

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

Tím č.11

Metodika vývoja aplikácie



Vedúci tímu: Tibor Vincze, MSc.
Vypracoval/a: Aranka Klukaová

1 Vývoj aplikácie

Na zjednotenie formy písania kódu počas vývoja požadovaných funkcionalít aplikácie potrebujeme stanoviť pravidlá pre písanie kódu v jazyku Python a v SDK Flutter.

Pre písanie kódu a vytváranie súborov a priečinkov bude využitý anglický jazyk a vývojové prostredie Android Studio.

Spolupráca časti aplikácie písanej v Pythone s časťou vyvinutou pomocou Flutter-u bude zabezpečená pomocou HTTP komunikácie(API).

Kvôli snahe o zjednodušenie orientovania sa v rámci zdrojového kódu bude kód rozdelený do viacerých repozitárov:

- Flutter App repozitár,
- Deep face repozitár.

Flutter

Flutter je open-source používateľské rozhranie SDK na vývoj (multiplatformového) softvéru.. V rámci aplikácie bude zabezpečovať chod mobilnej aplikácie.

Zásady písania kódu:

- súbory s obrazovkami pomenúvame snake_case(face_capture.select),
- priečinky a ostatné súbory sa pomenúvajú v camelCase(form, idCardForm),
- zlučujeme súbory do priečinkov podľa potreby a významu, napr. formuláre v priečinku form,
- všetko ostatné sa drží konvencie popísanej v [sprievodcovi štýlu](#).

Python

Časť aplikácie zabezpečujúca identifikáciu používateľa bude implementovaná pomocou jazyka Python a knižnice DeepFace. V rámci písania kódu v jazyku Python bude využitá konvencia “[PEP 8 - Style Guide for Python Code](#)”. IDE nastavenia sa nelíšia od základného nastavenia JetBrains PyCharm.