Projekt końcowy — publikacja i obrona

Czas: 2 × 45 min | praca zespołowa (2–3 osoby) | Wykład 2.30

Cel: Przygotujecie wydanie projektu (publikacja, dokumentacja, testy na innym komputerze) i obronicie rozwiązanie przed klasą i nauczycielem.

Po zajęciach potrafisz:

- publikuje aplikację w wersji gotowej do przekazania
- przygotowuje dokumentację użytkownika i techniczną
- prezentuje architekturę i działanie aplikacji
- odpowiada na pytania o własny kod

Sprzęt i materiały

- komputer z Windows 11 i dostępem do internetu
- pendrive lub konto w repozytorium do zapisania projektu
- komputer bez środowiska programisty do testu wydania
- projektor do prezentacji

Oprogramowanie

- **Visual Studio Community 2026 (obciążenie „Programowanie aplikacji klasycznych platformy .NET")** — darmowe dla uczniów i nauczycieli; w pracowni zainstalowane visualstudio.microsoft.com/pl/downloads
- **.NET 10 SDK (LTS)** — instalowany razem z Visual Studio; sprawdzenie: `dotnet --version` dotnet.microsoft.com/pl-pl/download/dotnet/10.0
- **Git for Windows** — lub Git wbudowany w Visual Studio git-scm.com/downloads/win
- **Konto GitHub (bezpłatne)** — lub szkolne konto GitHub Education github.com/signup

Bezpieczeństwo

- Zapisuj projekt w swoim folderze (np. `C:\Users\<login>\source\repos`), a na koniec zajęć skopiuj go na pendrive lub wyślij do repozytorium.
- Nie uruchamiaj programów i pakietów z nieznanych źródeł; pakiety NuGet instaluj tylko te, które wskazuje zadanie.

Przebieg zadania

1 Wydanie

Według lekcji 2.20.

1. Wersja 1.0.0, ikona, metadane; publikacja WPF (self-contained) lub MAUI (pakiet Windows / APK Androida — dla chętnych).
2. Test na innym komputerze: instalacja, pierwsze uruchomienie (utworzenie bazy), scenariusz główny.
3. Wydanie na GitHub (Releases) z archiwum i opisem zmian.

2 Dokumentacja

Folder `docs` i README.

1. README: opis, wymagania, uruchomienie, zrzuty, autorzy i podział pracy.
2. Dokumentacja techniczna: architektura, diagram encji, lista wymagań ze stanem realizacji.
3. Komentarze dokumentacyjne w klasach usług i ViewModeli.

3 Obrona

10 minut na zespół + pytania.

1. Prezentacja: problem, pokaz aplikacji, architektura (diagram), ciekawa decyzja techniczna, testy, co dalej.
2. Każda osoba omawia własną część i odpowiada na pytania o swój kod.
3. Samoocena zespołu według kryteriów projektu.
4. Po obronie: poprawki zgłoszone przez klasę jako nowe zgłoszenia (Issues) do ewentualnej wersji 1.1.

W sprawozdaniu umieść

- ☐ adres wydania (Release)
- ☐ README i dokumentacja techniczna
- ☐ materiały prezentacji
- ☐ samoocena i ocena wkładu osób

Pytania kontrolne

1. Co zrobilibyście inaczej, zaczynając projekt od nowa?
2. Która decyzja architektoniczna najbardziej się opłaciła?
3. Jak rozwinąć aplikację (np. synchronizacja z serwerem, wersja mobilna)?

Kryteria oceny

Kryterium	Punkty
Wydanie i test na innym komputerze	5
Dokumentacja	5
Prezentacja	4
Odpowiedzi na pytania o własny kod	6
Razem	**20**

Sprawozdanie przygotuj na wzorze dołączonym do zadania (plik .docx o tym samym numerze).