

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

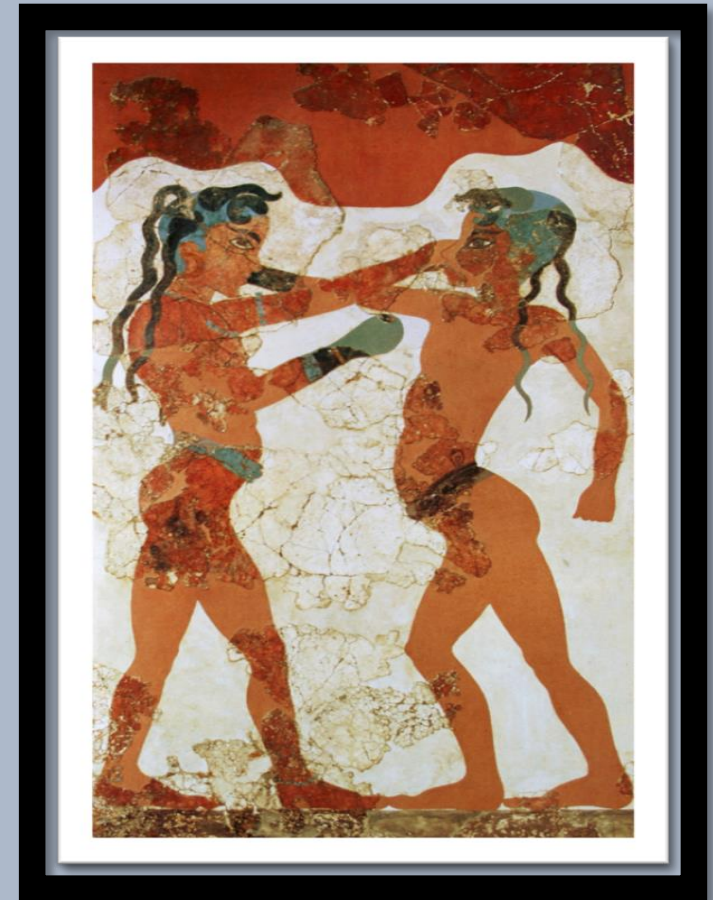
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ MOBILE ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΩΝ ΑΘΛΗΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΔΟΪΤΣΙΝΗΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΜΙΧΑΗΛ ΣΤΕΦΑΝΙΔΑΚΗΣ

Στόχοι της πτυχιακής

- Να διδάξει το άθλημα της πυγμαχίας.
- Να δείξει ότι πυγμαχία δεν είναι απλά ένα βάρβαρο άθλημα.
- Να δείξει ότι η πυγμαχία προσφέρει σωματικά αλλά και πνευματικά οφέλη.
- Να προάγει έναν υγιεινό τρόπο ζωής.



Εικόνα πυγμαχίας
από Ακρωτήρι Θήρας 1500-1600
π.Χ

Αναπτύσσοντας μία mobile εφαρμογή

- **Native app:** Objective C ή Java. Δύο εφαρμογές για τα δύο λειτουργικά.
- **Web app:** Είναι γραμμένες σε HTML, CSS και Javascript. Ουσιαστικά δεν είναι εφαρμογές.
- **Hybrid:** Συνδυασμός Native και Web εφαρμογών.



Πηγή εικόνας: tigren.com

Υβριδικές και Native εφαρμογές



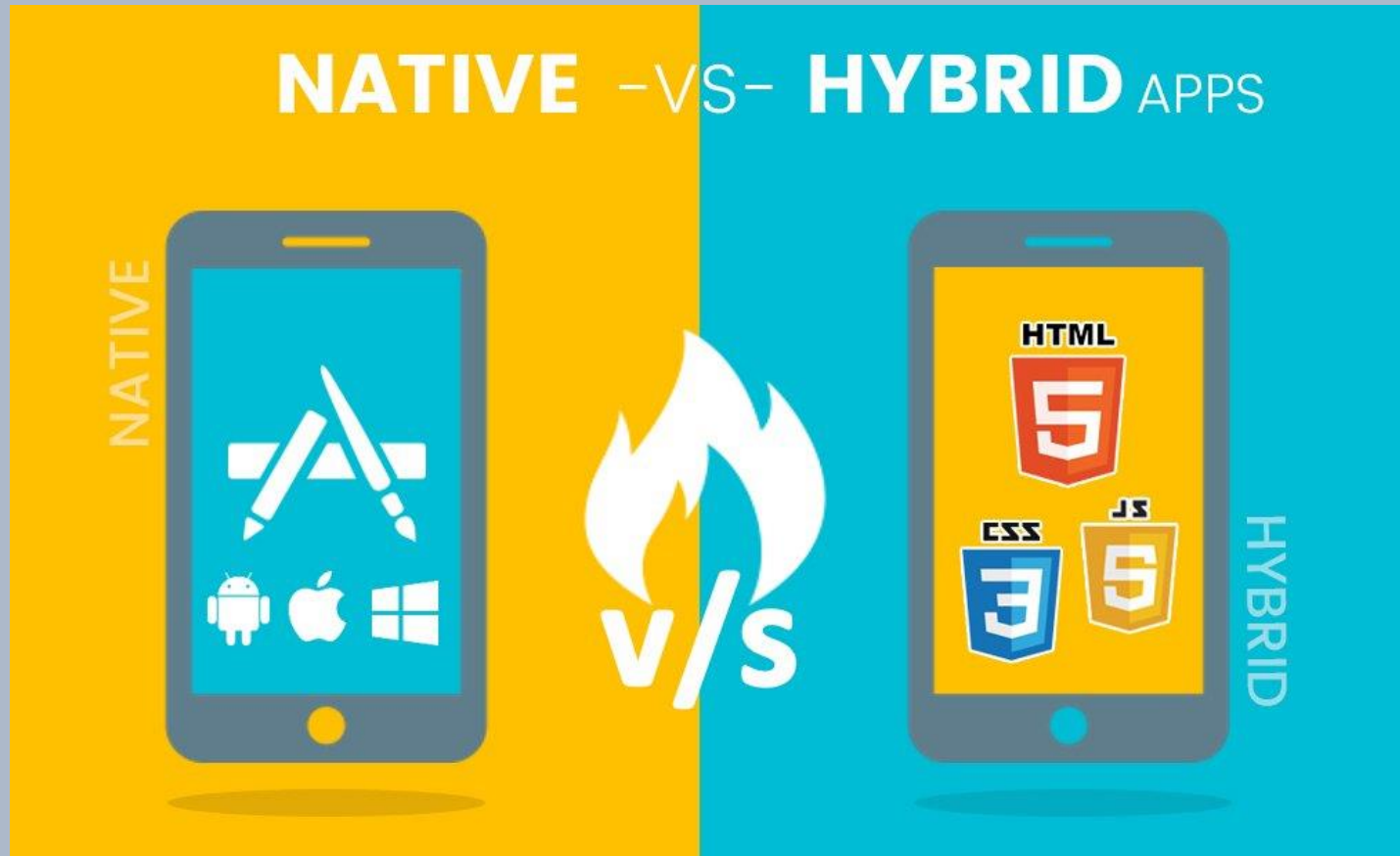
Πηγή εικόνας: amiwebsolutions.com

Γραμμένες σε HTML, CSS και Javascript



Πηγή εικόνας: brainhub.eu

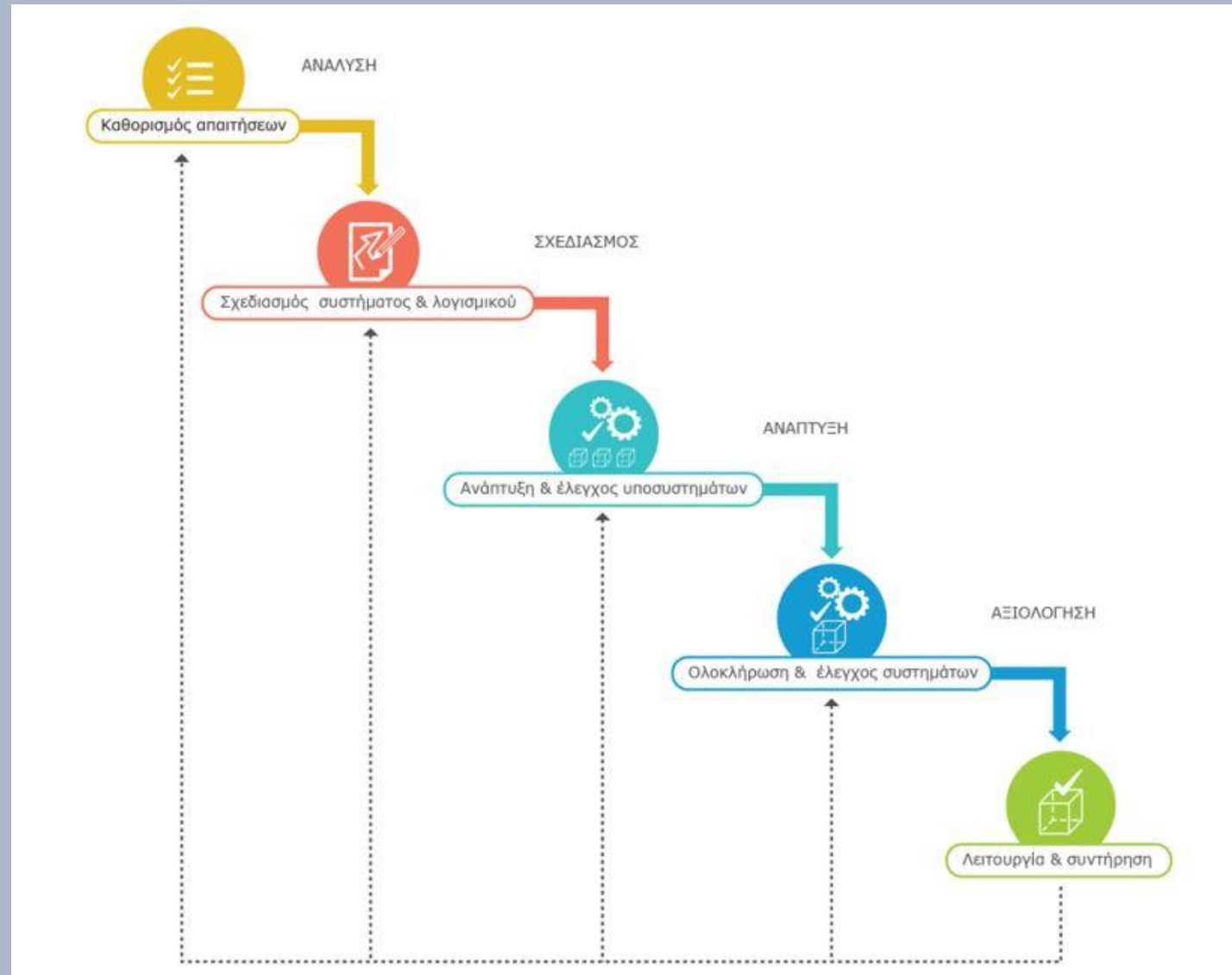
Ταχύτητα
Ασφάλεια
Εμπειρία
χρήστη
Γραφικά



Κόστος ανάπτυξης
Χρόνος Ανάπτυξης
Περιπλοκότητα

Πηγή εικόνας: ideaqu.com

Στάδια ανάπτυξης της εφαρμογής



Πηγή εικόνας: repository.kallipos.gr

Στάδιο Ανάλυσης

Ερώτηση	Απάντηση
Τι γλώσσα μιλούν οι χρήστες;	Αγγλικά
Έχουν χρησιμοποιήσει παρόμοιες εφαρμογές;	Πιθανώς
Υφίσταται διαχωρισμός φύλου;	Όχι
Χρειάζεται πρόσβαση στο Διαδίκτυο;	Μόνο για την εγγραφή
Πόσο χρόνο διαθέτουμε για την ανάπτυξη του έργου;	Έξι μήνες

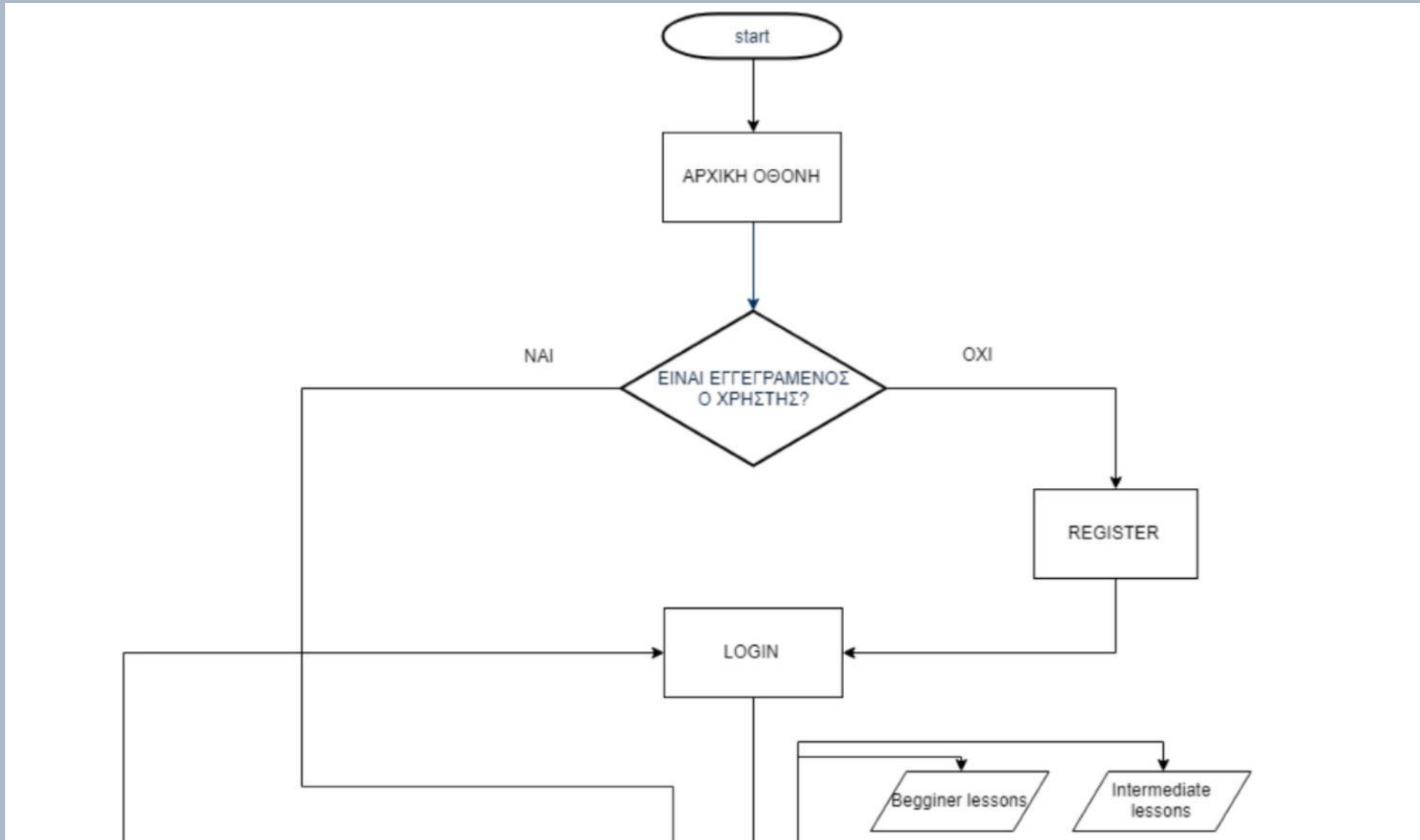
Πίνακας ερωτοαπαντήσεων

Στάδιο Ανάλυσης

Πλάνο Εργασιών	Απρίλιος	Μάιος	Ιούνιος	Ιούλιος	Αύγουστος	Σεπτέμβριος
Φάση Α:Ανάλυση						
Καταγραφή βασικών ιδεών						
Χρονοπρογραμματισμος και πλάνο έργου						
Φάση Β:Σχεδίαση						
Κατηγοριοποίηση και επιλογή περιεχομένου						
Φαση Γ:Υλοποίηση						
Συγκέντρωση και επεξεργασία πρωτογενούς υλικού						
Φαση Δ:Ελεγχος						
Έλεγχος λειτουργίας εφαρμογής και απατήσεων χρηστών						
Διορθώσεις για την παραγωγή του τελικού προϊόντος						

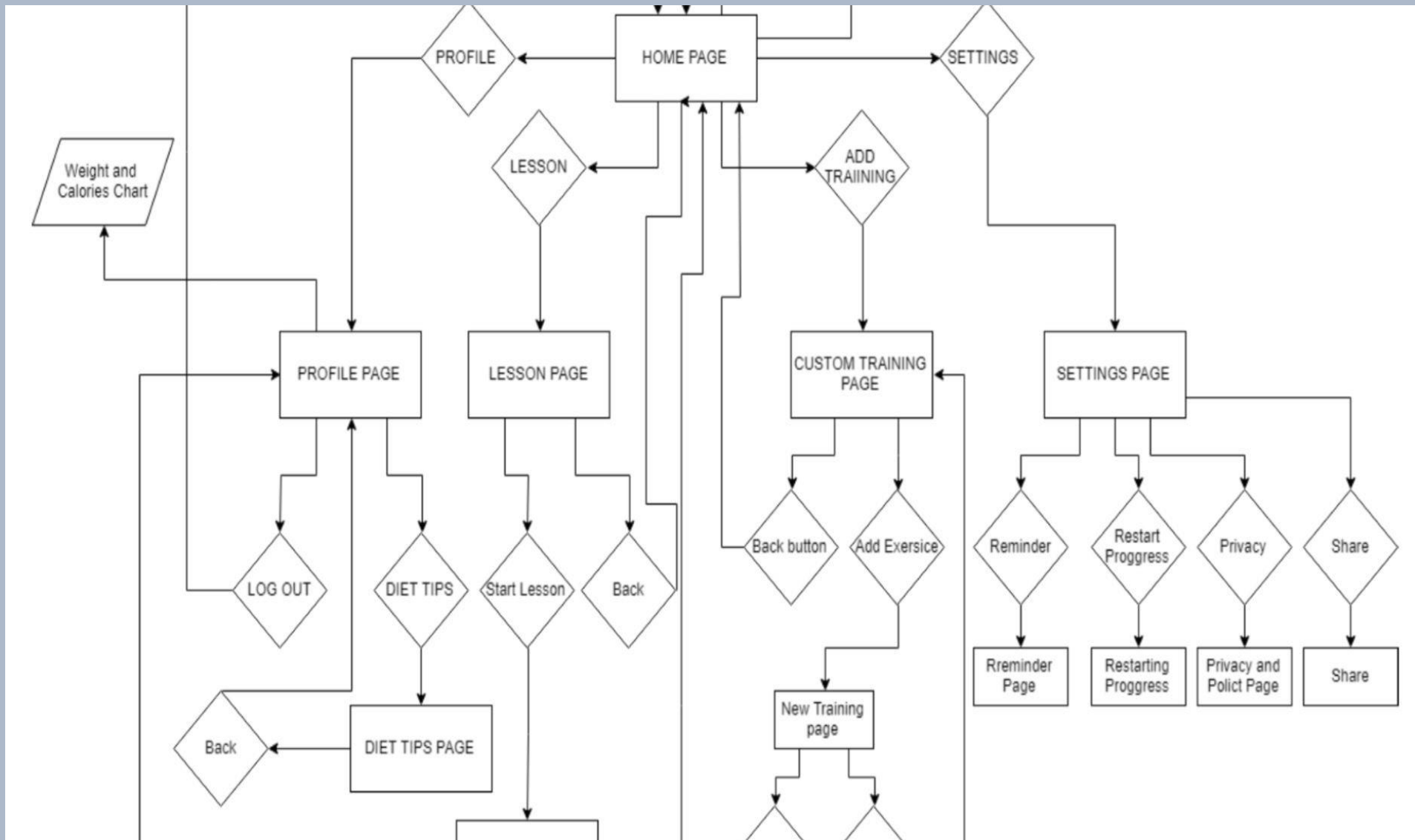
Πλάνο και χρονοπρογραμματισμός έργου

Στάδιο Σχεδίασης



Απόσπασμα από το διάγραμμα ροής προγράμματος

Στάδιο Σχεδίασης



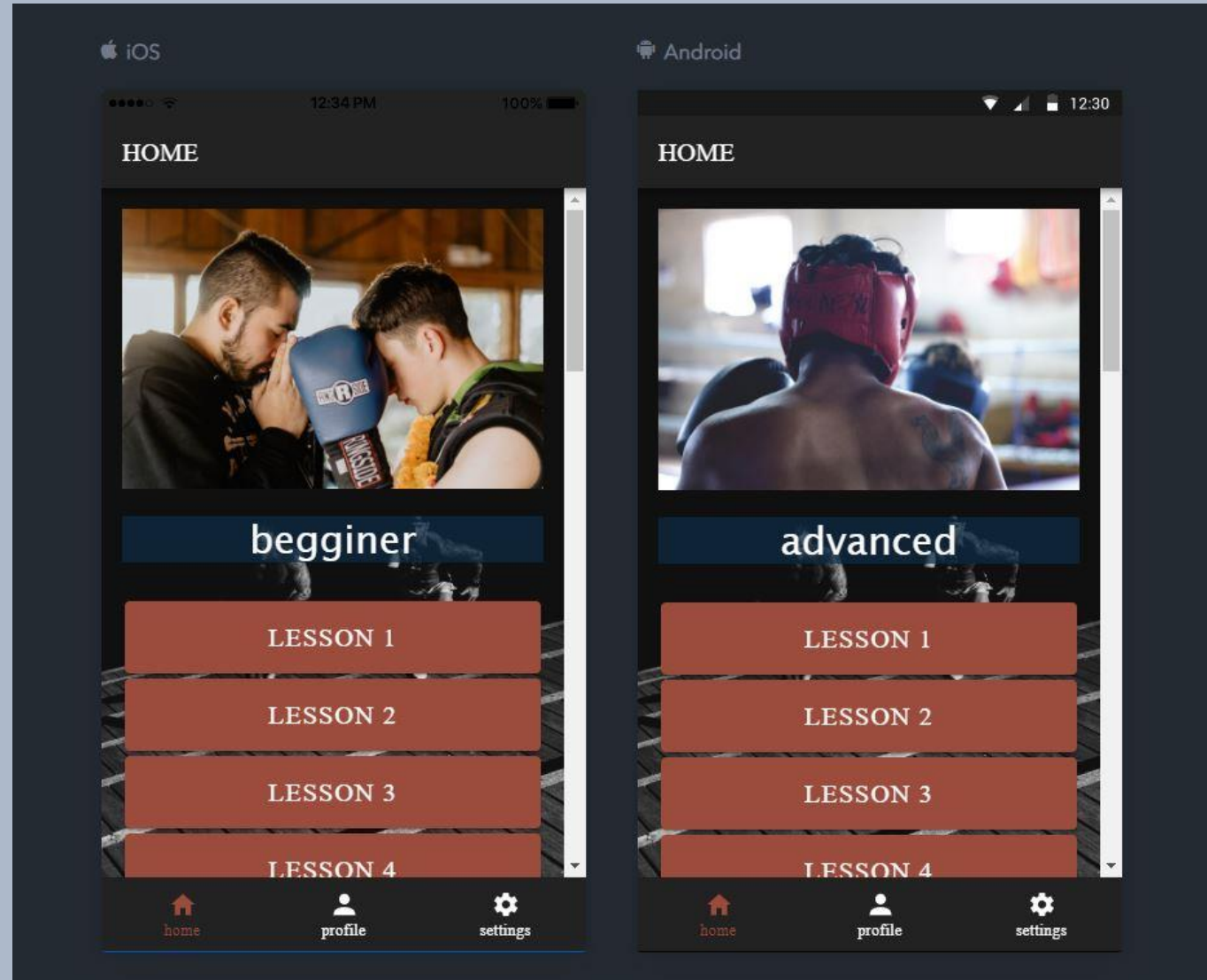
Απόσπασμα από το διάγραμμα ροής προγράμματος

Στάδιο Υλοποίησης

Εγκατάσταση απαραίτητων εργαλείων



Επίδειξη της εφαρμογής



Συμπεράσματα

- Η ανάπτυξη μιας mobile εφαρμογής απαιτεί έρευνα και πολλή προεργασία.
- Γνώσεις στον τομέα του προγραμματισμού και στις τεχνολογίες των smartphone.

Μελλοντικές επεκτάσεις

- Να παρέχει την επιλογή περισσότερων ξένων γλωσσών.
- Να περιλαμβάνει περισσότερες ασκήσεις και προγράμματα διατροφής από ειδικούς.
- Να αναβαθμιστεί έτσι ώστε να καλύπτει περισσότερες πολεμικές τέχνες.

Βιβλιογραφία - Δικτυογραφία

- Panhale, Mahesh. *Beginning Hybrid Mobile Application Development*. n.d., 229.
- Ravulavaru, Arvind. *Learning Ionic: Build Hybrid Mobile Applications with HTML5, SCSS, and Angular*. 2017.
- Arvind Ravulavaru. *Learning Ionic Build Real-Time and Hybrid Mobile Applications with Ionic-Packt*, Publishing 2015
- Coury, Felipe. Ari Lerner, Nate Murray, and Carlos Taborda. *Ng-Book: The Complete Guide to Angular4*, 2017.
- Huber, Thomas Claudius. *Getting Started with TypeScript: Includes, Introduction to Angular; Write Professional JavaScript Code That Scales, Use Interfaces and Classes to Build Robust Code, Learn about Generics, Modules, Arrow Functions, Decorators, Declarations, Npm and Much More*. 1st edition. Erscheinungsort nicht ermittelbar: ThomasClaudiusHuber, 2017.
- <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/guide/overview/> <https://www.draw.io/>
- <https://www.telerik.com/blogs/what-is-a-hybrid-mobile-app><https://nordicapis.com/what-is-the-difference-between-an-api-and-an-sdk/>
- <https://blog.codecentric.de/en/2014/11/ionic-angularjs-framework-on-the-rise/>
- <https://www.freecodecamp.org/news/a-deeply-detailed-but-never-definitive-guide-to-mobile-development-architecture-6b01ce3b1528/>
- <https://www.webmd.com/diet/ss/slideshow-best-diet-tips-ever>
- <https://medium.com/@javier.ramos1/ionic-4-all-you-need-to-know-d2b9627aaf03>
- <https://www.quora.com/What-is-AngularJS-in-simple-words>