|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CHARAKTERYSTYKA PROJEKTU** | | |  |
| Mateusz  D. | **Temat:**  **Programowanie w App Inventor 2, baza przykładów – aplikacja mobilna** |  |
| Informatyka |  |
|  |  |



1. **Cel projektu**

Projekt ma na celu pokazać prostą, lecz ciekawą aplikacje na telefon mobilny. Będzie ona skierowane do osób w każdym wieku, chcących wolną chwile poświęcić zabawie i nie tylko.

1. **Opis projektu**

W tworzeniu projektu chciałbym stworzyć aplikacje która:

1. Będzie miała bazę przykładowych aplikacji z APP Inventory 2.
2. Da możliwość użytkownikowi stworzenia swojej ulubionej listy aplikacji oraz jej modyfikacji.
3. Pozwoli pobrać aplikację która nas interesuje.
4. Będzie zabezpieczona systemem logowania.

Aplikacja ta powstanie w App Inventor 2.

1. **Proponowane rozwiązanie problemu**

Na cel mojej pracy składają się cztery zadania. Pierwszym z nich jest zaprojektowanie oraz stworzenie grafiki, której głównym zadaniem będzie umożliwienie mi nadania opisom aplikacji estetyki , oraz pozwoli mi rozwinąć swoje umiejętności w Photoshop’ie.  
  
Drugim zadaniem jest stworzenie wydajnej aplikacji. To znaczy, stworzenie szkicu/szkieletu, który pozwoli nam już w jakiś sposób zobaczyć co gdzie się będzie znajdowało. Czyli dodawanie buttonów, layoutów, labeli, bazy danych oraz wiele innych.

Kolejnym trzecim zagadnieniem, nad którym będę pracował jest połączenie stworzonego szkicu z kodem. Na schematach blokowych postaram się stworzyć struktury odpowiedzialne za logowanie, dodawanie do listy, pojawianie się jak i znikanie elementów, tworzeniu powiadomień odpowiedzialnych za wyświetleniu i poinformowaniu nas o tym co robimy albo co możemy zrobić, oraz zabezpieczeniu aplikacji poprzez wprowadzenia logowania wraz z rejestracją.

Czwartym celem jest ciągłe rozwijanie moich umiejętności związanych z programowaniem.

1. **Diagram GANTTA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Zadania | Start | Czas trwania (dni) | Koniec |
| Planowanie | 2017-03-08 | 3 | 2017-03-11 |
| Tworzenie grafiki | 2017-03-16 | 16 | 2017-04-05 |
| Tworzenie szkieletu aplikacji | 2017-04-10 | 6 | 2017-04-16 |
| Łączenie szkieletu z kodem | 2017-04-20 | 21 | 2017-05-11 |
| Testowanie i wychwytywanie błędów | 2017-05-12 | 5 | 2017-05-17 |
| Ostatnie poprawki aplikacji | 2017-05-17 | 10 | 2017-05-27 |
| Oddanie projektu | 2017-06-07 | 1 | 2017-06-07 |

*Tabela pokazująca długość wykonywania poszczególnych zadań.*