**POLITECHNIKA LUBELSKA**

Wydział Elektrotechniki i Informatyki

Specjalizacja: Aplikacje Internetowe



Zespołowy projekt programistyczny

Temat pracy:  
eMiasto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Grupa |  | Prowadzący |
| Marcin Schmidtke  Kamil Zieliński | ([marcinschmidtke@gmail.com](mailto:marcinschmidtke@gmail.com))  ([kp.zielinski@gmail.com](mailto:kp.zielinski@gmail.com)) | Dr inż. Tomasz Szymczyk |

Lublin 2015

**Spis treści**

[1. Konspekt 3](#_Toc435972085)

[2. Opis środowisk programistycznych 4](#_Toc435972086)

[3. Instalacja aplikacji eMiasto 5](#_Toc435972087)

[4. Instrukcja użytkownika aplikacji eMiasto 5](#_Toc435972088)

[5. … 5](#_Toc435972089)

[6. Zakończenie 6](#_Toc435972090)

[Spis rysunków 7](#_Toc435972091)

# Konspekt

# Opis środowisk programistycznych

W skład systemu eMiasto wchodzą dwie aplikacje. Pierwsza z nich – eMiasto Mobile przygotowana została z wykorzystaniem środowiska Android Studia. Druga część – aplikacja eMiasto Desktop powstała przy użyciu Microsoft Visual Studio 2013. W tym rozdziale przedstawiony zostanie opis środowisk deweloperskich, wykorzystywanych do prac nad systemem eMiasto.

**2.1 Microsoft Visual Studio**

**2.2 Android Studio**

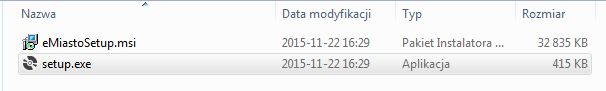
**2.3 Wikitude**

# Instalacja aplikacji eMiasto

**3.1 eMiasto Mobile**

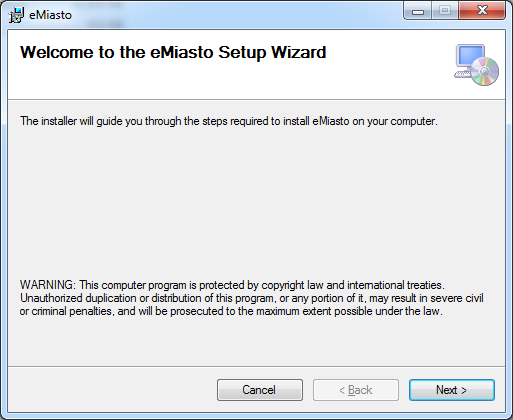
**3.2 eMiasto Desktop**

Instalacja aplikacji eMiasto przebiega następująco. Po uruchomieniu pliku setup.exe widocznym na poniższym rysunku 3.1

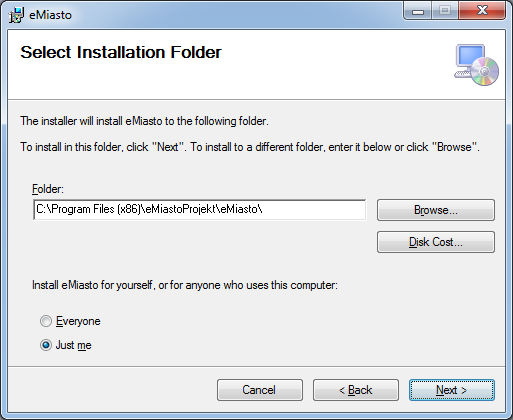


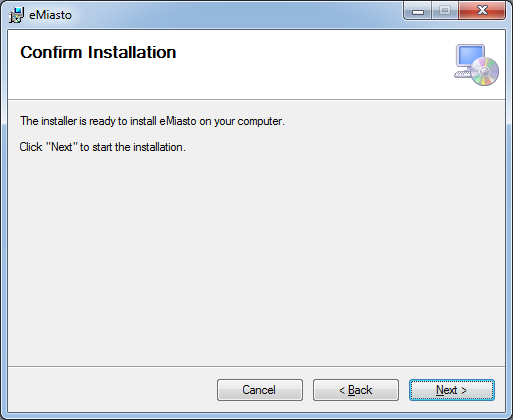
Rys. 3.1 Pliki instalacyjne programu eMiasto

Dla użytkownika ukarze się standardowy proces instalacji składający się z 5 okien pośrednich. Jeśli użytkownikowi odpowiada miejsce domyślnej instalacji wystarczy klikać przycisk *Next*. Kolejne etapy zostały przedstawione na rysunkach od 3.2 do 3.7.

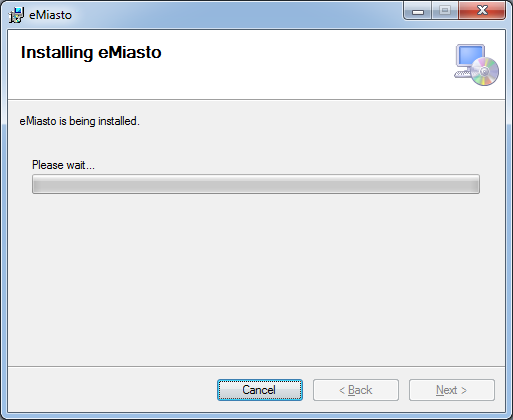


Rys. 3.2 Pierwsze okno instalatora programu eMiasto.

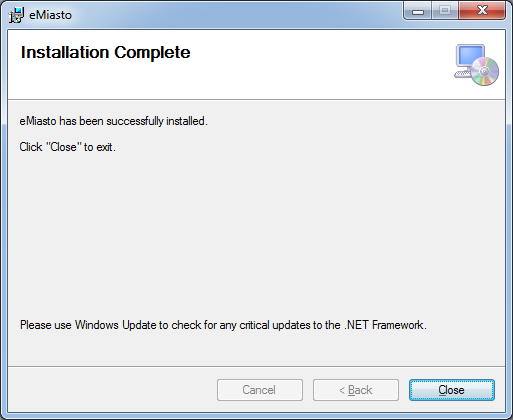


Rys. 3.3 Drugie okno instalatora programu eMiasto

Rys. 3.4 Trzecie okno instalatora programu eMiasto



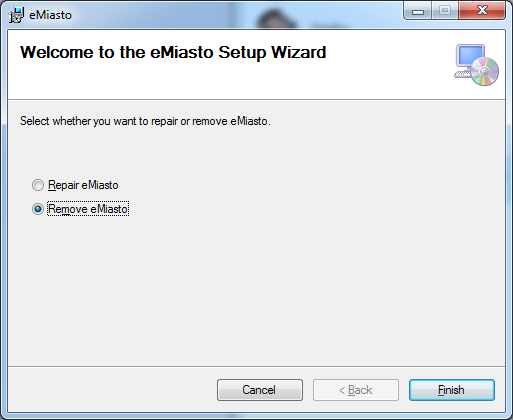
Rys. 3.5 Czwarte okno instalatora programu eMiasto



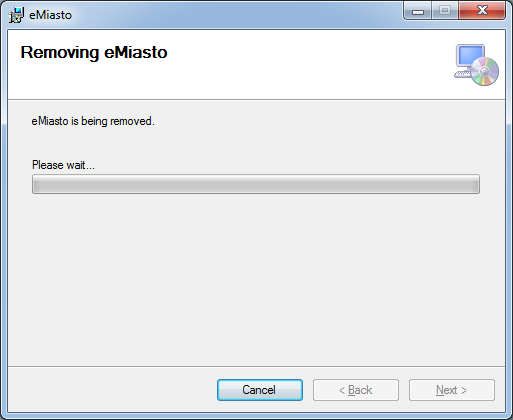
Rys. 3.6 Piąte okno instalatora programu eMiasto

Po kliknięciu przycisku *Close* program został poprawnie zainstalowany.

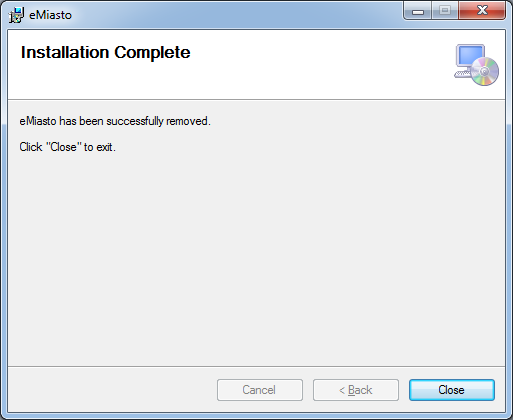
Deinstalacja programu eMiasto jest bardzo podobna do procesu instalacji. Składa się z 3 kroków. Proces deinstalacji można uruchomić poprzez plik setup.exe widoczny na rysunku 3.1, lub znaleźć program na liście w dodaj/usuń programy, znajdującym się w panelu sterowania. Na rysunkach od 3.7 do 3.9, przedstawiono kolejne kroki deinstalacji. Podobnie jak przy procesie instalacji, wystarczy zatwierdzać przyciskiem *Next*.



Rys. 3.7 Pierwsze okno deinstalatora programu eMiasto



Rys. 3.8 Drugie okno deinstalatora programu eMiasto

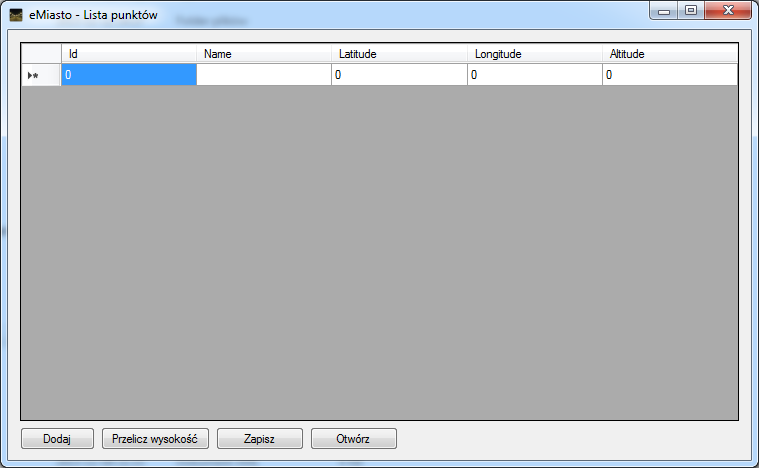


Rys. 3.9 Pierwsze okno deinstalatora programu eMiasto

# Instrukcja użytkownika aplikacji eMiasto

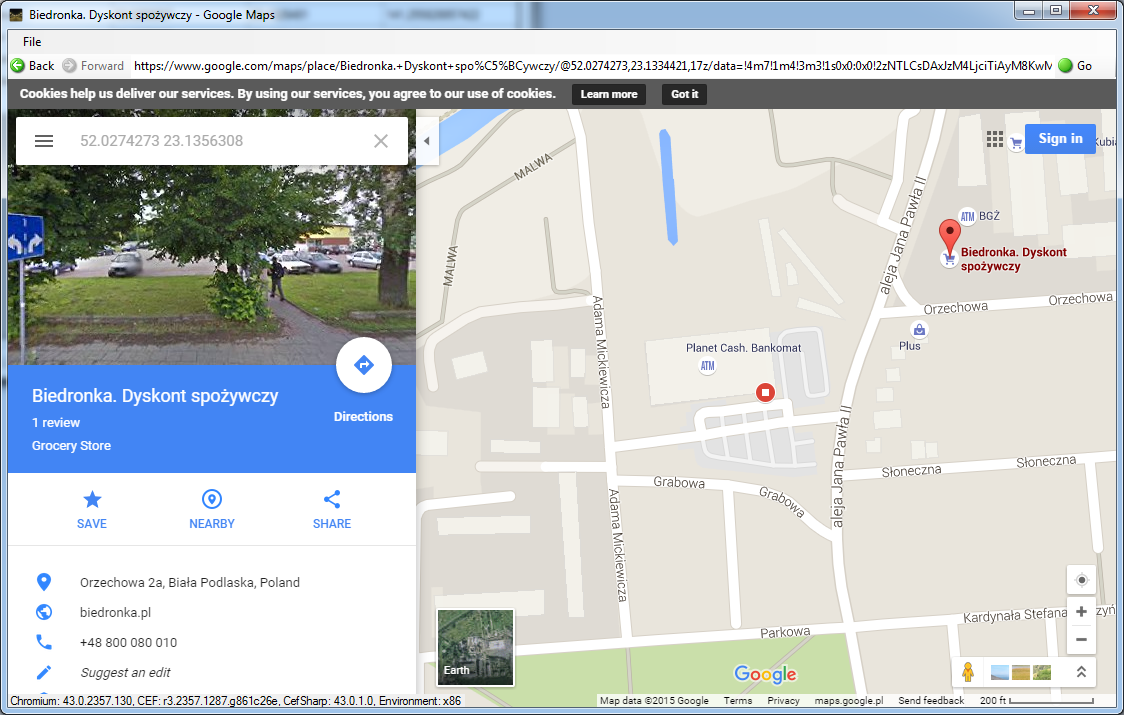
Do poprawnego działania programu, potrzebne jest aktywne połączenie internetowe.

Po uruchomieniu programu eMiasto, użytkownikowi ukarze się okno główne programu, zawierające pustą listę punktów, oraz 4 przyciski : *Dodaj, Przelicz wysokość, Zapisz* i *Otwórz*. Ekran ten został przedstawiony poniżej, na rysunku 4.1.



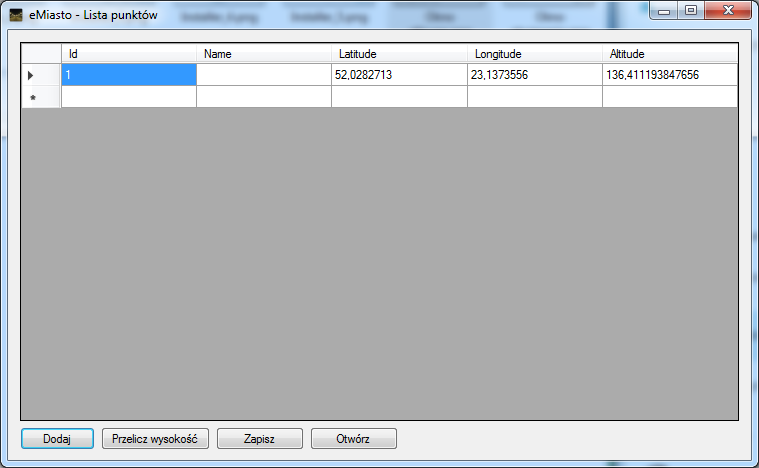
Rys. 4.1 Graficzne przedstawienie okna głównego aplikacji eMiasto

Proces dodawania nowego punktu, należy rozpocząć od kliknięcia w przycisk *Dodaj*. Po wykonaniu tej czynności ukarze się dodatkowe okno przeglądarki, przedstawione na rysunku 4.2, w którym należy kliknąć interesujący użytkownika punkt, a następnie zamknąć okno.

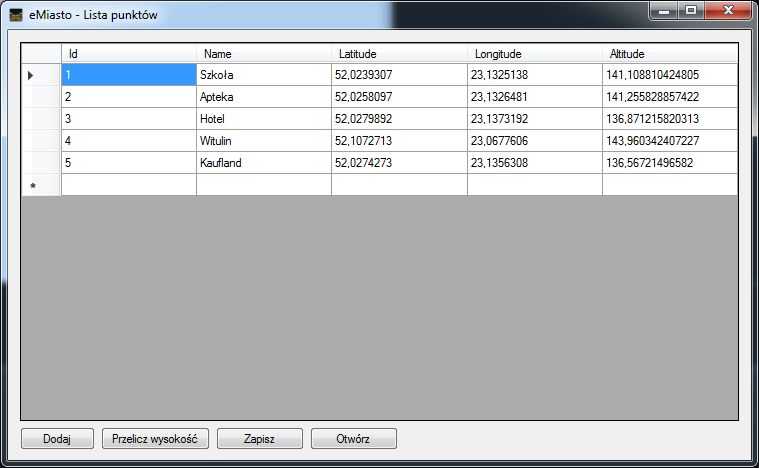


Rys. 4.2 Okno przeglądarki z zaznaczonym punktem.

Po zamknięciu tego okna, program powróci do okna głównego które powinno wyglądać jak na rysunku 4.3. Użytkownik powinien dopisać nazwę punktu, a następnie kontynuować dodawanie innych punktów. Widok ekranu z kilkoma dodanymi punktami przedstawia rysunek 4.4.

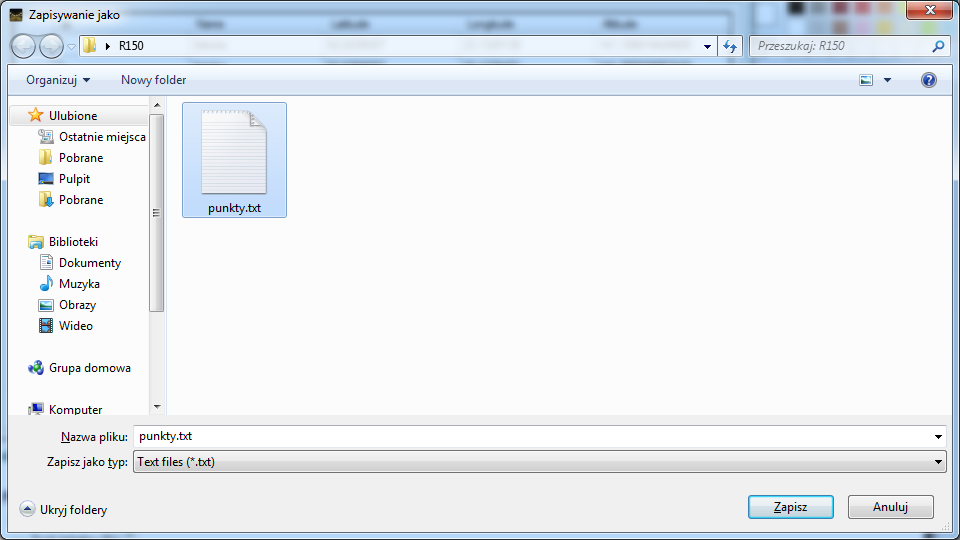


Rys. 4.3 Widok okna głównego po dodaniu jednego punktu.



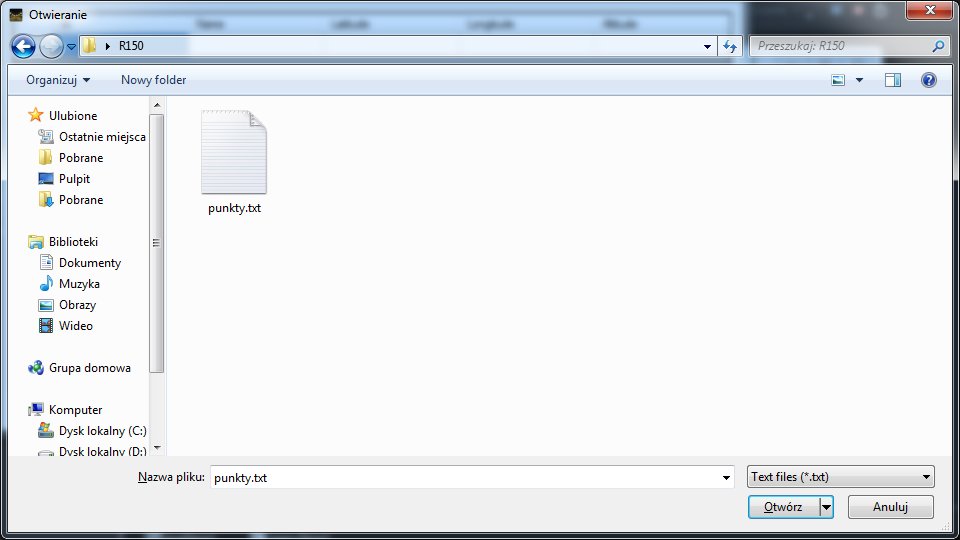
Rys.4.4 Widok okna głównego z dodanymi kilkoma punktami.

Po dodaniu wszystkich interesujących punktów. Należy zapisać plik poprzez kliknięcie przycisku *Zapisz*, oraz podaniu nazwy pliku w oknu dialogowym które przedstawiono na rysunku 4.5.



Rys. 4.5 Okno zapisu pliku z punktami.

Istnieje możliwość wczytania listy punktów z pliku, poprzez kliknięcie przycisku *Otwórz*, a następnie wskazanie pliku z listą punktów. Okno umożliwiające wskazanie pliku z punktami przedstawiono na rysunku 4.6.



Rys.4.6 Rysunek przedstawia okno umożliwiające wczytanie listy punktów z pliku

Przycisk *Przelicz wysokość*, służy do uzyskania wysokości dla wszystkich dodanych do listy punktów. Program powinien przeliczyć wysokość w momencie dodawania punktu, jednak jeśli z jakiegoś powodu się tak nie stanie. Przycisk umożliwia ręczne wymuszenie ponownego przeliczenia wysokości.

# …

# Zakończenie

# Spis rysunków

[Rys. 3.1 Diagram pakietów systemu eMiasto 8](#_Toc421654296)

[Rys. 4.1 Diagram przypadku użycia Dodawanie znacznika 9](#_Toc421654297)

[Rys. 4.2 Diagram przypadku użycia Obliczanie odległości do punktu na mapie 10](#_Toc421654298)

[Rys. 4.3 Diagram przypadku użycia Znalezienie znacznika na mapie 11](#_Toc421654299)

[Rys. 5.1 Diagram klas systemu eMiasto 12](#_Toc421654300)

[Rys. 6.1 Diagram sekwencji Dodaj punkt do mapy 13](#_Toc421654301)

[Rys. 6.2 Diagram sekwencji Oblicz odległość od punktu na mapie 14](#_Toc421654302)

[Rys. 6.3 Diagram sekwencji Znajdź znacznik na mapie 15](#_Toc421654303)

[Rys. 7.1 Diagram aktywności Dodaj znacznik 16](#_Toc421654304)

[Rys. 7.2 Diagram aktywności Zlokalizuj znacznik 17](#_Toc421654305)

[Rys. 7.3 Diagram aktywności Obliczanie odległości do znacznika 18](#_Toc421654306)

[Rys. 8.1 Diagram wdrożenia systemu eMiasto.. 19](#_Toc421654307)