

# Aplikacja do nauki języka Quenya – wstępna dokumentacja

# 1. Opis projektu

Aplikacja służy do nauki języka Quenya. Użytkownik ma dostęp do lekcji podzielonych na rozdziały oraz zadań do każdej lekcji. Dodatkowo aplikacja oferuje słownik quenejsko – polski i polsko – quenejski. Aplikacja została stworzona na podstawie kursu stworzonego przez Helge K. Fauskanger i przetłumaczonego na język polski. Kurs jest dostępny na stronie <http://home.agh.edu.pl/~evermind/Lingwistyka/quenya.html>

## 2. Wybór technik

Aplikacja tworzona jest w języku Java a interfejs graficzny przy użyciu technologii Swing. W implementacji zastosowano bazę danych SQLite do przechowywania lekcji oraz haseł słownika.

## 3. Wybór licencji

Licencja: GNU GPLv3

## 4. Specyfikacja interfejsów w języku IDL

```
module lesson {
    interface Lesson{
        long getLessonNumber();
        List<Exercise> getExercises();
        List<Chapter> getChapters();
        long getNumberOfLessons();
        long getNumberOfExercises();
    };

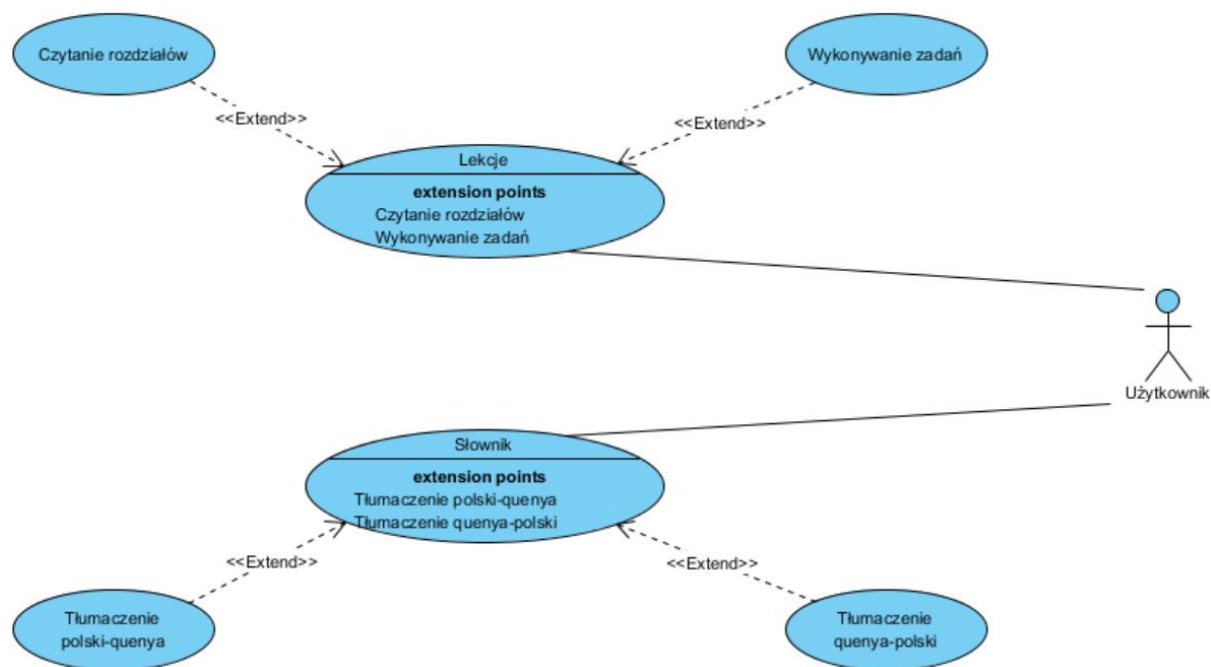
    interface Chapter{
        long getID();
        string getTitle();
        string getContent();
        long getLessonNumber();
    };

    interface Exercise{
        string getTitle();
        List<string> getQuestions();
        List<string> getAnswers();
        long exerciseNumber();
        boolean check(in string userAnswer, in long number);
        void addTask(in string question, string answer);
    };
};

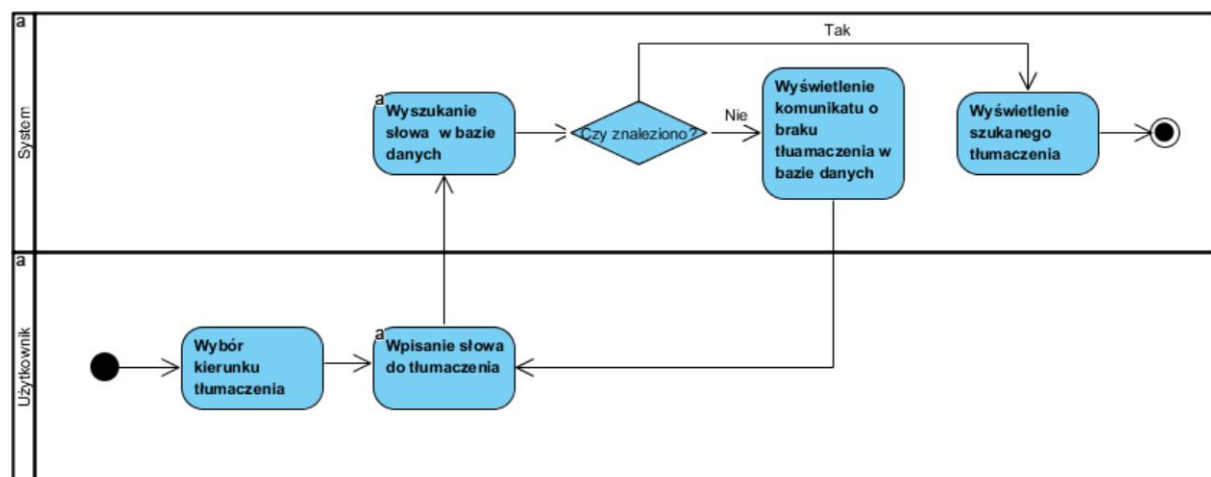
module dictionary{
    interface Dictionary{
        string translateToQuenya(in string word);
        string translateToPolish(in string word);
    };
};
```

## 5. Diagramy UML

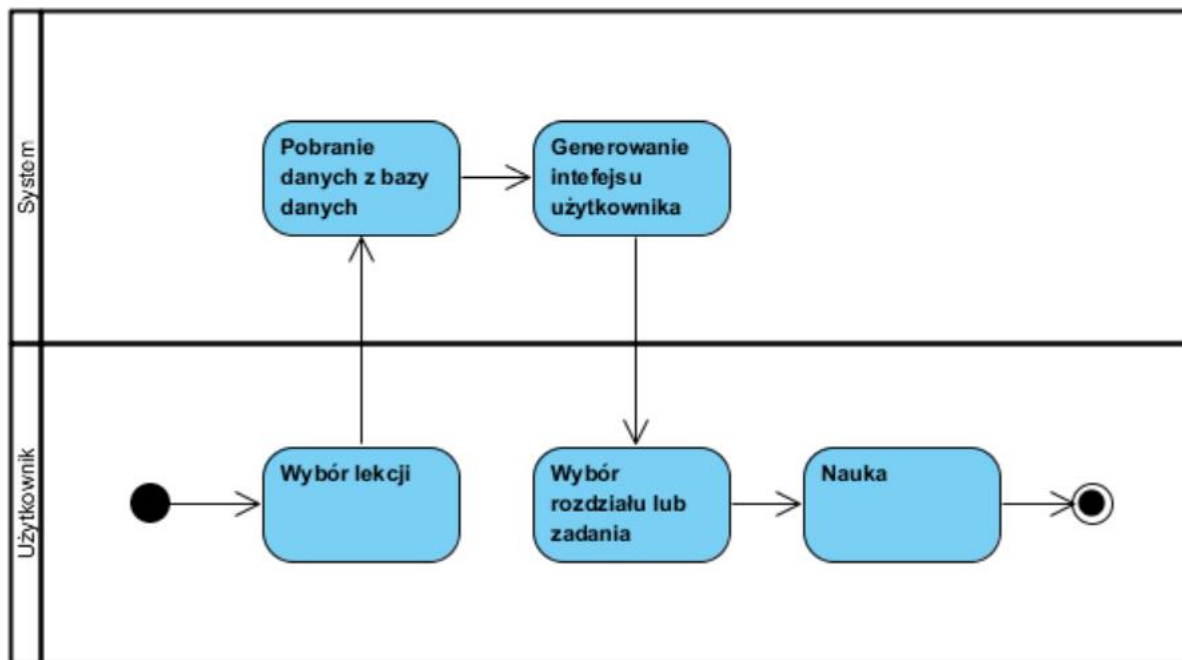
### Use Case Diagram



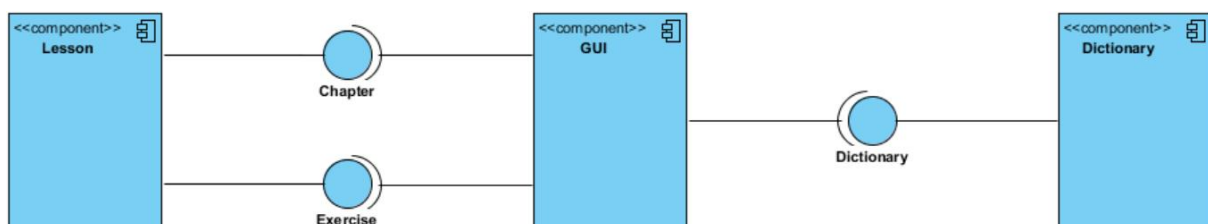
### Activity Diagram – sprawdzenie hasła w słowniku



## Activity Diagram - nauka



## Component Diagram



## 6. Harmonogram i podział prac

Na dzień 27.11.2016 stworzony jest interfejs graficzny dla menu główne i lekcji oraz komponenty odpowiedzialne za lekcję oraz słownik. W bazie danych brak rekordów. Interfejs graficzny jest automatycznie generowany na podstawie bazy danych.

18.12.16 - stworzenie interfejsu graficznego dla słownika.

02.01.17 – dodanie rekordów do bazy danych i zakończenie pracy nad projektem.

Ewentualny pozostały czas zostanie wykorzystany na dodanie dodatkowych zadań.

## 7. Repozytorium

<https://github.com/piotrjaniszewski/Quenya-Tutorial>