

# Projekt Programistyczny - specyfikacja

## “Mapa piwa”

Krzysztof Bachta  
Jakub Karolak

\* - zadania zostaną wykonane wyłącznie, gdy pozwoli na to czas, po uzgodnieniu z prowadzącym, ich brak nie wpływa na ocenę.

## 1. Cele projektu:

Podstawowym celem projektu jest stworzenie aplikacji na platformę Android , która docelowo ma współpracować z tworzonym serwisem internetowym\*. Aplikacja ma pozwalać na szybkie odnajdywanie interesujących nas gatunków i marek piwa (włącznie z cenami), które możemy znaleźć w różnych lokalach i sklepach specjalistycznych. Platforma początkowo ma obejmować Wrocław. Jeśli zostanie pozytywnie przyjęta przez społeczeństwo, zostanie rozszerzona na inne miasta Polski. Program ma umożliwiać “zaprowadzenie nas” do wybranego miejsca oraz ma posiadać opcję dodawania opinii i komentarzy o odwiedzonych miejscach i jakości serwowanych w nich piw. Do realizacji tego projektu potrzebne będzie stworzenie bazy danych przechowującej nazwy lokali oraz dostępne rodzaje piw.

## 2. Zakres:

- 2.1 Budowa aplikacji mobilnej na platformę Android.
- 2.2 Zaprojektowanie oraz stworzenie niezbędnej bazy danych.
- 2.3 Testy aplikacji z przykładową - prototypową bazą danych.
- 2.4 Stworzenie serwisu;
- 2.5 \*Stworzenie witryny internetowej

## 3. Wymagania funkcjonalne:

### 3.1 Aplikacja mobilna:

- 3.1.1 Wyszukiwanie interesujących nas rodzajów piwa oraz lokali w których jest ono dostępne;
- 3.1.2 Sprawdzenie aktualnych cen w odnalezionych lokalizacjach;
- 3.1.3 Wyszukiwanie drogi do interesującego nas lokalu;
- 3.1.4 możliwość dodawania oraz przeglądania opinii i komentarzy na temat piw i lokali;

### 3.2\* Serwis Internetowy:

- 3.2.1\* Wyszukiwanie interesujących nas rodzajów piwa;
- 3.2.2\* wyszukiwanie lokali w których można otrzymać różne rodzaje piwa;
- 3.2.3\* sprawdzenie aktualnych cen w odnalezionych lokalizacjach;
- 3.2.4\* szukanie drogi do wybranego lokalu;
- 3.2.5\* dodawanie oraz przeglądanie opinii i komentarzy na temat piw i lokali;

\* - zadania zostaną wykonane wyłącznie, gdy pozwoli na to czas, po uzgodnieniu z prowadzącym, ich brak nie wpływa na ocenę.

#### 4. Wymagania nie funkcjonalne:

##### 4.1 Aplikacja mobilna:

- 4.1.1 urządzenie musi posiadać zainstalowany system Android 2.3 i  
wzwyż;
- 4.1.2 urządzenie musi posiadać dostęp do internetu;
- 4.1.2 łączenie się z bazą danych, która znajduje się na serwerze;
- 4.1.3 obliczanie długości trasy;

##### 4.2 Serwis internetowy:

- 4.2.1 urządzenie musi posiadać dostęp do internetu
- 4.2.2 urządzenie musi mieć zainstalowaną przeglądarkę internetową;
- 4.2.3 przechowywanie bazy danych;

##### 4.3 Transmisja danych:

- 4.3.1 Korzystanie ze stworzonego protokołu transmisji danych;
- 4.3.2\* dodanie szyfrowania do przesyłania danych pomiędzy bazą danych  
a aplikacją.

\* - zadania zostaną wykonane wyłącznie, gdy pozwoli na to czas, po uzgodnieniu z prowadzącym, ich brak nie wpływa na ocenę.

### Harmonogram prac:

1. Zaprojektowanie serwisu - funkcjonalność(Krzysztof);
2. Zaprojektowanie aplikacji - grafika, funkcjonalność(Jakub);
3. Zaprojektowanie baz danych(Jakub);
4. Stworzenie baz danych (Krzysztof);
5. Stworzenie serwisu(Krzysztof);
6. Stworzenie aplikacji(Jakub);
7. Testy zamknięte(Krzysztof);
8. Stworzenie witryny - grafika (Jakub),
9. Udostępnienie aplikacji w serwisie(Krzysztof).

\* - zadania zostaną wykonane wyłącznie, gdy pozwoli na to czas, po uzgodnieniu z prowadzącym, ich brak nie wpływa na ocenę.