Aplikacja mobilna OpenAGH dla sytemu Android

Dokumentacja

**Opis projektu:**

Aplikacja mobilna będzie dawała możliwość przeglądania zasobów otwartych e-podręczników akademickich pochodzących ze strony <http://epodreczniki.open.agh.edu.pl/tiki-index.php>

**Stopień realizacji poszczególnych etapów z uzasadnieniem :**

1. Zaprojektowanie interfejsu użytkownika
2. Nawiązanie połączenia z serwerem strony internetowej przez aplikacje mobilną w celu uzyskania kodu html.
3. Zapoznanie się ze źródłem strony w celu uzyskania konkretnych znaczników kodu html.
4. Wykorzystanie zewnętrznej biblioteki Jsoup do przeszukiwania źródła strony z znalezionymi wcześniej znacznikami.
5. Odebranie odpowiedzi od strony serwera w celu wyświetlenia zawartości interesujących nas zasobów.
6. Wyświetlenie użytkownikowi strony z wybranym podręcznikiem.
7. Zaprojektowanie interfejsu do logowania w celu logowania się użytkownika.

**Wykaz cech rozproszonych programu:**

Aplikacja mobilna działa na danych pochodzących z Internetu a Internet jest siecią rozproszoną z definicji.

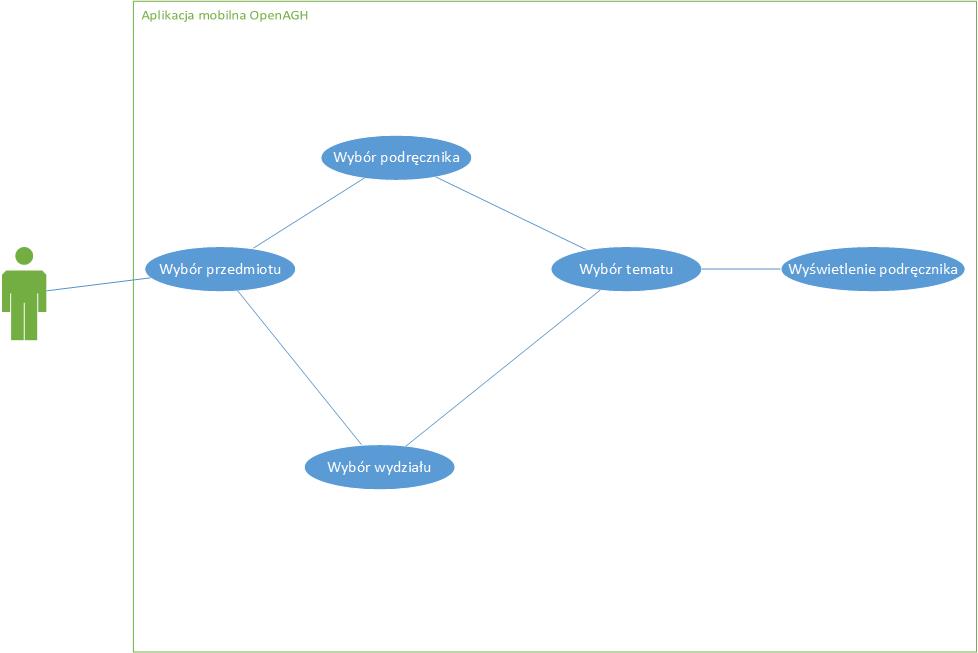
**Dzielenie zasobów-** wielu użytkowników może w tym samy czasie przeglądać te same podręczniki na stronie.

**Współbieżność –** wielu użytkowników może przeszukiwać różne obszary strony korzystając z aplikacji.

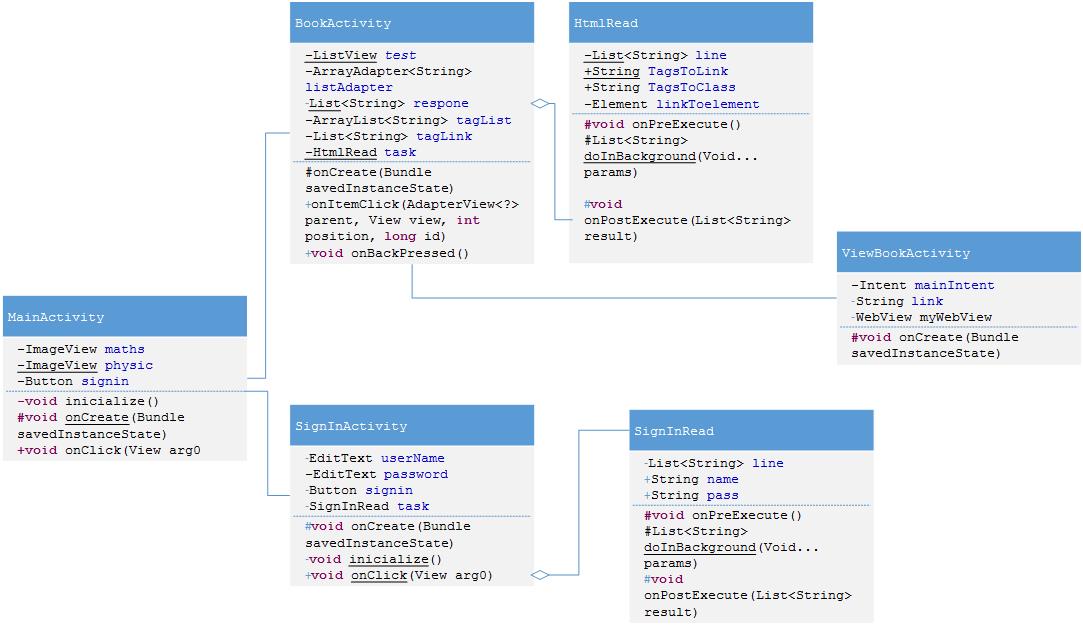
**Tolerowanie awarii –** aplikacjamobilna będzie działać lecz nie będzie dawać wyników przeglądania jeśli serwer strony zostanie uszkodzony lub wyłączony.

**Skalowalność –** wiele urządzeń może się podłączyć do serwera.

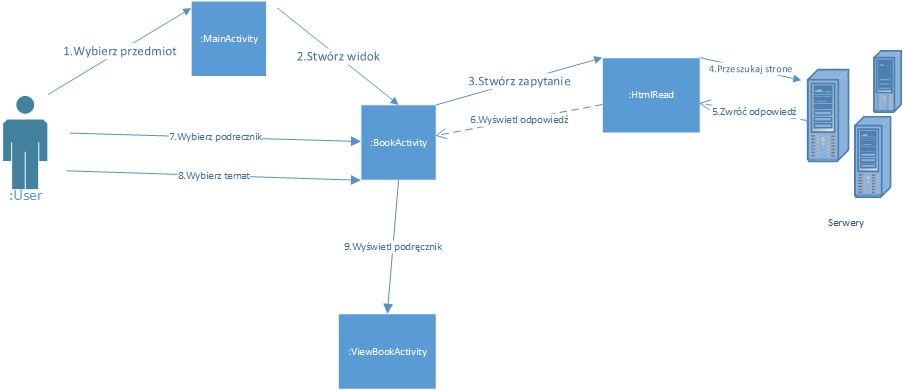
**Diagram use-case UML:**

****

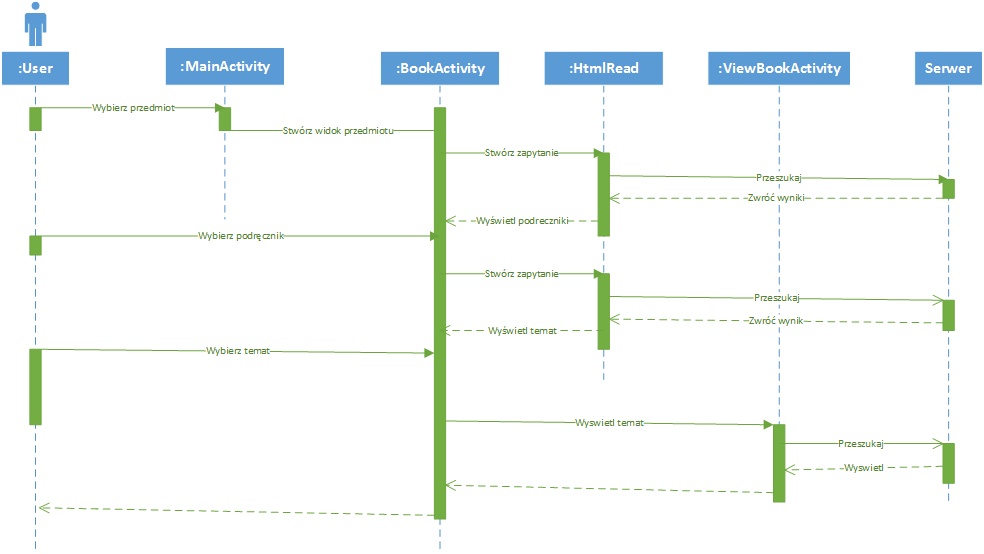
**Diagram klas:**

****

**Diagram komunikacji:**

****

**Diagram sekwencji:**

****

**Wnioski:**

Aplikacja działa poprawie lecz nie udało się mi uzyskać logowania z przyczyn technicznych. Najlepszym rozwiązaniem tego problemu było wystawienie API dla urządzenia mobilnego do logowania przez serwer.