



**Instytut Informatyki
Kolegium Nauk Przyrodniczych
Uniwersytet Rzeszowski**

Przedmiot:

Programowanie urządzeń mobilnych

Dokumentacja techniczna projektu:

PandaBank

Wykonał: Oskar Paśko

Prowadzący: mgr inż. Adam Szczur

Rzeszów 2023

1. Temat projektu i nazwa aplikacji

Aplikacja Bankowa - PandaBank

2. Cel projektu

Zaprojektowanie i wykonanie oprogramowania umożliwiającego zalogowanie się na konto bankowe, sprawdzenie danych swojego konta oraz ostatnich transakcji, wykonanie przelewu, zapisanie nowej karty debetowej lub wyszukanie bankomatów w okolicy. Kontrolowanie ponadto subkonta (np. dziecka) za pośrednictwem aplikacji zainstalowanej na swoim telefonie.

2.1. Cele szczegółowe

- Utworzenie RestAPI w technologii .NET,
- Utworzenie bazy danych w SQL z danymi klientów,
- Umożliwienie zalogowania się do aplikacji za pomocą kodu PIN lub linii papilarnych,
- Umożliwienie klientowi podglądu swoich danych osobowych z poziomu aplikacji,
- Umożliwienie klientowi podglądu stanu konta w panelu głównym,
- Umożliwienie klientowi sprawdzenie najbliższych bankomatów na Google Maps,
- Dodanie możliwości zapisania nowej karty do bazy wpisując ręcznie dane z karty lub za pomocą aparatu,
- Umożliwienie wykonywania przelewów za pomocą aplikacji razem z dźwiękowym potwierdzeniem prawidłowego wykonania przelewu,
- Dodanie funkcji przypominania hasła, który będzie wysyłany za pomocą SMSa

3. Funkcjonalności aplikacji

- Logowanie
- Sprawdzenie stanu konta
- Wyszukanie najbliższych bankomatów
- Wykonanie przelewu
- Zapisanie nowej karty debetowej
- Sprawdzenie danych osobowych
- Przypomnienie hasła,
- Kontrola rodzicielska

4. Technologie

- Android Studio 2022.3.1 (Giraffe)
- MySQL
- .NET Core 7.0

5. Interesariusze aplikacji

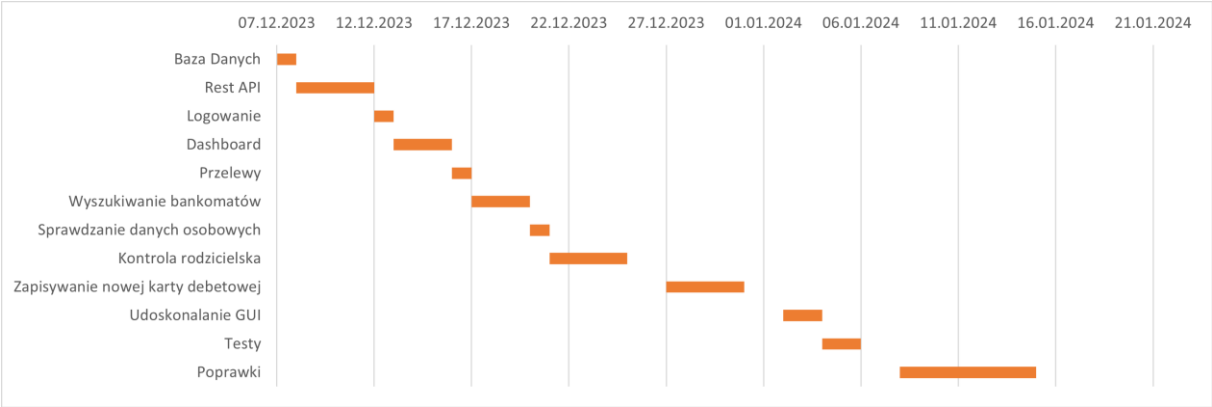
Interesariuszami aplikacji będą klienci banku, którzy mają założone konto.

6. Harmonogram realizacji projektu

id	Zadanie	Data rozp	Czas trw. Dni
1	Baza Danych	07.12.2023	1
2	Rest API	08.12.2023	4
3	Logowanie	12.12.2023	1
4	Dashboard	13.12.2023	3
5	Przelewy	16.12.2023	1
6	Wyszukiwanie bankomatów	17.12.2023	3
7	Sprawdzanie danych osobowych	20.12.2023	1
8	Kontrola rodzicielska	21.12.2023	4
9	Zapisywanie nowej karty debetowej	27.12.2023	4
10	Udoskonalanie GUI	02.01.2024	2
11	Testy	04.01.2024	2
12	Poprawki	08.01.2024	7

Rysunek 1: Harmonogram realizacji projektu

6.1. Wykres Gannta



Rysunek 2: Wykres Gannta

7. Projekt GUI

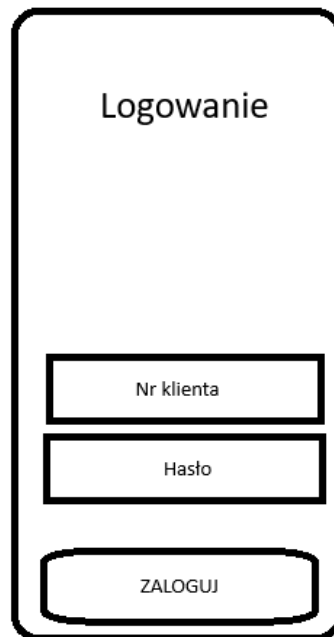


Diagram of a login screen. It features a title 'Logowanie' at the top. Below it are two rectangular input fields: the first is labeled 'Nr klienta' and the second is labeled 'Hasło'. At the bottom is a rounded rectangular button labeled 'ZALOGUJ'.

Rysunek 3: Ekran logowania

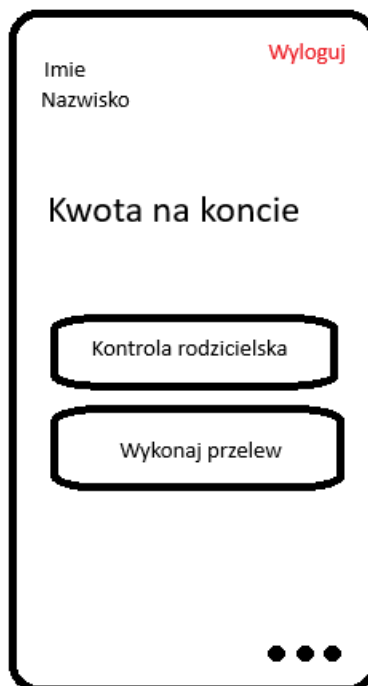


Diagram of a main menu screen. At the top left, there are labels 'Imie' and 'Nazwisko'. At the top right is a red text link 'Wyloguj'. In the center is the title 'Kwota na koncie'. Below it are two rounded rectangular buttons: the first is labeled 'Kontrola rodzicielska' and the second is labeled 'Wykonaj przelew'. At the bottom right corner, there are three black dots representing a menu.

Rysunek 4: Ekran menu głównego



Rysunek 5: Ekran menu



Rysunek 6: Ekran kontroli rodzicielskiej

8. Struktura programu

...

8.1. Dane wykorzystywane przez program

...

8.2. Opis plików zewnętrznych

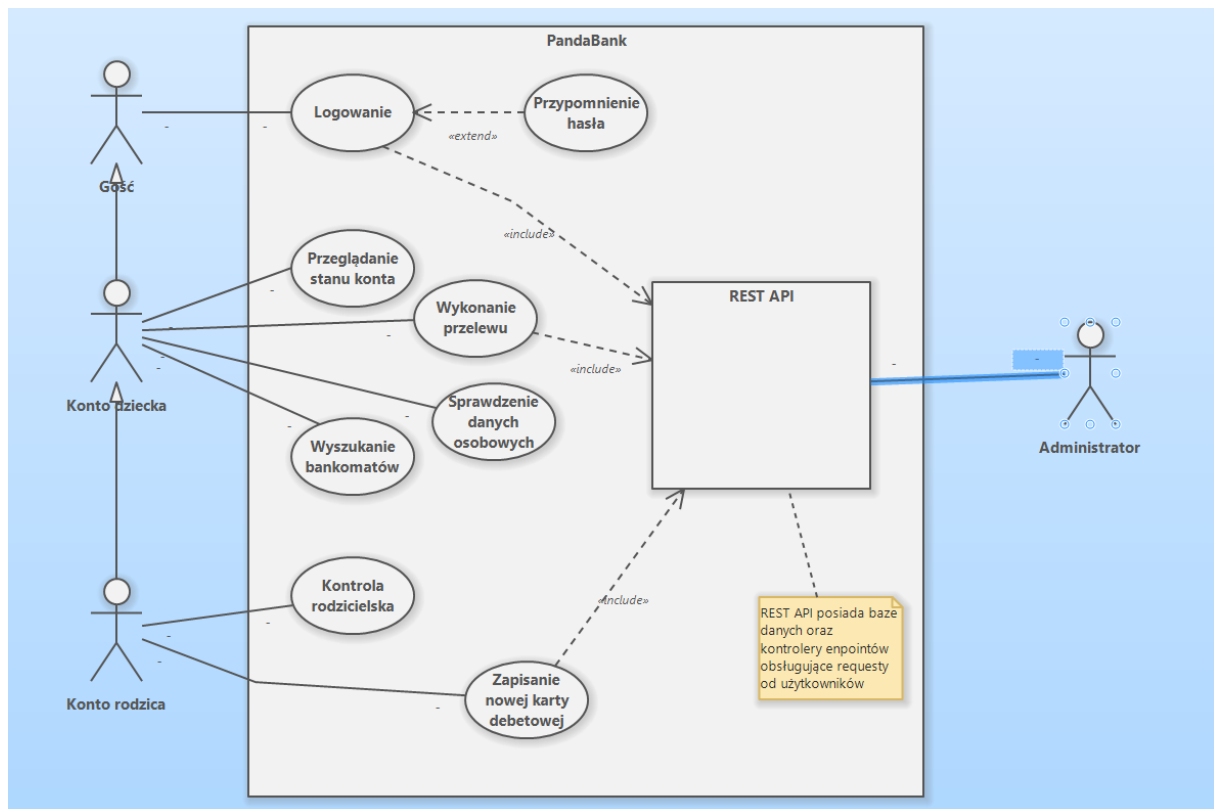
...

8.3. Podział na moduły, komunikacja między modułami

...

9. Diagramy UML

9.1. Diagram przypadków użycia



Rysunek 7: Diagram przypadków użycia

9.2. Diagram czynności / aktywności

...

10.Literatura

...