

HistoRead

Radomir Fabian

Universitatea de Vest din Timisoara

Matematica-Informatica, anul II

Programming on Mobile Devices

Profesor coordonator:

Liviu-Octavian Mafteiu-Scai

1. Introducere

Am ales sa fac aceasta aplicatie pentru cei pasionati de istorie. Adesea am cautat informatii despre diferite teme istorice (precum mitologie, razboaie mondiale, istoria tariilor, etc) insa informatiile erau diferite, si nu erau compresate intr-un singur loc, ba chiar diferite din diferite surse. Aceasta aplicatie permite lecturare concentrata pe tema istorica.

2. Motivatie si posibili utilizatori

Am facut aceasta aplicatie pentru a scuti cautatul pe internet din surse necunoscute si gresite, si a le aduce intr-un mod compact, concentrat si placut de citit, intr-o aplicatie ce nu necesita internet. Aplicatia este destinata catre tinerii ce sunt interesati sa cunoasca istorie fantastica, sau doar istorie simpla, insa nu au mai aventurat pana acum in acest topic.

3. Aplicatii similare

Exista aplicatii pe market ce sunt similare, oferind informatii pe tema istorica:

1. The History of Everything
2. Historical Calendar / Today in History
3. History Timeline / Timeline
4. Google Arts and Culture
5. History Skills on Google Assistant
6. History Tours on Google Earth
7. Civilisations AR

4. Contributie personala

Contributia mea personala este faptul ca aplicatia mea contine istorie fantastica, adica mitologii, intr-un mod usor de accesat, placut de citit si fara a avea nevoie de internet, perfecta pentru cei ce sunt la inceputul istoriei fantastice.

5. Planul de dezvoltare al aplicatiei

Aplicatia va avea o galerie unde se pot vedea diferite imagini legate de topic-urile valabile de citit. Textele nu sunt complet implementate din cauza lipsei de timp si a nivelului urias de mare de continut.

De asemenea, vreau sa implementez pe viitor ca, atunci cand o informatie are disponibila o imagine, sa poate fi apasata si sa deschida acea imagine pentru cititor.

6. Concluzie

Aceasta aplicatie mi-a deschis un interes fata de programarea pe mobil, pe care eu nu l-am cunoscut inainte, si mai ales catre Kotlin. Pe viitor, sper sa pot imbunatati si imbogati aplicatia, in asa fel incat sa poata fi publicata pe market.

7. Referinte

Informatiile de citit au fost preluate de pe wikipedia.org