacji, w międzyczasie napotkałam błędy polegające na niewyświetlaniu się podglądu aplikacji i niedziałaniu emulatora. Podczas gdy udało mi się naprawić problem z podglądem, to emulator wciąż nie działa i nie wiem jeszcze co z tym zrobić.

---

## Część trzecia: Scrum Master tygodnia

---

### Pierwszy tydzień - Sonia Wittek:

Rolę Scrum Mastera przejęłam w pierwszym tygodniu pracy nad aplikacją. W tym czasie w planach było zapewnienie sobie odpowiedniego środowiska do pracy i zapoznanie się z narzędziami, których będziemy używać poprzez wykonanie tutoriali i czytanie odpowiednich informacji na temat tworzenia aplikacji – Milestone „Ukończenie tutoriali”. Zadbaliśmy o to, żeby każdy z członków zespołu przygotował swoje środowisko oraz nauczył się go używać, w szczególności wyjaśniłam, w jaki sposób używa się aplikacji GitHubDesktop oraz strony GitHub, aby nie było z tym problemów w późniejszym czasie (potem jeszcze powtórzyłam te instrukcje, bo pojawiły się problemy z tym jak dobrze wykonać commit). Pod koniec tygodnia każdy wykonał jednego commita z ukończonym w tym czasie tutorialiem.

### Drugi tydzień - Martyna Wawrzusiszyn:

Funkcję ScrumMastera objęłam w drugim tygodniu pracy nad tworzeniem aplikacji. Założyliśmy, że stworzymy bazę danych. Aby osiągnąć ten cel dodaliśmy także do naszych planów zebranie informacji o bazach i zwiększenie zakresu wiedzy związanego z językiem Java. Planowaliśmy dołączyć mapę do naszej aplikacji, a także wykonać jej szablon. Aby to zrealizować oglądaliśmy tutoriala związane z aplikacjami wykorzystującymi mapy. Niestety nie udało nam się osiągnąć wszystkiego. Okazało się, że cele jakie obraliśmy są trudniejsze, niż zakładaliśmy. Przerzuciliśmy zadania, których nie udało nam się zrealizować na kolejny tydzień.

### Trzeci tydzień - Katarzyna Wątorska:

Zostałam Scrum Masterem w trzecim tygodniu pracy nad aplikacją. Na ten czas zaplanowaliśmy rozszerzenie podstawowej bazy danych, tzn. wprowadzenie nowych rekordów oraz przekonwertowanie ich z MySQL do SQLite, połączenie tej bazy z szablonem aplikacji, wyświetlenie

punktów ze zniżkami na mapie oraz stworzenie strony startowej. Pod koniec tygodnia pojawił się problem, że część zespołu nie ma czasu i możliwości pracy nad aplikacją w weekend, dlatego zdecydowałam o podziale reszty zadań pomiędzy pozostałe dwie osoby, tak aby zbliżyć się choć trochę do osiągnięcia celu bieżącego sprintu. Jak się okazało, zaplanowaliśmy dość ambitne zadania i o ile proces budowania bazy danych przebiegł w miarę sprawnie, to dużo problemów przysporzyło nam połączenie informacji z szablonem oraz samo wyświetlenie mapy. Początkowo dało się ją wyświetlić tylko na moim komputerze i dopiero po kilku dniach odkryliśmy, że wygenerowany klucz API miał ograniczenia co do działania na różnych urządzeniach. Jednak nadal nie znalazłyśmy sposobu połączenia bazy danych z mapą, tak aby wyświetlała markery punktów usługowych.

#### **Czwarty tydzień - Agnieszka Tużnik:**

Rolę Scrum Mastera objęłam w czwartym, ostatnim tygodniu naszej pracy. Najważniejszym zadaniem, które czekało nas w tych dniach było rozwiązanie problemu z wyświetleniem mapy, który pojawił się w poprzednim tygodniu. Wyświetlenie mapy było kluczowym elementem aplikacji, w związku z tym zaangażowałam cały zespół, w nadziei że uda się znaleźć rozwiązanie. Po stworzeniu kilku wersji i przetestowaniu różnych rozwiązań, udało nam się wyświetlić mapę, a na niej pierwszy punkt. W ostatnich dniach projektu dodałyśmy kilka punktów, które wyświetlają się na mapie. Niestety nie skorzystałyśmy z pętli ze względu na brak czasu i pojawiające się błędy, a dane wprowadzone zostały ręcznie. Ostatecznie dodałyśmy też stronę startową i przycisk, który przenosi nas do mapy oraz dodatkowe opisy.

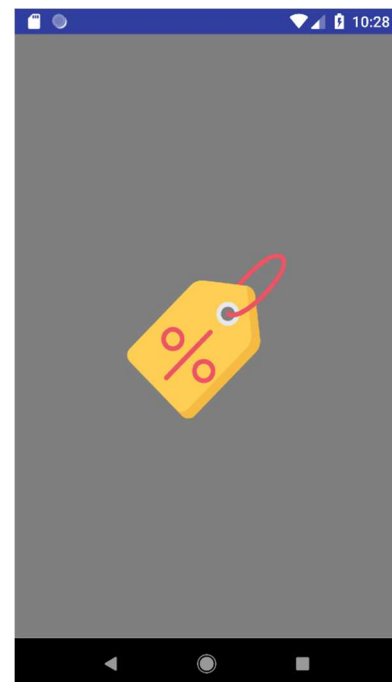
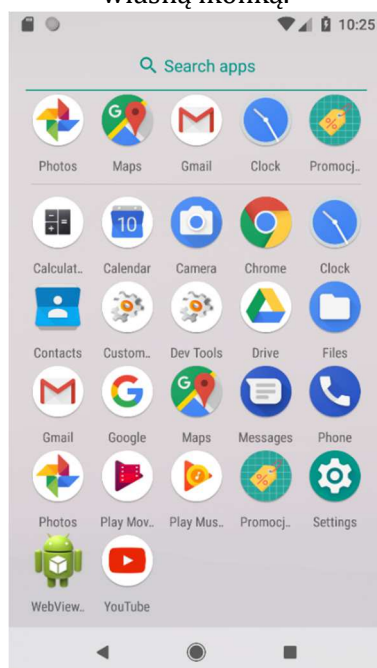
---

### *Część czwarta: Podsumowanie*

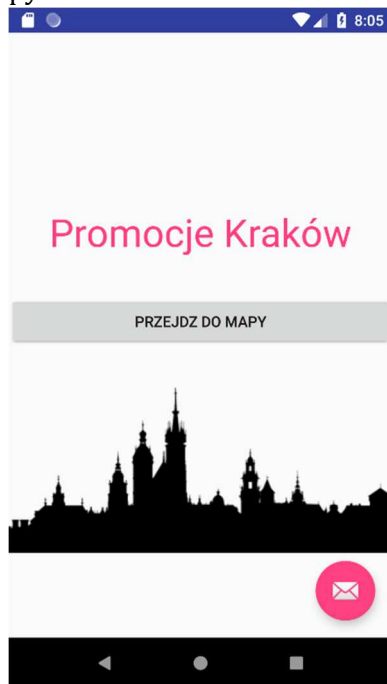
---

W końcowej wersji aplikacja „Promocje Kraków” działa w następujący sposób:

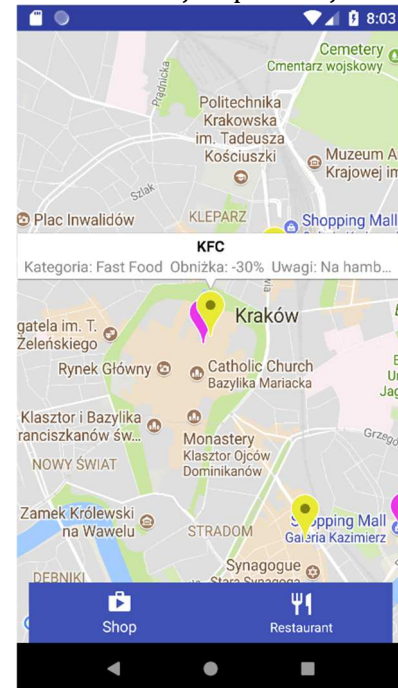
1. Na liście aplikacji pojawia się aplikacja „Promocje Kraków” z własną ikonką.
2. Po włączeniu uruchamia się splashscreen.



3. Po chwili uruchamia się ekran startowy z przyciskiem „Przejdź do mapy”.



4. Po kliknięciu przycisku wyświetla się mapa Krakowa z punktami promocyjnymi, które wyświetlają informacje o promocji.

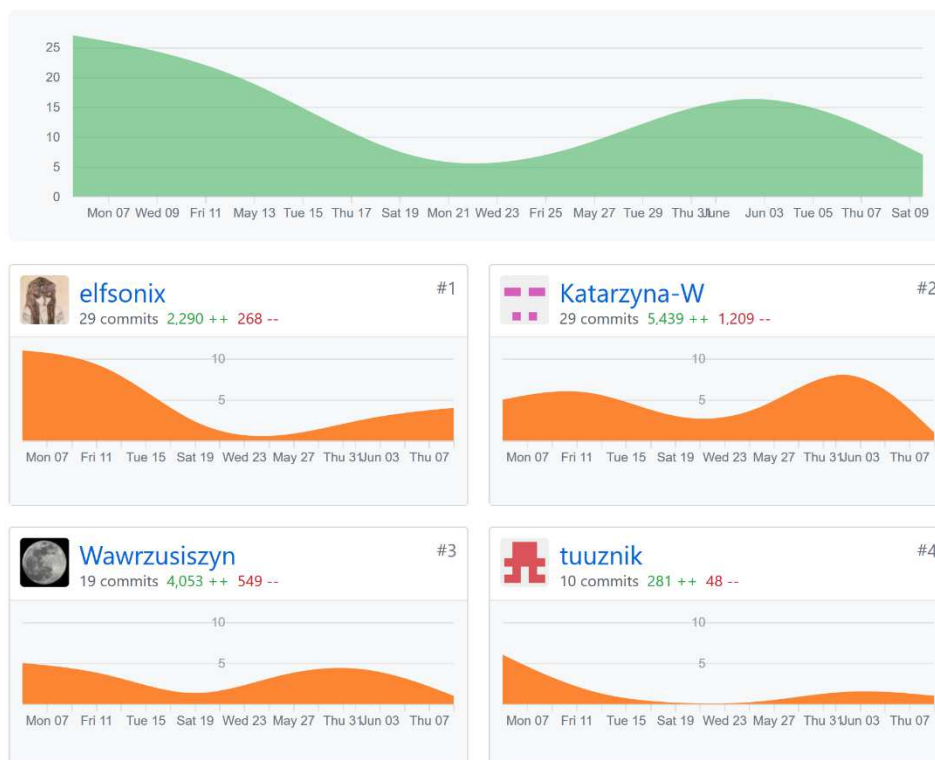


Poniżej znajduje się wykres commitów kolejnych członków zespołu (*Wawrzusiszyn* - Martyna Wawrzusiszyn, *tuuznik* – Agnieszka Tużnik, *elfsonix* – Sonia Wittek, *Katarzyna-W* – Katarzyna Wątorska ) stworzony przez stronę GitHub:

May 6, 2018 – Jun 10, 2018

Contributions: Commits ▾

Contributions to master, excluding merge commits



Współpraca nad projektem umożliwiła nam poznanie tego, jak wygląda wykorzystanie metodologii Scruma w praktyce. Przynajmniej w małym stopniu mogliśmy poczuć się, jak w firmie zajmującej się tworzeniem oprogramowania. Zdałyśmy sobie sprawę, że praca w zespołach developerskich ma wiele zalet, np. możliwość uzyskania pomocy od innych członków i Scrum Mastera. Spodobał się nam system ustalania niewielkich, ale szybko po sobie następujących celów - jest to motywujące, gdy po krótkim czasie można się cieszyć chociaż z małego sukcesu.

Pomimo początkowo małej wiedzy na temat tworzenia aplikacji i napotkanych problemów udało się nam stworzyć zadowalającą wersję aplikacji. Wciąż jednak pozostało nam wiele elementów założonego planu do wykonania. Tak naprawdę pierwsze cztery tygodnie poświęciłyśmy na naukę i próby wykonania projektu, a w piątym tygodniu po przedłużeniu deadline'u zebraliśmy nabytą wiedzę i doświadczenie, żeby stworzyć finalną wersję.

Trudno ocenić wkład procentowy danej osoby w projekt na podstawie statystyk, ponieważ w różny sposób pracowaliśmy nad zadaniami. Liczba linii kodu nie odzwierciedlała postępu poczynionego w tworzeniu aplikacji.

---

## Bibliografia

---

- Panorama na stronie startowej – <https://www.tenstickers.pl/naklejki/naklejka-zarys-krakowa-8013>
- Pozostałe ikony - <https://www.flaticon.com/>