



Genshin  
companion app

Projekt Dawida  
Bożka

# Zamysł projektu

- Pomysłem przewodnim mojego projektu będzie stworzenie aplikacji mobilnej na system Android, która ma na celu być wygodnym i szybkim sposobem do dostarczania ważnych informacji dla graczy "Genshin Impact". Będzie to zarówno baza postaci, możliwych do wyekwipowania broni czy optymalnych artefaktów w zależności od podejmowanego wyzwania. Projekt w domyśle ma nie być skomplikowany w obsłudze, aby experience użytkownika był jak najlepszy i bezproblemowy. Aplikacja będzie informować nas o istniejących i nadchodzących eventach w grze, pozwoli nastawić budzik, aby nie przegapić kluczowych godzin danego dnia oraz zasugeruje nam na podstawie posiadanych postaci jaką kompozycję drużyny powinniśmy rozwijać. Produkt głównie skupiony na designie i dostarczeniu trudnych do zapamiętania oraz zmieniających się informacji.

# Wykorzystane technologie

- Do przygotowania mojego projektu wykorzystam Kotlin, który pozwala na wykorzystanie potencjału JVM bez uczenia się nowych składni. Jest to język bezpośredni kompatybilny z Javą, dlatego będę wykorzystywał te technologie naprzemiennie. Spróbuję przynajmniej oprzeć cały front i end aplikacji na Kotlinie, jednak mogą dojść do tego nowe technologie. Skupię się na wykorzystaniu "Ktor'a" jako głównego frameworka na którym zamierzam oprzeć webową część aplikacji. Wykorzystam najprawdopodobniej również emulator androida w celu sprawdzania poszczególnych buildów. Środowisko w którym napiszę większość kodu będzie IntelliJ IDEA od JetBrains. Bazę danych zapewne shostuję na Firebasie lub Jetstaxie, który pozwala na postawienie maszyny w bezproblemowy sposób i bez większej wiedzy w tym zakresie, której nie posiadam.



Kotlin



Java



Firebase



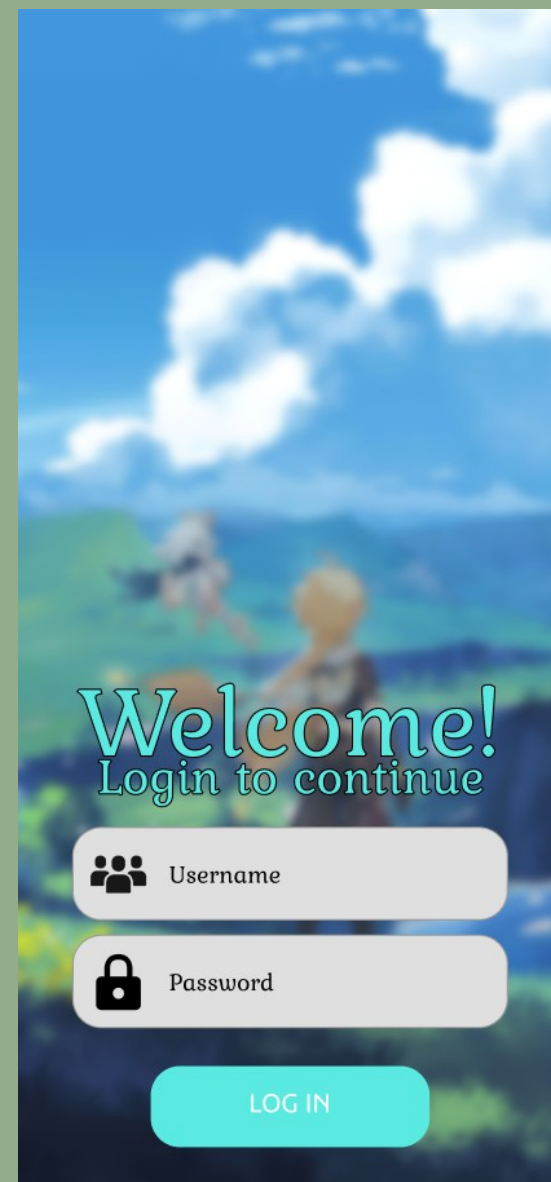
Jetstax

# Design



Ekran kalendarza,  
przechowujący zarazem  
timery ułatwiające  
optymalizację zysku w grze.  
Zarazem miejsce w którym  
nastawiamy codzienne  
przypomnienia w postaci  
notyfikacji.

Ekran logowania





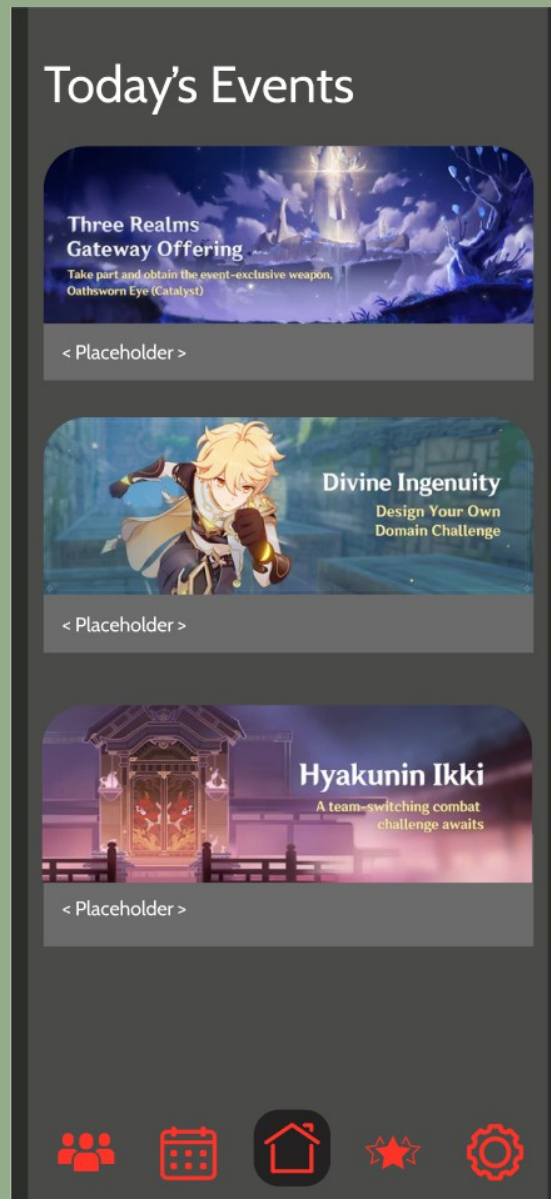


Menu wyboru wszystkich postaci w grze

Podgląd postaci

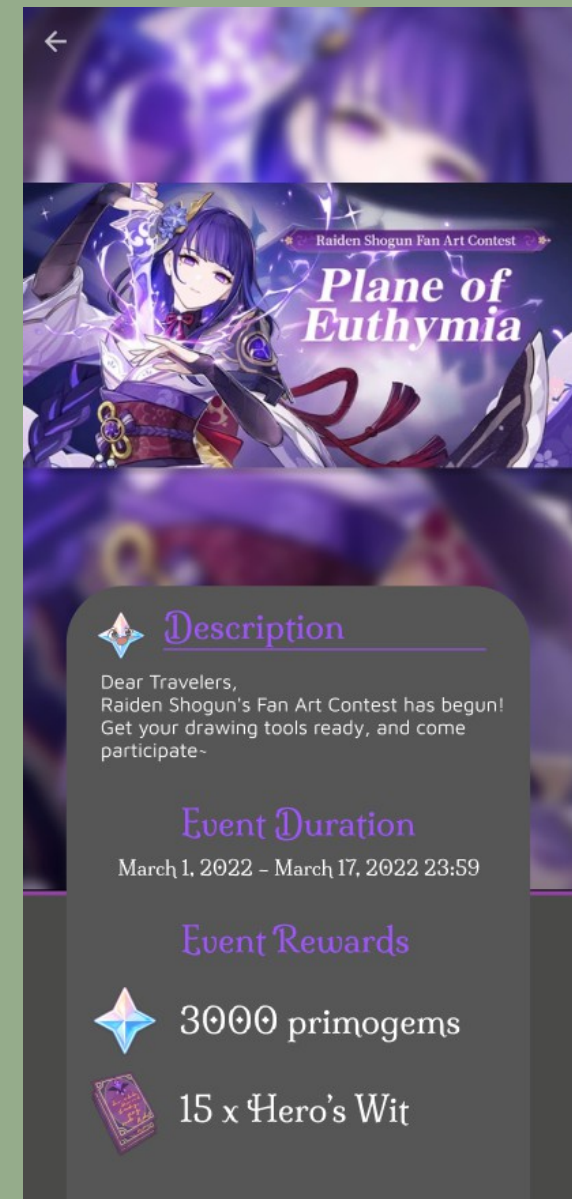


22-4-1



Menu eventów

Podgląd eventu



# Harmonogram prac

## Faza pierwsza – Backend

- Nauka Kotlina w celu stworzenia pierwszego prototypu (10-24.03)
- Struktura aplikacji, pierwszy uruchomiony build (31.03)
- Tworzenie konta, rejestracja (7.04)
- Skrypt tworzenia kompozycji postaci (14.04)

## Faza druga – Frontend

- Praca nad grafikami, skończenie designu (21.04)
- Tworzenie poszczególnych funkcjonalności od strony użytkownika (28.04)
- Animacje i połączenie aplikacji backendowych z frontendowymi (5.05)

## Faza trzecia – Networking

- Konfiguracja serwera, tworzenie bazy danych, praca z frameworkiem (19.06)
- Konfiguracja relacji aplikacja-chmura (koniec czerwca)

Dziękuję za uwagę