





Politechnika Wrocławska

**Wydział Informatyki i Zarządzania**

kierunek studiów: Informatyka

## Praca dyplomowa - inżynierska

### **Wieloplatformowa aplikacja mobilna do zakupu biletów kinowych w technologii Xamarin**

Marceli Grabowski

słowa kluczowe:

1 linia

2 linia

3 linia

krótkie streszczenie:

Praca opisuje projekt i implementację aplikacji mobilnej na platformy Android oraz iOS, umożliwiającej zakup biletów kinowych, przy użyciu najnowszych rozwiązań z platformy .NET.

opiekun pracy dyplomowej	<b>dr inż. Zbigniew Fryźlewicz</b> <i>Tytuł/stopień naukowy/imię i nazwisko</i>	..... <i>ocena</i>	..... <i>podpis</i>
<b>Ostateczna ocena za pracę dyplomową</b>			
Przewodniczący Komisji egzaminu dyplomowego	..... <i>Tytuł/stopień naukowy/imię i nazwisko</i>	..... <i>ocena</i>	..... <i>podpis</i>

Do celów archiwalnych pracę dyplomową zakwalifikowano do:\*

a) kategorii A (akta wieczyste)

b) kategorii BE 50 (po 50 latach podlegające ekspertyzie)

\* niepotrzebne skreślić

pieczęć wydziałowa

Wrocław 2017

# Spis treści

<b>Streszczenie</b>	<b>5</b>
<b>1 Wprowadzenie do problematyki</b>	<b>8</b>
<b>2 Technologie i narzędzia wykorzystywane w pracy</b>	<b>9</b>
2.1 Xamarin.Android . . . . .	9
2.2 Xamarin.iOS . . . . .	9
2.3 ASP.NET Core . . . . .	9
2.4 Entity Framework Core . . . . .	9
2.5 Dapper . . . . .	9
2.6 MVVMCross . . . . .	9
2.7 AutoFac . . . . .	9
2.8 Team Foundation Server . . . . .	9
2.9 HockeyApp . . . . .	9
2.10 Microsoft Azure . . . . .	9
<b>3 Założenia projektowe</b>	<b>10</b>
3.1 Przedmiot pracy . . . . .	10
3.2 Wymagania funkcjonalne . . . . .	10
3.3 Wymagania нефункционалне . . . . .	10
3.4 Opis podstawowej architektury systemu . . . . .	10
<b>4 Projekt aplikacji</b>	<b>11</b>
4.1 Przypadki użycia . . . . .	11
4.2 Interfejs . . . . .	11
4.3 Diagram klas . . . . .	11

<b>5</b>	<b>Implementacja</b>	<b>12</b>
5.1	DevOps . . . . .	12
5.2	Autoryzacja użytkowników aplikacji . . . . .	12
5.3	Synchronizacja danych offline-online . . . . .	12
5.4	Bezpieczeństwo aplikacji . . . . .	12
5.5	Implementacja wzorca CQRS . . . . .	12
5.6	Testy interfejsu aplikacji . . . . .	12
<b>6</b>	<b>Podsumowanie</b>	<b>13</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>14</b>
	<b>Załączniki</b>	<b>15</b>
	Spis tabel . . . . .	15
	Spis rysunków . . . . .	15
	Spis listingów . . . . .	15
	Instrukcja kompilacji i testowego uruchomienia aplikacji . . . . .	15

## **Streszczenie**

Streszczenie

## **Abstract**

Abstract

*Tu walnij sobie dedykację*

Wstep

# Rozdział 1

## Wprowadzenie do problematyki



# Rozdział 2

## Technologie i narzędzia wykorzystywane w pracy

- 2.1 Xamarin.Android
- 2.2 Xamarin.iOS
- 2.3 ASP.NET Core
- 2.4 Entity Framework Core
- 2.5 Dapper
- 2.6 MVVMCross
- 2.7 AutoFac
- 2.8 Team Foundation Server
- 2.9 HockeyApp
- 2.10 Microsoft Azure

# Rozdział 3

## Założenia projektowe

### 3.1 Przedmiot pracy

Przedmiotem pracy jest utworzenie aplikacji mobilnej na platformy Android oraz iOS, umożliwiającej rezerwację i zakup biletów kinowych w ramach sieci kin, wraz z towarzyszącą aplikacją serwerową. Aplikacja kliencka będzie utworzona w oparciu o platformę Xamarin, natomiast aplikacja serwerowa w oparciu o framework ASP.NET Core

### 3.2 Wymagania funkcjonalne

Oprogramowanie powinno spełniać następujące wymagania funkcjonalne:

1. Item

### 3.3 Wymagania niefunkcjonalne

### 3.4 Opis podstawowej architektury systemu

# Rozdział 4

## Projekt aplikacji

4.1 Przypadki użycia

4.2 Interfejs

4.3 Diagram klas

# Rozdział 5

## Implementacja

5.1 DevOps

5.2 Autoryzacja użytkowników aplikacji

5.3 Synchronizacja danych offline-online

5.4 Bezpieczeństwo aplikacji

5.5 Implementacja wzorca CQRS

5.6 Testy interfejsu aplikacji

## Rozdział 6

## Podsumowanie

# Bibliografia

# Załączniki

Spis tabel

Spis rysunków

Spis listingów

Instrukcja kompilacji i testowego uruchomienia aplikacji