

Fiszki

KATARZYNA GOMUŁKA
JAKUB SIKORA
SZYMON POKUSINSKI

Zasada działania

Chcemy stworzyć aplikację mobilną która będzie pomagać w nauce.
Użytkownicy będą mogli tworzyć własne zestawy fiszek z pytaniami
i odpowiedziami.

Główne features funkcjonalności



WIDGETY

Widgety dzięki którym będziemy mogli “robić” fiszki z poziomu pulpitu urządzenia

WIZUALIZACJE

Ponad 60% ludzi jest wzrokowcami dlatego tak ważne jest by fiszki stworzone z nami zapadały w pamięć.

ŁATWY FORMAT

Fiszki będą zapisywane w łatwy sposób który pozwoli na przyszłość poszerzyć aplikacje o udostępnianie.

KATEGORYZOWANIE

Z poziomu Main okna aplikacja będzie pozwalala nam za kategoryzować fiszki do stworzonych przez nas kategori.

Technologia/Platforma

- Aplikacja mobilna zostanie zbudowana za pomocą Fluttera w Android Studio do obsługi systemów Android i iOS.



GitHub

Do dzielenia się kodem
wykorzystamy system kontroli
wersji GIT HUB

Założymy wspólne repozytorium
gdzie będzie umieszczać aktualne
wersje aplikacji



Metodologia tworzenia projektu

Zastosujemy elastyczną metodologię Agile, aby umożliwić częste iteracje, szybkie dostosowywanie się do zmian wymagań i aktywne zaangażowanie użytkowników w proces tworzenia.

Sposób testowania aplikacji

Testy będą wykonywane po każdym etapie rozwijania naszej aplikacji -po dodaniu nowego elementu/funkcjonalności aplikacja będzie sprawdzana czy dodany element został zaaplikowany w poprawny i działający sposób.

12 kwietnia 2024

Zaplanowanie toku tworzenia aplikacji
Podzielenie pracy pomiędzy członkami
zespołu

26 kwietnia 2024

Ustalenie strony wizualnej i kolorystyki
Stworzenie loga aplikacji
Spojnego layout'u

10 maj 2024

Dodanie pełnej zaplanowanych
funkcjonalności do aplikacji

24 maj 2024

Stworzenie pierwotnego
funkcjonalnego interfejsu aplikacji

7 czerwca

Testowanie końcowej wersji aplikacji
Sposobu zapisu

Dziękujemy za uwagę

**Katarzyna Gomułka
Jakub Sikora
Szymon Pokusinski**