

Manual Projektu **Hi English**

Dawid Bar

Luty 2026

Spis treści

1	Wstęp i Menu Głównego	3
2	Moduły Gier Edukacyjnych	3
3	System Słownika i Wyszukiwania	4
4	Dom i Sklep	5
5	Ustawienia	6
6	Panel Root	7
6.1	Zarządzanie Słownikiem w Trybie Root	8
6.2	Widoczność Słownictwa	9
6.3	Zarządzanie przedmiotami	10
7	Podsumowanie	11

Spis rysunków

1	Główny panel wyboru ćwiczeń	3
2	Interfejsy gier edukacyjnych.	4
3	Podstawowe funkcje słownika.	5
4	Personalizacja.	6
5	Ekran ustawień.	7
6	Dostęp do funkcji specjalnych.	8
7	Narzędzia administracyjne słownika.	9
8	Zarządzanie stanem widoczności elementów.	10
9	Sprzedaż przedmiotów	11

1 Wstęp i Menu Główne

Aplikacja **Hi English** została utworzona aby zachęcić najmłodszych do nauki języka angielskiego. Domyślnym ekranem aplikacji jest ekran ćwiczeń, gdzie użytkownik widzi swój postęp w codziennym wyzwaniu ukończenia 5-ciu zadań, oraz listę dostępnych gier.

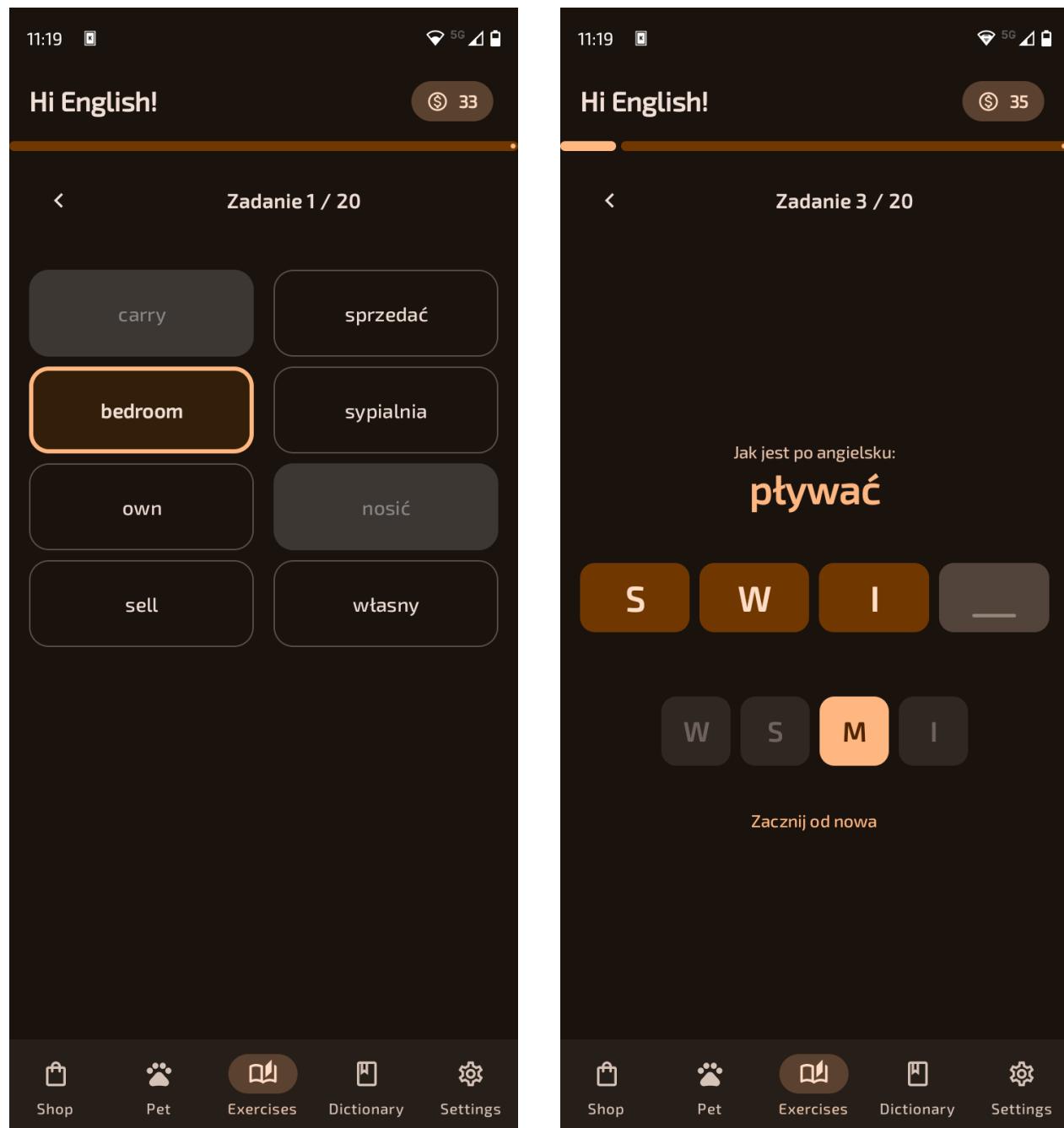


Rysunek 1: Główny panel wyboru ćwiczeń

2 Moduły Gier Edukacyjnych

Dla użytkownika dostępne są dwie gry. *Matching Game*, którego celem jest dopasowywanie w pary angielskich słów z ich polskimi tłumaczeniami, oraz *Spelling Game*, gdzie należy ułożyć tłumaczenie na angielski polskiego słowa z rozsypanki liter. Gry nagradzają gracza za każdy

etap, oraz za ukończenie całej serii 20-u zadań.



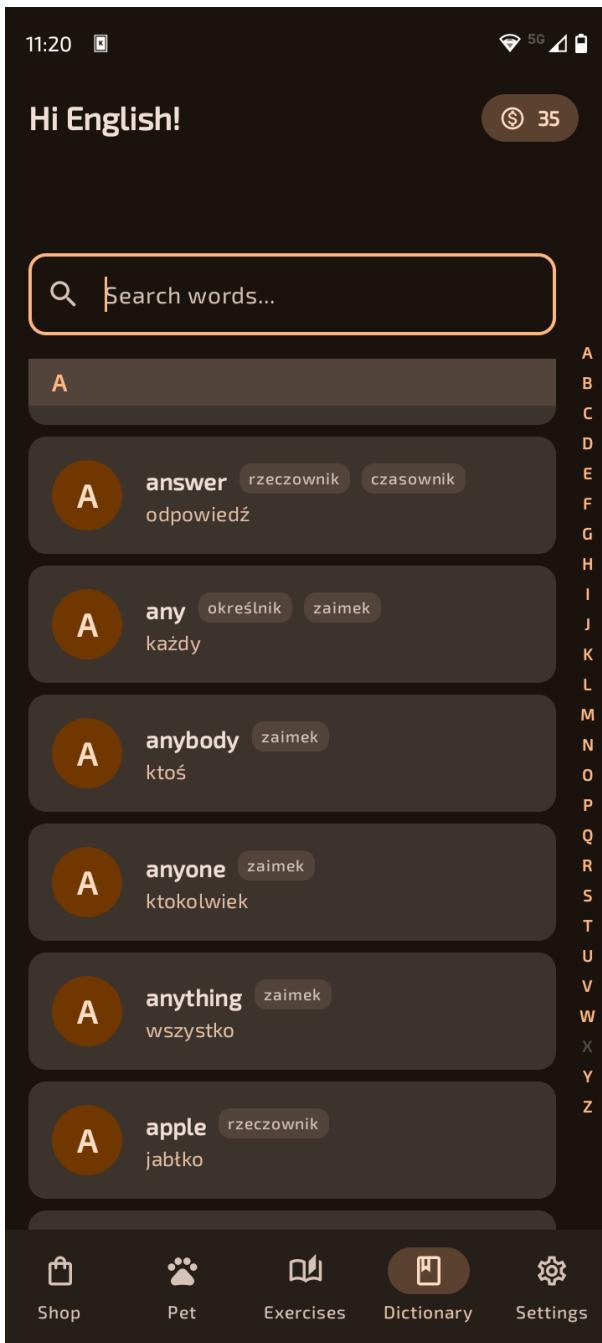
(a) Gra w dopasowywanie

(b) Moduł pisowni

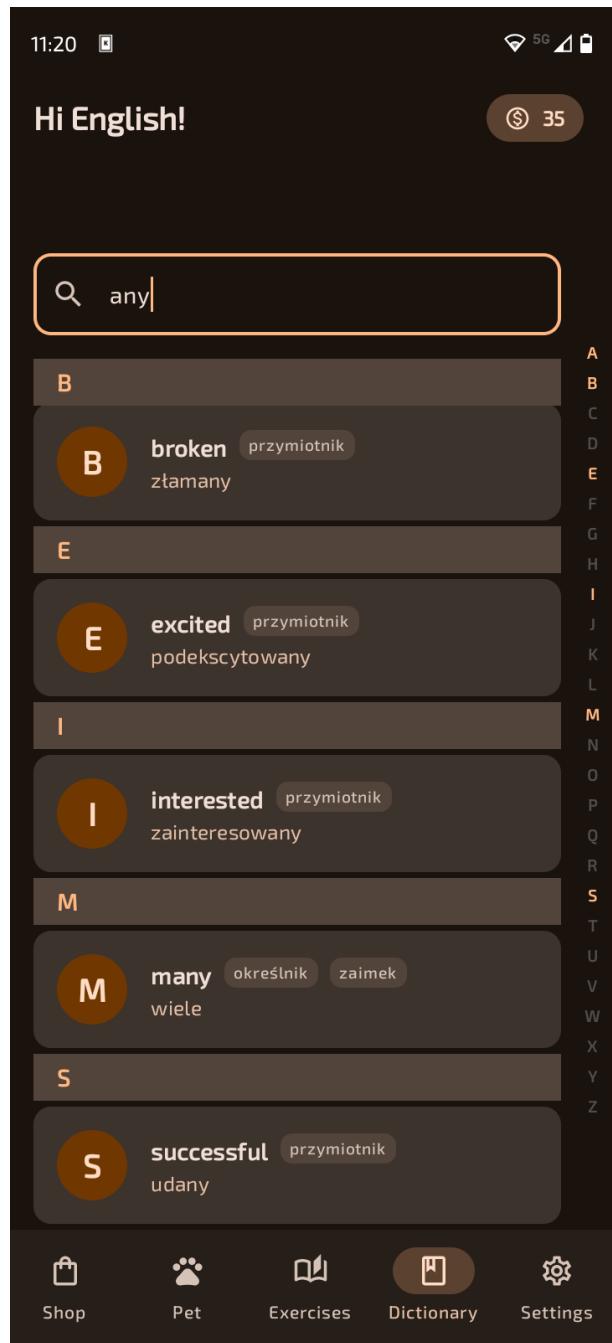
Rysunek 2: Interfejsy gier edukacyjnych.

3 System Słownika i Wyszukiwania

Słownik umożliwia użytkownikowi sprawdzenie definicji słów wykorzystywanych w zadaniach. Zapisany jest w lokalnej bazie danych SQLite. Można go na bieżąco przeszukiwać i używać liter na boku do "przeskakiwania" do słów na nią się zaczynających. Słowa można kliknąć by je podglądać.



(a) Widok słownika

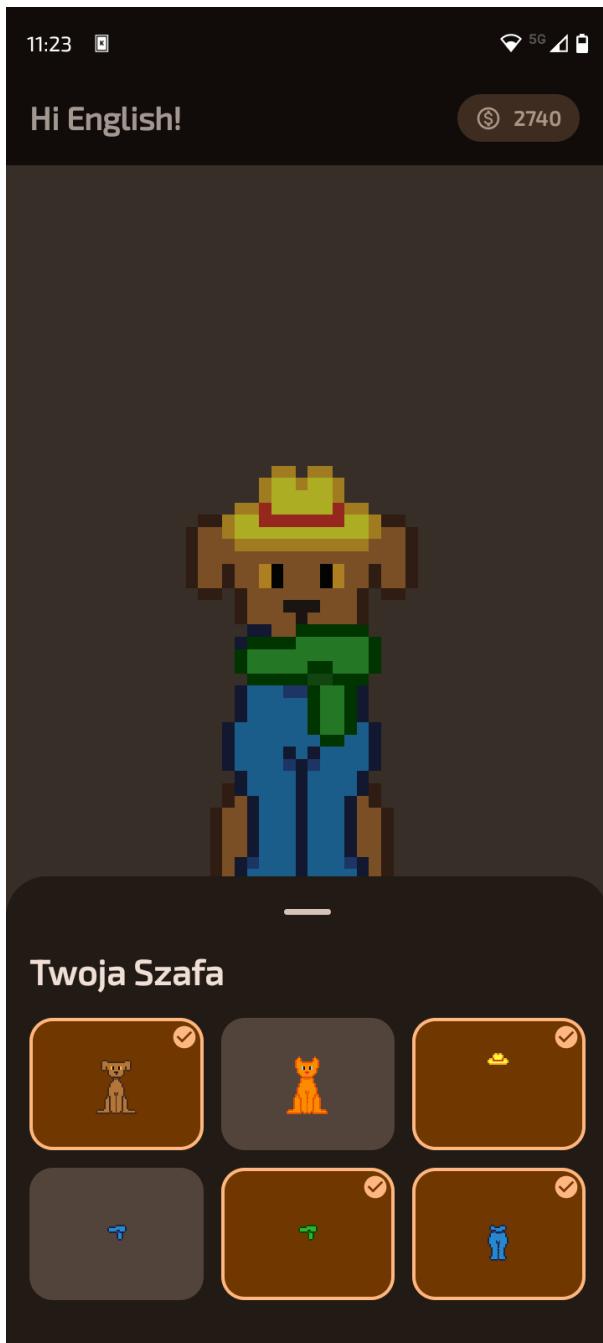


(b) Filtrowanie słówek

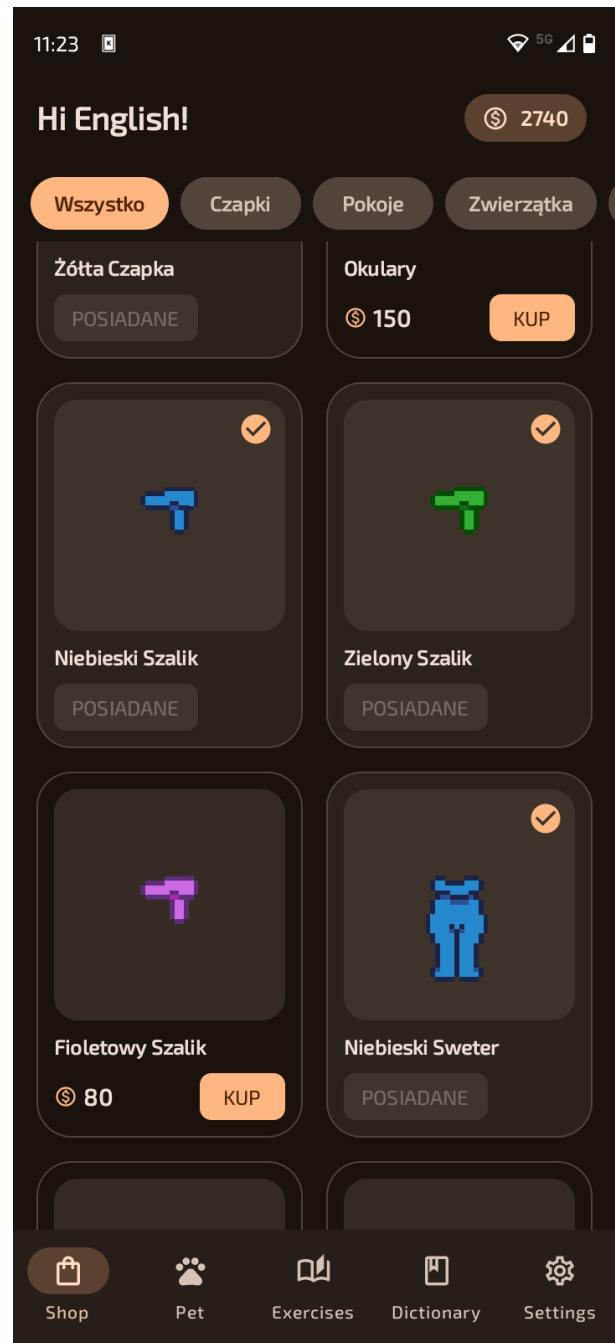
Rysunek 3: Podstawowe funkcje słownika.

4 Dom i Sklep

Zwierzątko gracza oraz sklep mają za zadanie dać dziecku motywację do dalszej nauki. Punkty zdobyte w sekcji ćwiczeń mogą wymieniać na nowe przedmioty i zobaczyć swojego pupila w nowym wydaniu.



(a) Widok domu

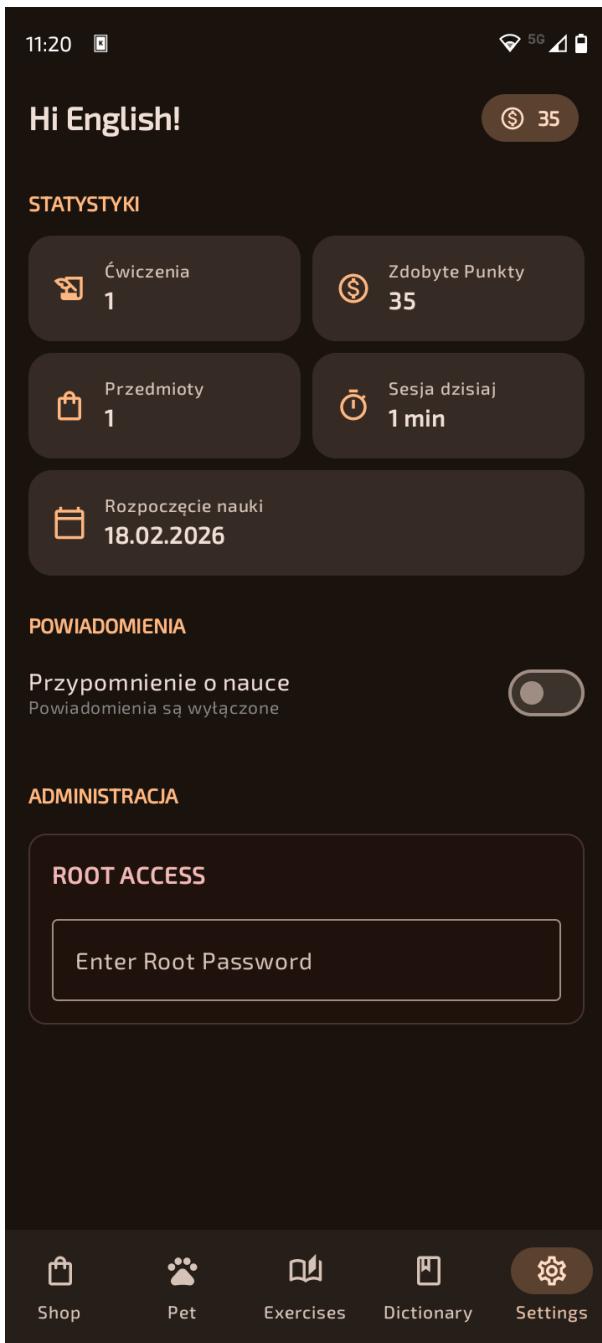


(b) Sklep z przedmiotami

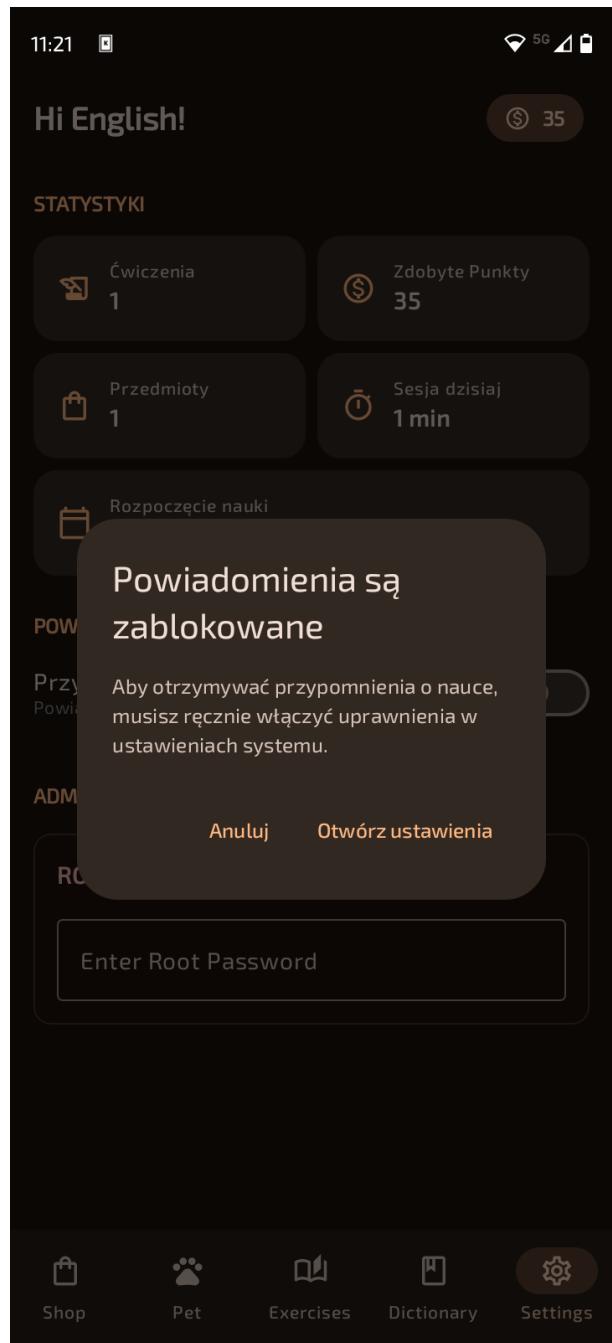
Rysunek 4: Personalizacja.

5 Ustawienia

Aplikacja umożliwia użytkownikowi ustawienie powiadomień, które codziennie o wskazanej porze będą wysyłane jeżeli ten nie wykona wcześniej swojego codziennego zadania. Jeżeli użytkownik zablokuje powiadomienia w systemie android, aplikacja wykrywa to przy próbie zmiany ustawień i wyświetla stosowny komunikat.



(a) Statystyki i ustawienia



(b) Alert o braku uprawnień

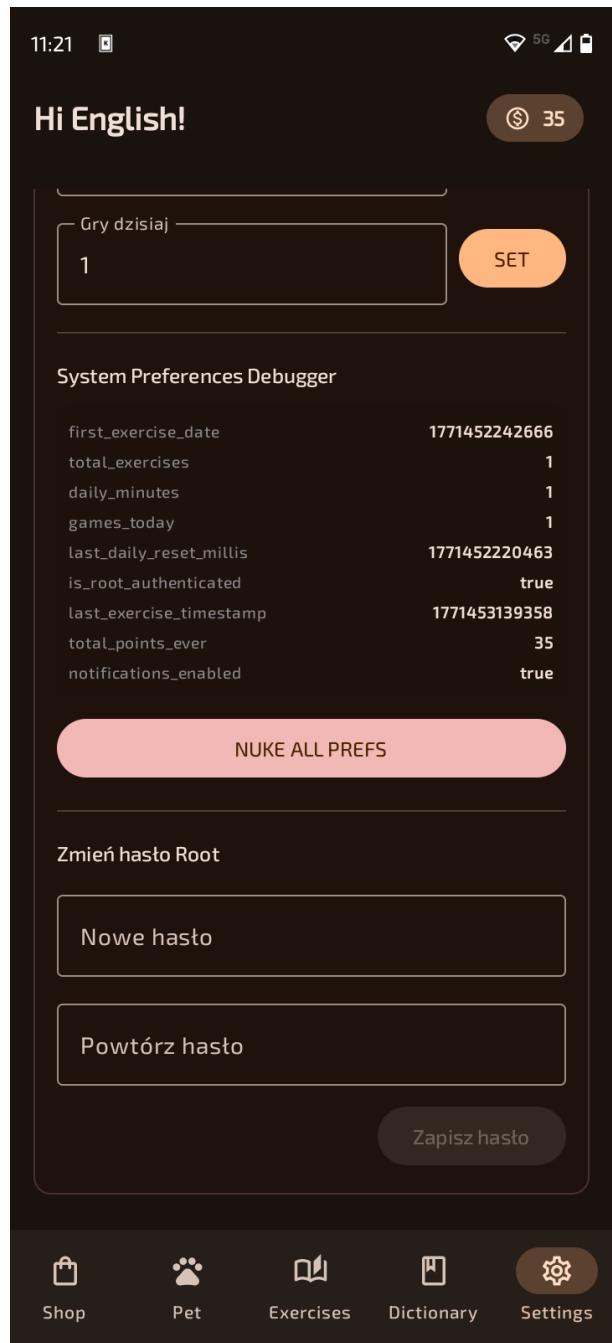
Rysunek 5: Ekran ustawień.

6 Panel Root

Sekcja Root jest chroniona hasłem (domyślnie: root123). Po zalogowaniu się administrator widzi dodatkowe opcje, które są ukryte przed zwykłym użytkownikiem, w tym podgląd stanu preferencji i możliwość edytowania podstawowych z nich.



(a) Ekran ustawień Root

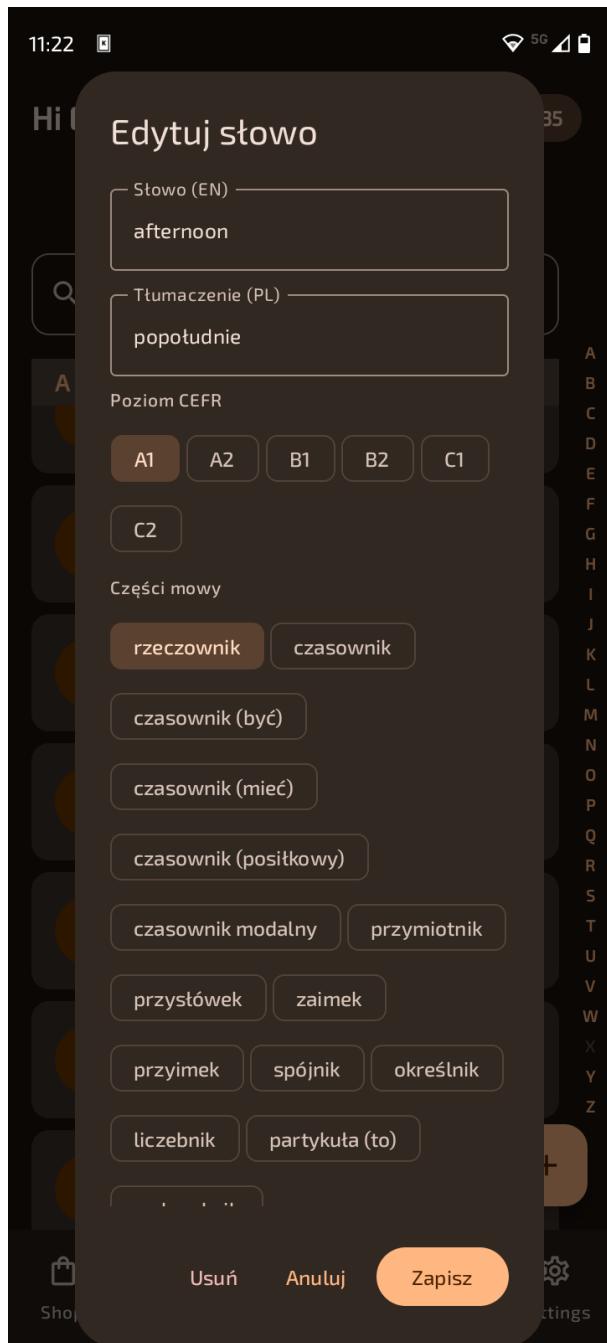


(b) Dalsza część ustawień Root

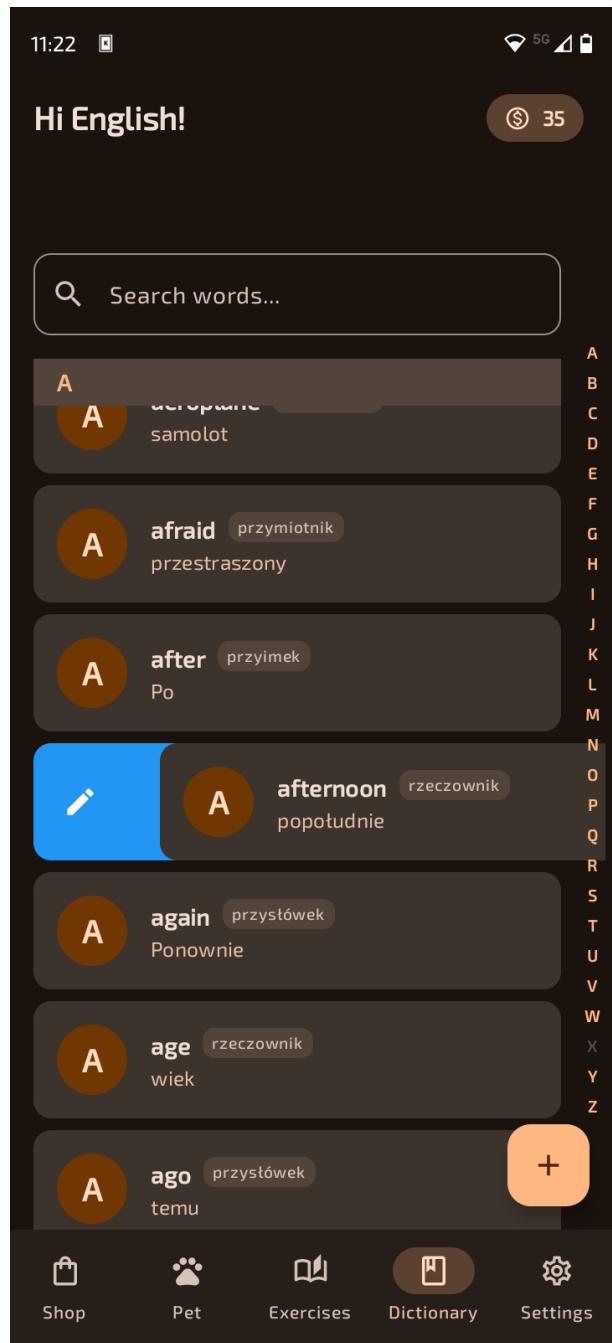
Rysunek 6: Dostęp do funkcji specjalnych.

6.1 Zarządzanie Słownikiem w Trybie Root

W trybie Root użytkownik może dowolnie edytować bazę słów. Można dodawać nowe i edytować lub usuwać już istniejące.



(a) Aktywacja edycji

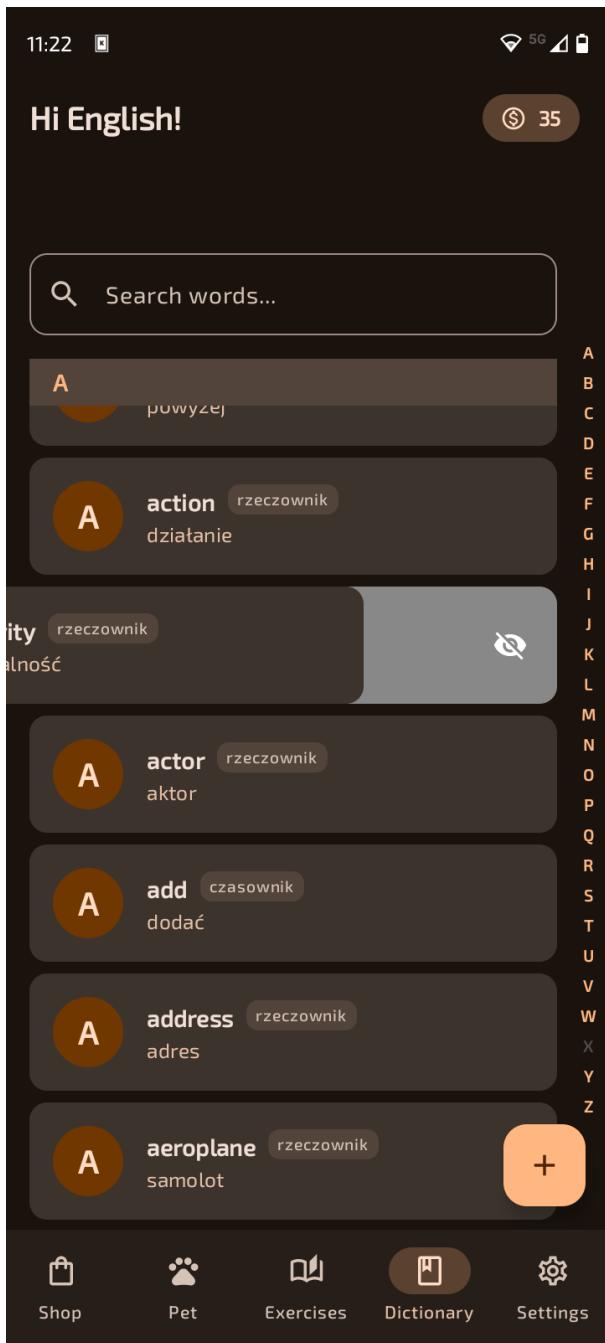


(b) Formularz edycji słowa

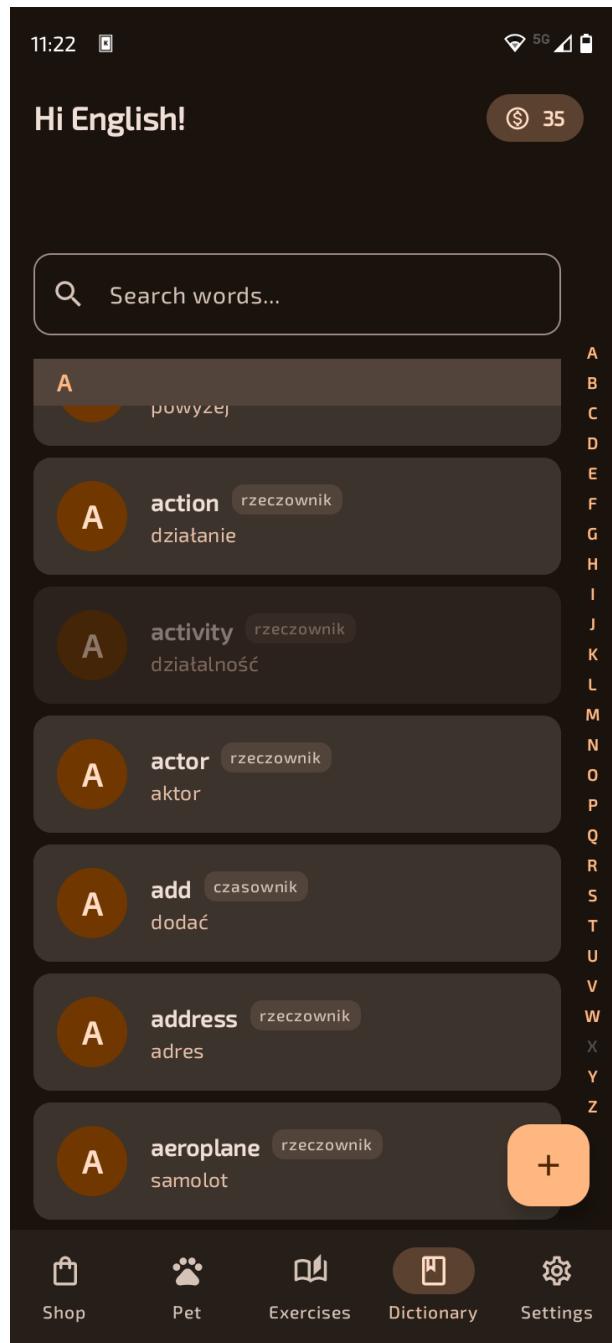
Rysunek 7: Narzędzia administracyjne słownika.

6.2 Widoczność Słownictwa

Root ma również możliwość ukrywania słówek ze słownika - co również wyłącza je z użycia w grach. System zarządza flagami widoczności bezpośrednio w bazie danych Room.



(a) Opcja ukrywania słowa

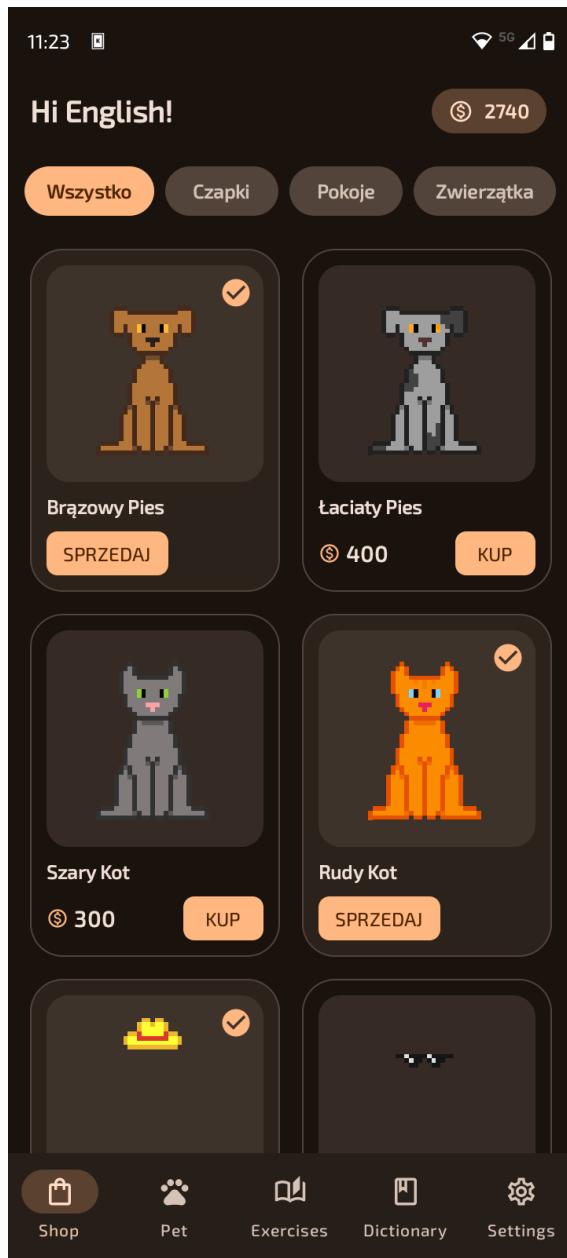


(b) Widok słów ukrytych

Rysunek 8: Zarządzanie stanem widoczności elementów.

6.3 Zarządzanie przedmiotami

Kolejną możliwością w tym trybie Root jest sprzedawanie przedmiotów. Zwykły użytkownik nie może pozbyć się raz nabytych rzeczy.



Rysunek 9: Sprzedaż przedmiotów

7 Podsumowanie

Projekt Hi English jest prostą aplikacją do nauki języka angielskiego. Umożliwia również administratorowi (w domyśle - rodzicowi) na zarządzanie słówkami jakie dziecko dostaje w swoich zadaniach. Tryb administratora również oferuje intuicyjne debugowanie aplikacji.