



**Instytut Informatyki
Kolegium Nauk Przyrodniczych
Uniwersytet Rzeszowski**

Przedmiot:

Programowanie urządzeń mobilnych

Dokumentacja techniczna projektu:

Aplikacja bankowości mobilnej

Wykonał: Krystian Janas

Prowadzący: mgr inż. Adam Szczur

Rzeszów 2021

1. Temat projektu i nazwa aplikacji

Tematem projektu jest stworzenie aplikacji bankowości mobilnej przeznaczonej dla osób niepełnoletnich i ich opiekunów prawnych.

2. Cel projektu

Zaprojektowanie i wykonanie oprogramowania umożliwiającego korzystanie bankowości mobilnej w celu edukacyjnym przez osoby niepełnoletnie.

2.1. Cele szczegółowe

- W aplikacji istnieją trzy rodzaje kont:
 - Konto administratora: pozwala na akceptację wcześniej złożonych próśb o założenie konta rodzica, tudzież akceptację próśb o założenie kont dzieci (prośby składane przez rodziców – zakończone akceptacją administratora serwisu),
 - Konto rodzica (konto główne): pozwala na zarządzanie rodziną, rozgospodarowaniem saldem kont dla dzieci, możliwość wykonywania przelewów, zakładania lokat terminowych,
 - Konto dziecka (konto poboczne, administrowane przez konto rodzica i konto administratora) – możliwość wykonywania przelewów, odkładania pieniędzy na cele (nauka oszczędzania pieniędzy), zakładanie konta oszczędnościowego, możliwość korzystania z menu pomocy

3. Funkcjonalności aplikacji

- Możliwość nauki zarządzania finansami przez osoby niepełnoletnie (nieposiadające jeszcze dostępu do konta bankowego),
- Możliwość komunikacji między osobami,
- Możliwość zalogowania się do aplikacji z poziomu podania numeru pesel/identyfikatora klienta oraz wygenerowania kodu PIN do szybszego zidentyfikowania prawdziwości logowania (hasło),
- Możliwość założenia kilku kont dziecka przez jednego rodzica,
- Możliwość zadawania pytań do Administratora serwisu,
- Możliwość zarządzania finansami dzieci przez Administratora i rodzica, podgląd aktualnych środków na kontach dzieci przez Administratora i rodzica,
- Możliwość zakładania lokat, kont oszczędnościowych,
- Możliwość logowania się odciskiem palca do aplikacji (w fazie testów, możliwość niewykonania pod rygorem trudności zaprogramowania).

4. Technologie

Java, język programowania do telefonów z systemem Android, wykorzystanie aplikacji Android Studio.

5. Harmonogram realizacji projektu

Projekt został zrealizowany na przestrzeni dwóch tygodni (w okresie od 17.01.2022r do dnia 31.01.2022r).

6. Projekt GUI

Projekt GUI został zrealizowany na podstawie SCENE BUILDERA w aplikacji Android Studio.

7. Struktura programu

Program podzielony jest na klasy i na kolekcje.

7.1. Dane wykorzystywane przez program

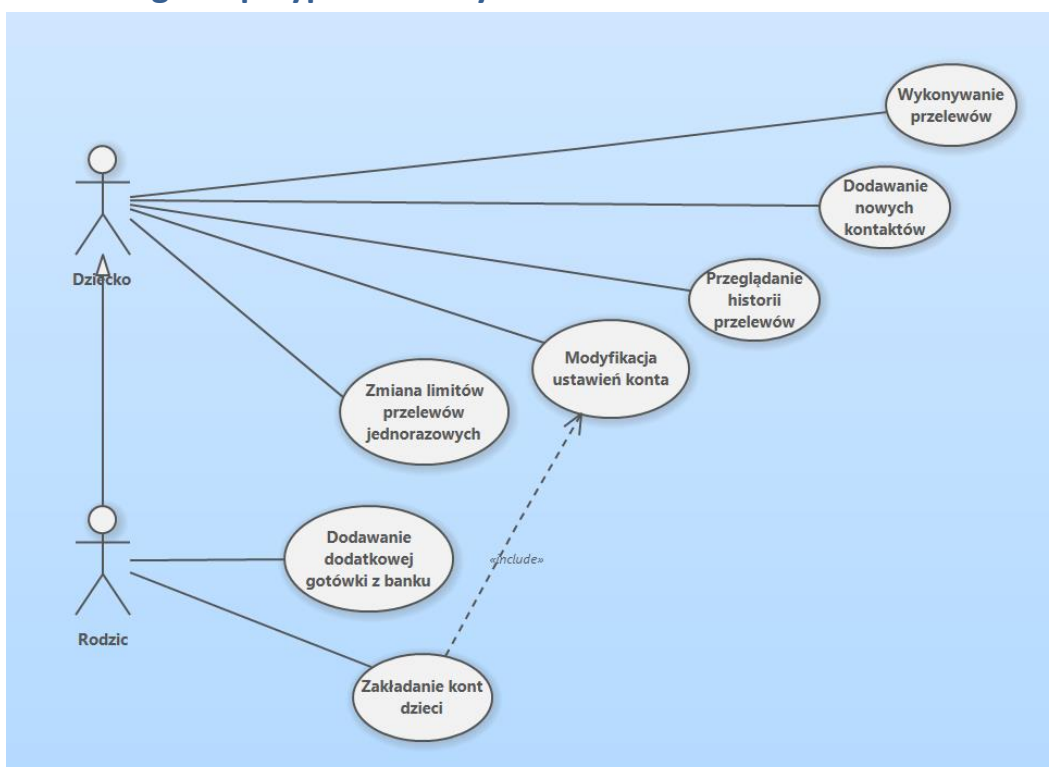
Dane przechwytywane są przez aplikacje z poziomu aplikacji (uzupełnianie danych rejestracji, logowania, kontaktów, przelewów, dzieci).

7.2. Opis plików zewnętrznych

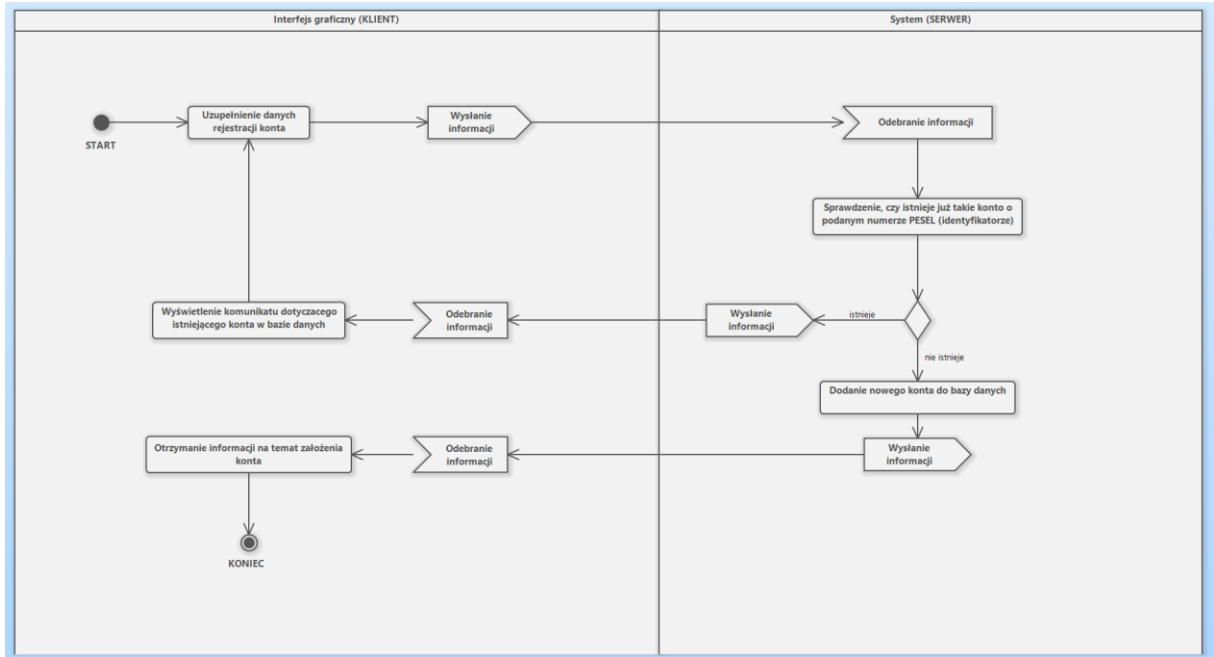
Zewnętrzny plik do połączenia z bazą danych został załączony do struktur projektu i nosi on nazwę „db_79803”. Dodatkowo został wykonany plik wykonywalny .apk oraz cała struktura aplikacji.

8. Diagramy UML

8.1. Diagram przypadków użycia



8.2. Diagram czynności / aktywności



Więcej informacji na temat dokumentacji technicznej znajduje się w dokumentacji (manualu) nr 2