**ACHIEVER**

**DOMKUMENTACJA**

OGÓLNE INFORMACJE O PROJEKCIE

================================

Aplikacja "Achiever" została przygotowana na konkurs programistyczny Hack Heroes 2017, którego tematem przewodnim była **Grywalizacja**.

Użyte środowiska programistyczne / języki:

* Android SDK
* Java
* Baza danych SQL‎

Użyte grafiki / inne zasoby:

* Wszytskie grafiki/zasoby pochodzą z internetu lub są zrobione przez nas

W skład drużyny "Vteam" wchodzą:

* Maciej Lewandowski
* Jędrzej Kowalski
* Szymon Startek
* Wojtek Bukowski

W aplikacji możemy doświadczyć:

* system wynagrodzeń (zdobywanie pkt. doświadczenia)
* system rang
* system odznak

TRYBY:

================================

1. Personal

Opcja, w której użytkownik może sobie sam wyznaczyć cele, które chce wykonać w określonym przez siebie czasie. Ma w tym całkowitą dowolność jedynie co go ogranicza to samodyscyplina.

2.Community

Opcja, w której użytkownik korzysta z planu, który zrobił inny członek społeczności. Będąc członkiem społeczności możliwe jest tworzenie lub rozwiązywanie quizów z wybranej dziedziny o różnym stopniu trudności.

3. Parent

Opcja, w której rodzic ustawia hasło oraz wyznacza cele. Użytkowanik (w tym przypadku dziecko) ma tylko podgląd na zadania, inne czynności są zablokowane i wymagane jest hasło do ich zmiany. Rodzic podając hasło może potwierdzić wykonanie zadania przez dziecko.

Rodzic może ustalić z dzieckiem, że za np. 100pkt doświadczenia dziecko dostanie nagrodę, która dodatkowo zmotywuje dziecko.

ZAŁOŻENIA:

=================================

Aplikacja ma za zadanie zmotywować użytkownika do wyznaczania sobie celów oraz wypracować sumienność w ich wykonywaniu. Ułatwiją to rozmaite mechanizmy oparte na **grywalizacji** zaimplementowane w aplikacji.

----------------------------------------------------