## 4Gastro

Wstęp do programowania aplikacji mobilnych

Autor: Grzegorz Kuśmirek

Link do repo: https://github.com/gkusmire/4Gastro\_apps

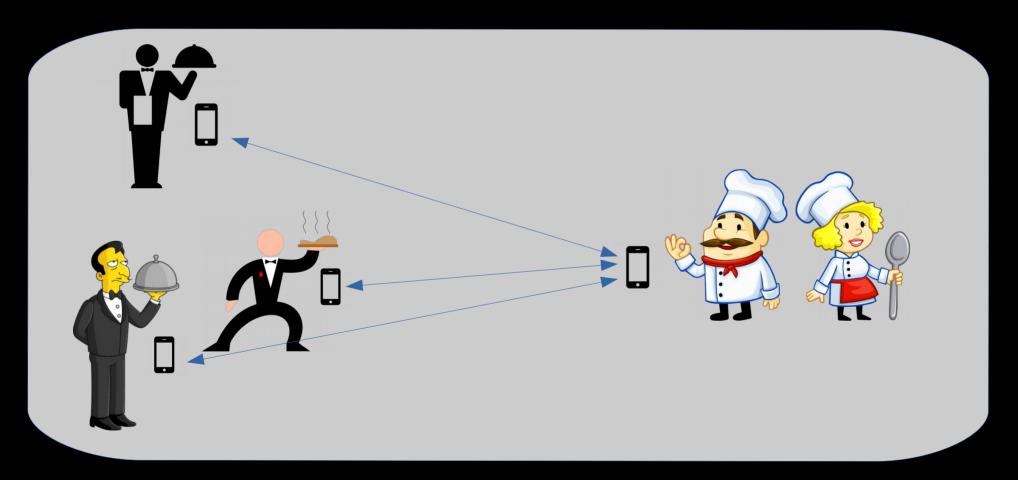
#### Plan prezentacji

- Opis projektu;
- Przyjęte założenia;
- Zastosowane rozwiązanie;
- Opis wyzwań i trudności;
- Demo aplikacji.

#### Opis projektu

Aplikacja przeznaczona dla branży gastronomicznej, ułatwiająca kontakt między kucharzami a kelnerami danej restauracji. Kelner przyjmując zamówienie od gości będzie wprowadzał je na urządzeniu mobilnym. Przyjęte zamówienie pojawi się na urządzeniu kucharza. Kucharz będzie w stanie "odhaczyć" zrealizowane zamówienie. Jednocześnie na urządzeniu kelnera pojawi się informacja o tym, na który stolik zrealizowane jest zamówienie.

### Opis projektu - schemat



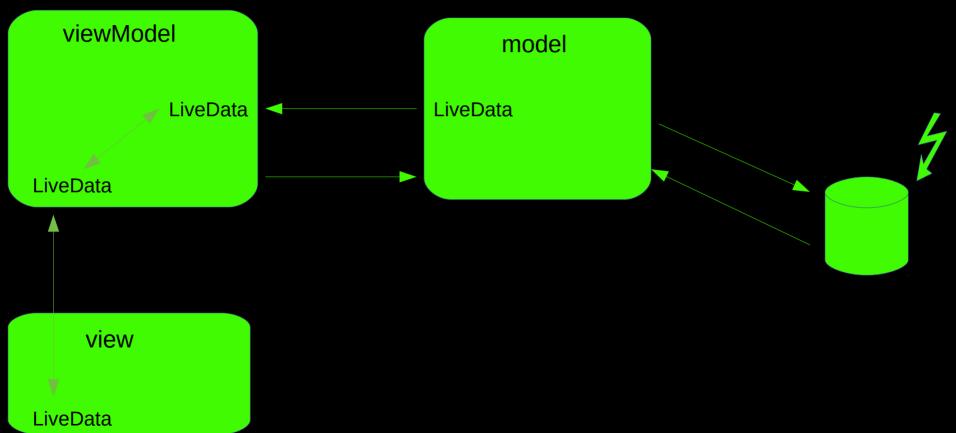
#### Przyjęte założenia

- Dane o zamówieniach przechowywane w zdalnej bazie danych;
- Trzy aplikacje:
  - Mobilna dla kelnerów;
  - Mobilna dla kucharzy;
  - (Desktopowa dla managerów);
- Dane wyświetlane w każdej z aplikacji automatycznie aktualizowane;
- Logowanie za pomocą adresu email oraz hasła.

#### O aplikacji 4Gastro

- 2 aplikacje mobilne: kucharzy i kelnerów;
- Aplikacje dla urządzeń mobilnych Android;
- Język programowania Kotlin;
- Baza danych oraz logowanie w usłudze Firebase;
- Architktura MVVM;
- Klasy ViewModelu zgodne z wytycznymi Android Architecture Components;
- Listy danych wyświetlane jako obiekty typu RecycleView;
- Obserwowanie danych typu LiveData;
- Podręczne menu jako OptionsMenu;

#### Architektura aplikacji



Link do repo: https://github.com/gkusmire/4Gastro\_apps

#### Wyzwania i trudności

- Stworzenie list typu RecycleView;
- Zapoznanie się z mechanizmem LiveData;
- Użycie zdalnej bazy danych Firebase;
- Logowanie do aplikacji;
- Rozwiązanie problemu dołączenia usług Firebase do projektu w AndroidStudio.

# DEMO