

Projekt programistyczny - specyfikacja

“Atlas grzybów”

Ilona Szydło

1. Cel projektu:

Stworzenie aplikacji "Atlas grzybów" na urządzenia mobilne z zainstalowanym systemem Android.

2. Zakres:

- 2.1 Zaprojektowanie bazy danych;
- 2.2 Zaprojektowanie aplikacji;
- 2.3 Stworzenie bazy danych;
- 2.4 Napisanie aplikacji;
- 2.5 Testy z prototypową bazą danych

3. Wymagania funkcjonalne:

Aplikacja, pomoże grzybiarzowi ocenić czy dany grzyb jest jadalny czy nie, a także poinformuje go, że w dodanym miejscu przez użytkownika grzyby mogły odrosnąć. Pomoże też w odnalezieniu drogi do wybranego punktu przez użytkownika, takiego jak parking, wyjście z lasu, itp. pobierając aktualną pozycję użytkownika. Aplikacja umożliwia dodawanie ulubionych miejsc, w których znalezione były grzyby.

Rodzaje grzybów będą przechowywane w bazie danych przy użyciu SQLite. Grzyby podzielone będą na kategorie (jadalne, niejadalne, trujące) z wyczerpującymi opisami i dobrej jakości zdjęciami, znacząco ułatwiającymi ich rozpoznanie w lesie. Opisy zawierają informacje o budowie, występowaniu, ochronie, wykorzystaniu i cechach charakterystycznych grzybów.

Program wyposażony będzie w mechanizm pozwalający na zapamiętywanie miejsc zerwania grzybów i nanoszenie ich na mapę, wykorzystując do tego celu Google Maps. Dzięki temu, można będzie je później bez trudu znaleźć wykorzystując odbiornik GPS w urządzeniu mobilnym.

Przy użyciu informacji o pogodzie i cechach danego grzyba program będzie informował, że w miejscu, które użytkownik zaznaczył na mapie jako miejsce zerwania danego grzyba miał on szansę odrosnąć.

4. Wymagania niefunkcjonalne:

- 4.1 Urządzenie musi posiadać zainstalowany system Android 2.3 lub wyższy;
- 4.2 Aktywne połączenie z internetem w celu pobierania informacji pogodowych;
- 4.3 Aktualne mapy Google Maps;