

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МОЭВМ

КУРСОВАЯ РАБОТА
по дисциплине «Разработка приложений для мобильных платформ»
Тема: Напоминание о вещах, которые нужно взять с собой

Студент гр. 8303	_____	Данилов А.В.
Студент гр. 8303	_____	Кибардин А.Б.
Студент гр. 8303	_____	Пушпышев А.И.
Преподаватель	_____	Заславский М.М.

Санкт-Петербург
2022

ЗАДАНИЕ НА КУРСОВУЮ РАБОТУ

Студенты: Данилов А.В., Кибардин А.Б., Пушпышев А.И.

Группа: 8303

Тема работы: *Напоминание о вещах, которые нужно взять с собой*

Исходные данные:

Приложение для создания напоминаний о вещах, которые следует взять с собой, на определенное событие.

Содержание пояснительной записки:

- *Содержание*
- *Введение*
- *Сценарии использования*
- *Разработанное приложение*
- *Выводы*

Предполагаемый объем пояснительной записки:

Не менее 10 страниц.

Дата выдачи задания: 10.02.2022

Дата сдачи реферата: 18.04.2022

Дата защиты реферата: 18.04.2022

Студент гр. 8303

Данилов А.В.

Студент гр. 8303

Кибардин А.Б.

Студент гр. 8303

Пушпышев А.И.

Преподаватель

Заславский М.М.

Аннотация

В данной работе реализуется приложение для создания напоминаний о необходимости взятия предметов для конкретного события.

Приложение реализовано на языке Kotlin для устройств на ОС Android.

Summary

In this work, an application is implemented for creating reminders of necessary items for a particular event.

The application is implemented in Kotlin for Android OS devices.

СОДЕРЖАНИЕ

	Введение	5
1.	Сценарии использования	6
1.1	Переход на страницу – Что нужно взять	6
1.2	Переход на страницу – Ваши события	6
1.3	Переход на страницу – Уведомления	6
1.4	Переход на страницу – Настройка типов событий	6
1.5	Изменение уведомлений	7
1.6	Синхронизация с Google Calendar	7
1.7	Выход из аккаунта Google	7
1.8	Добавление нового типа события	7
1.9	Редактирование существующего типа события	8
1.10	Удаление существующего типа события	8
1.11	Добавить отметку, что предмет взят	8
1.12	Удалить взятый предмет	8
1.13	Удалить событие	9
1.14	Добавить событие	9
1.15	Редактирование события	9
1.16	Добавление нового предмета в список	10
2.	Пользовательский интерфейс	11
2.1.	Макет UI	11
2.2.	Целевой устройства	11
3.	Разработанное приложение	13
3.1	Краткое описание	13
3.2	Использованные технологии	13
3.3	Ссылка на приложение	13
4.	Выводы	14
4.1.	Достигнутые результаты	14
4.2.	Недостатки и пути для улучшения решения	14

	Список использованных источников	15
	Приложение А. Инструкция использования	16
5.	Приложение Б. Снимки экрана работы приложения	17

ВВЕДЕНИЕ

Проблема забытых вещей сопровождает нас в современном мире каждый день. В избытке информации нам сложно удержать в памяти все запланированные события, а тем более запомнить каждую деталь, которую необходимо взять с собой.

Избежать проблемы забытых вещей помогают стикеры с напоминаниями, ведение дневников, построение детальных планов. Однако сохранение таких деталей в мобильном устройстве делает процесс проще и удобнее, т.к. мобильный телефон всегда под рукой, а своевременные напоминания на экране блокировки помогут вспомнить о забытой вещи непосредственно перед началом события либо уходом из дома.

1. Сценарии использования

1.1. Переход на страницу - Что нужно взять

Действующее лицо: Пользователь

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку три точки в правом верхнем углу.
- Открывается меню.
- Пользователь нажимает на кнопку **Что нужно взять**
- Производится переход на страницу со списком предметов.

1.2. Переход на страницу - Ваши события

Действующее лицо: Пользователь

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку три точки в правом верхнем углу.
- Открывается меню.
- Пользователь нажимает на кнопку **Ваши события**
- Производится переход на страницу со списком событий.

1.3. Переход на страницу - Уведомления

Действующее лицо: Пользователь

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку три точки в правом верхнем углу.
- Открывается меню.
- Пользователь нажимает на кнопку **Уведомления**
- Производится переход на страницу редактирования уведомлений.

1.4. Переход на страницу - Настройка типов событий

Действующее лицо: Пользователь

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку три точки в правом верхнем углу.
- Открывается меню.
- Пользователь нажимает на кнопку **Настройка типов событий**
- Производится переход на страницу со списком типов событий.

1.5. Изменение уведомлений

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице уведомлений

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на интересующий его параметр уведомлений
- Уведомления от приложения изменяются на установленные пользователем.

1.6. Синхронизация с Google Calendar

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице уведомлений

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку **Войти в аккаунт Google**.
- Пользователь выбирает аккаунт для авторизации.
- Приложение синхронизируется с Google Calendar.

1.7. Выход из аккаунта Google

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице уведомлений

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку **Выйти**.
- Приложение перестает синхронизироваться с Google Calendar.

1.8. Добавление нового типа события

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Настройка типов событий**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку **Добавить новый тип события**.
- Открывается модальное окно создания нового типа события.
- Пользователь вводит название типа события.
- Пользователь добавляет предметы, которые будут в событии добавляться по умолчанию.

- Пользователь нажимает на кнопку **Добавить**.
- Модальное окно закрывается. На странице **Настройки** отображается новое событие.

1.9. Редактирование существующего типа события

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Настройка типов событий**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку интересующего его события.
- Открывается модальное окно редактирования типа события.
- Пользователь вводит название типа события.
- Пользователь изменяет/удаляет интересующие его предметы по умолчанию и/или название типа события.
- Пользователь нажимает на кнопку **Сохранить**.
- Модальное окно закрывается. Изменённый тип события сохраняется.

1.10. Удаление существующего типа события

Действующее лицо: Пользователь

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку удалить у интересующего его события.
- Открывается модальное подтверждения удаления.
- Пользователь вводит нажимает на кнопку **Да**.
- Модальное окно закрывается. Выбранный тип события удаляется.

1.11. Добавить отметку, что предмет взят

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Что нужно взять**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на радио кнопку у не взятого предмета.
- Предмет перемещается в список взятых предметов.

1.12. Удалить взятый предмет

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Что нужно взять**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку корзины у взятого предмета.
- Предмет удаляется из списка взятых предметов и добавляется в список не взятых.

1.13. Удалить событие

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Ваши события**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку корзины у интересующего его события.
- Открывается модальное подтверждения удаления.
- Пользователь вводит нажимает на кнопку **Да**.
- Модальное окно закрывается. Выбранное событие удаляется.

1.14. Добавить событие

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Ваши события**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку добавления нового события.
- Открывается страница Редактирования события.
- Пользователь выбирает тип события.
- Пользователь вводит название события.
- Пользователь выбирает время и дату события.
- Пользователь выбирает временной интервал напоминания о предстоящем событии.
- Пользователь редактирует список предметов.
- Пользователь нажимает сохранить.
- Событие сохраняется, открывается страница Ваши события.

1.15. Редактирование события

Действующее лицо: Пользователь

Предусловие: нахождение на странице **Ваши события**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку интересующего события.
- Открывается страница Редактирования события.
- Пользователь редактирует событие.
- Пользователь нажимает сохранить.
- Событие сохраняется, открывается страница Ваши события.

1.16. Добавление нового предмета в список

Действующее лицо: Пользователь

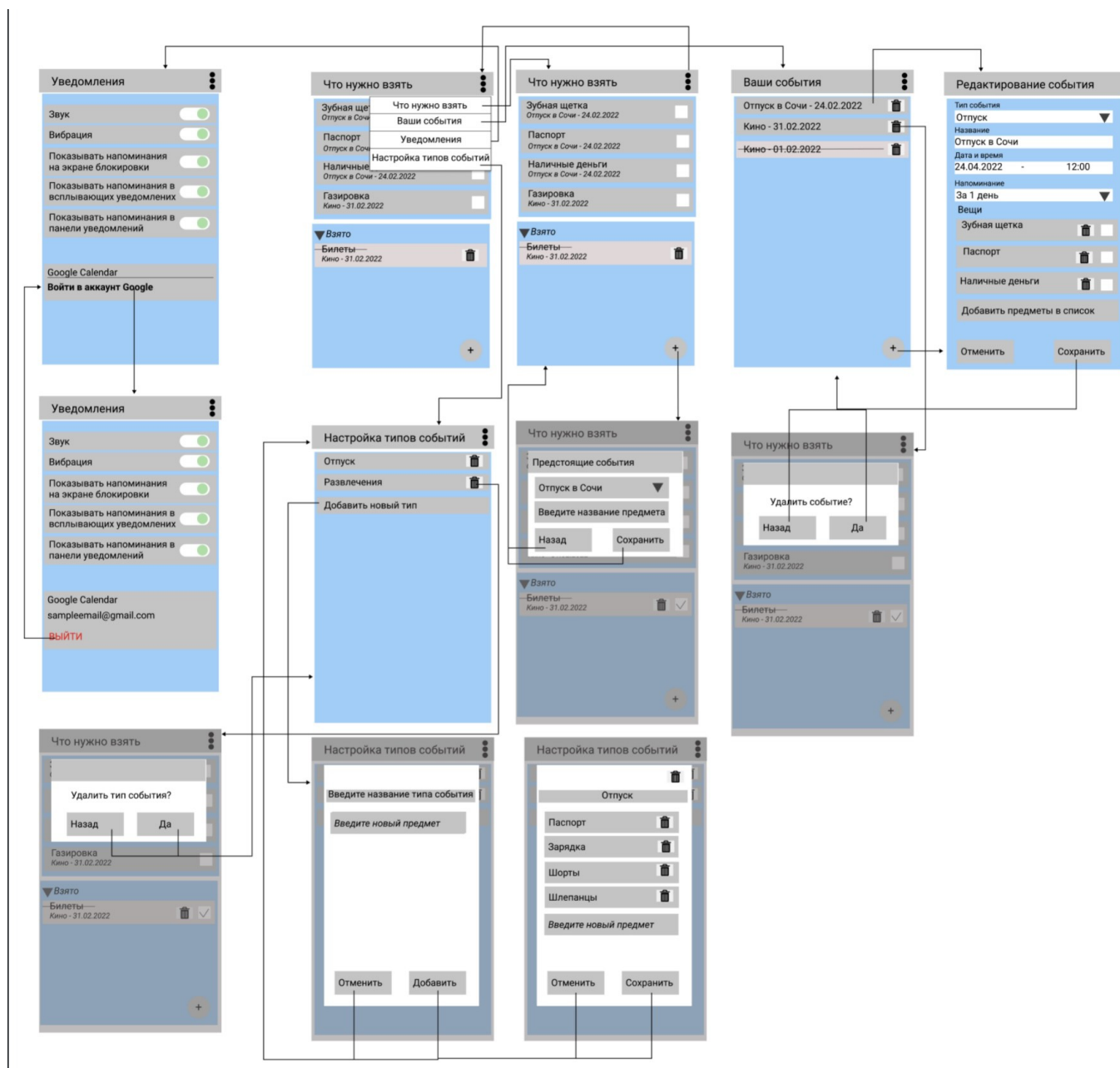
Предусловие: нахождение на странице **Что нужно взять**

Основной сценарий:

- Пользователь нажимает на кнопку добавления нового предмета.
- Открывается модальное окно выбора события.
- Пользователь выбирает в какое событие добавить предмет.
- Пользователь вводит название предмета.
- Пользователь нажимает сохранить.
- Предмет сохраняется, модальное окно закрывается.

2. Пользовательский интерфейс

2.1. Макет UI



2.2. Целевые устройства

В качестве целевых устройств были выбраны смартфоны так, как именно они доступны для использования почти в любой момент времени, что позволяет увеличить доступность игры по сравнению с бумажным или настольным вариантами.

3. Разработанное приложение

3.1. Краткое описание

Приложение для создания напоминаний о вещах, которые следует взять с собой, на определенное событие позволяет создавать событий, редактировать их, ставить напоминания о событии к определенному времени, добавлять напоминание в Google Calendar, добавлять список вещей, которые необходимо не забыть для конкретного событий.

3.2. Используемые технологии

- Kotlin
- Android SDK

3.3. Ссылка на приложение

<https://github.com/moevm/adfmp1h22-notification>

4. Выводы

4.1. Достигнутые результаты

В ходе выполнения работы было реализовано приложение для создания напоминаний о вещах, которые следует взять с собой. В приложении доступны:

- Создание событий;
- Добавление к событию списка вещей, которые следует взять с собой.

4.2. Недостатки и пути для улучшения решения

На данной стадии приложение является UI макетом на заглушках.

Соответственно для обеспечения корректной работы его следует дописать для выполнения поставленных задач. Так же не реализована интеграция с Google Calendar, что предполагается исправить в дальнейшем.

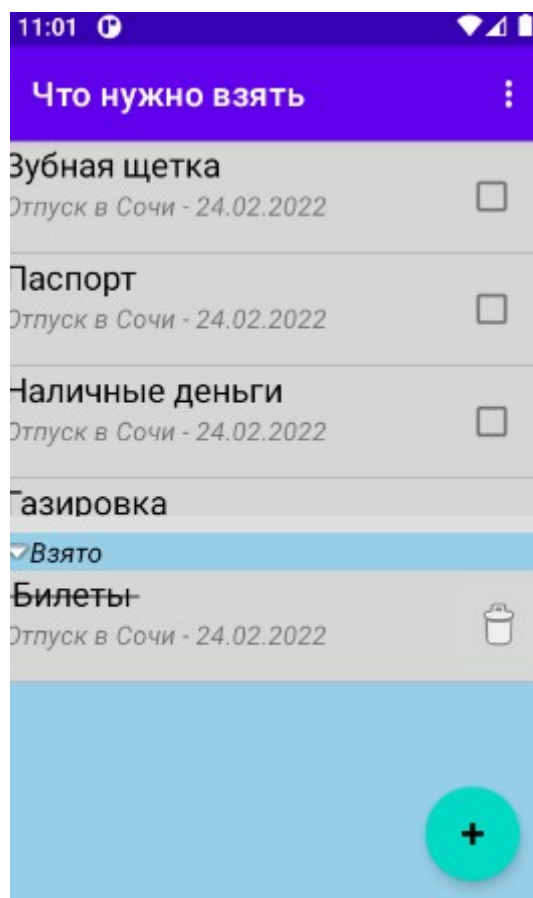
Список использованных источников

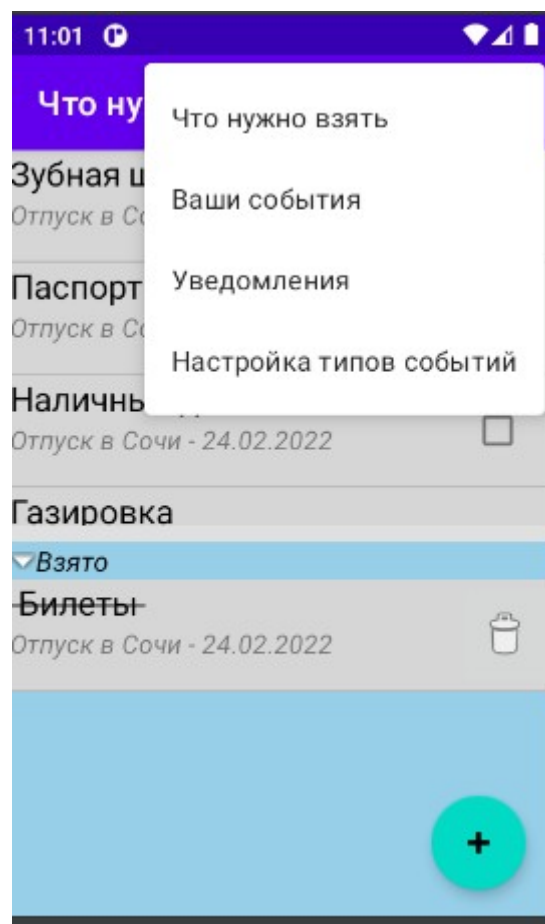
- Документация Kotlin URL: <https://kotlinlang.org/docs/home.html>

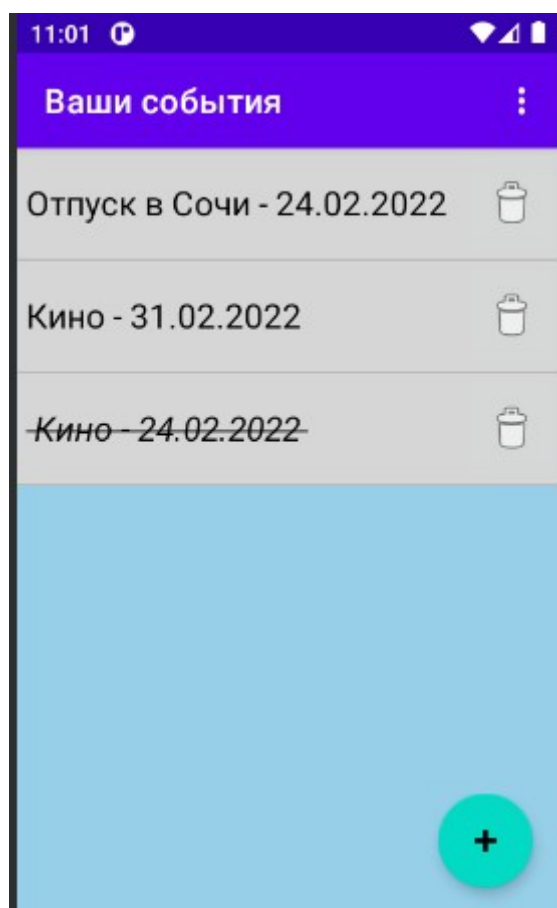
Приложение А. Инструкция использования

1. Для добавления напоминания о вещи
 - 1.1. Открыть приложение;
 - 1.2. Нажимает на кнопку три точки в правом верхнем углу
 - 1.3. Выбирает **Что нужно взять**
 - 1.4. При необходимости создает новое событие выбрав Пункт **Ваши событий** и кнопку плюс
 - 1.5. Нажимает кнопку создать
 - 1.6. Выбирает событие
 - 1.7. Нажимает **Сохранить**
2. Для общих настроек игры необходимо с домашней страницы нажать на иконку настроек и провести настройки игры (включение/выключение звука и вибрации)
3. Для создания нового события необходимо после нажатия на кнопку три точки выбрать **Ваши события** и нажать кнопку **Плюс**, затем нажать **сохранить**
4. Для подключения аккаунта Google необходимо при нажатии на кнопку три точки выбрать **Уведомления** и нажать **Войти в аккаунт**

Приложение Б. Снимки экрана работы приложения







11:01

Редктирование события

Тип события

Отпуск

Название

Отпуск в Сочи

Дата и время


24.04.2022 - 12:00

Напоминание

За 1 день


Вещи

Зубная щетка




☐

Паспорт



☐

Наличные деньги



☐

ДОБАВИТЬ ПРЕДМЕТЫ В СПИСОК

