Tracker GPS

Spis treści

[Spis treści 2](#_Toc121740647)

[Wstęp 2](#_Toc121740648)

[Założenia projektu 2](#_Toc121740649)

[Podobne rozwiązania dostępne na rynku 2](#_Toc121740650)

[Strava 3](#_Toc121740651)

[Endomondo 3](#_Toc121740652)

[Projektowanie rozwiązania 3](#_Toc121740653)

[Środowisko 3](#_Toc121740654)

[Wybór frameworku 3](#_Toc121740655)

[Język programowania Dart 3](#_Toc121740656)

[Środowisko developerskie 3](#_Toc121740657)

[Omówienie implementacji 3](#_Toc121740658)

[Testy aplikacji 3](#_Toc121740659)

[Dalsze możliwości rozwoju 3](#_Toc121740660)

[Podsumowanie 3](#_Toc121740661)

# Wstęp

Boilerplateetete

# Założenia projektu

Celem projektu inżynierskiego jest stworzenie aplikacji na urządzenia mobilne, która pozwoli na śledzenie treningów kolarskich – zarówno śledzenie „na bieżąco” parametrów takich jak czas, prędkość, dystans i trasa oraz archiwizacja i możliwość analizy zakończonych aktywności.

# Podobne rozwiązania dostępne na rynku

Na rynku znajduje się kilka rozwiązań posiadających funkcje, które przedstawiłem w założeniach projektowych, poniżej przedstawiłem kilka wybranych aplikacji

## Strava

Aplikacja służąca do śledzenia treningów

## Endomondo

# Projektowanie rozwiązania

## Środowisko

## Wybór frameworku

Do implementacji projektu wybrałem framework Flutter. Został on stworzony przez firmę Google. Jest to uniwersalny framework, który pozwala na tworzenie aplikacji na kilka platform. Ten sam kod może zostać zbudowany na kilka platform naraz

### Język programowania Dart

-

## Środowisko developerskie

# Omówienie implementacji

# Testy aplikacji

# Dalsze możliwości rozwoju

# Podsumowanie