**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук  
Департамент программной инженерии

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  Научный руководитель,  доцент департамента  программной инженерии  факультета компьютерных наук,  канд. техн. наук  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С. Л. Макаров «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г. | УТВЕРЖДАЮ  Академический руководитель образовательной программы «Программная инженерия» профессор департамента программной инженерии, канд. техн. наук  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В. В. Шилов «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Подп. и дата* |  |
| *Инв. № дубл.* |  |
| *Взам. инв. №* |  |
| *Подп. и дата* |  |
| *Инв. № подл* |  |

**ANDROID-ПРИЛОЖЕНИЕ «АПТЕЧКА»**

**Текст программы**

**ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ**

**RU.17701729.05.04-01 ТП 01-1-ЛУ**

**Исполнитель:**  
студент группы БПИ203

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / Насыхова А. А. /  
«\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г

**Москва 2022**

**УТВЕРЖДЕНО**  
**RU.17701729.05.01-01 ТП 01-1-ЛУ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Подп. и дата |  | | Инв. № дубл. |  | | Взам. Инв. № |  | | Подп. и дата |  | | Инв. № подл. | **RU.17701729.05.01-01 ТП 01-1**  \_\_\_\_\_\_\_\_ | | **Android-приложение «Аптечка»**  **Текст программы**  **RU.17701729.05.01-01 ТП 01-1**  **Листов 8**  **Москва 2022**  СОДЕРЖАНИЕ  [**1.** **АННОТАЦИЯ** 3](#_Toc115924969)  [**2.** **СОДЕРЖИМОЕ ДИРЕКТОРИИ RES** 4](#_Toc115924970)  [**2.1** **Директория drawable** 4](#_Toc115924971)  [**2.2** **Директория layout** 4](#_Toc115924972)  [**2.3** **Директория menu** 4](#_Toc115924973)  [**2.4** **Директория values** 5](#_Toc115924974)  [**3.** **СОДЕРЖИМОЕ ДИРЕКТОРИИ JAVA/COM/EXAMPLE/VOICEVERSA** 6](#_Toc115924975)  [**3.1** **Директория controller** 6](#_Toc115924976)  [**3.2** **Директория model** 6](#_Toc115924977)  [**3.3** **Директория serverClasses** 6](#_Toc115924978)  [**3.4** **Директория view** 6](#_Toc115924979)  [3.4.1 Директория libraryActivity 6](#_Toc115924980)  [ПРИЛОЖЕНИЕ 1 8](#_Toc115924981) |  |

1. **АННОТАЦИЯ**

Программа «Android-приложение «Аптечка»» разработана на языке Java в среде разработки Android Studio и использует файлы разметки, написанные на языке xml, а также файлы сборки и прочее. В этом документе описана структура репозитория на github, в котором находится код проекта.

Репозиторий расположен по ссылке:

https://github.com/ANasykhova/CourseWork

Проект приложения находится в папке CourseWork, там расположены файлы сборки и другие автоматически генерируемые файлы.

Написанный же код расположен в поддиректории CourseWork/app/src/main. В этой директории находятся:

1. файл AndroidManifest.xml – файл манифест с настройками приложения, описанием запускаемых файлов внутри него, разрешениями приложения;
2. директория res;
3. директория [java](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/tree/main/AttemptAtAutentification/app/src/main/java)/[com](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/tree/main/AttemptAtAutentification/app/src/main/java/com)/[example](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/tree/main/AttemptAtAutentification/app/src/main/java/com/example)/coursework;

Файлы сборки уровня проекта и приложения находятся в директориях CourseWork/build.gradle и app/build.gradle соответственно. Они представляют интерес с точки зрения версий плагинов и используемых библиотек. Их настройка гарантирует совместимость ресурсов.

1. **СОДЕРЖИМОЕ ДИРЕКТОРИИ RES**

В этой директории находятся ресурсы приложения, в том числе файлы верстки, файлы с макетами тем и строковые данные. Кроме них в директории присутствует большое количество автогенерируемых ресурсов приложения, в этом же документе будут описаны только добавленные вручную.

* 1. **Директория drawable**

В этой директории расположены отображаемые ресурсы и, в частности, изображения. Далее будут описаны те из них, которые не были автосгенерированы.

1. Файл map\_icon.png – иконка меню навигации (переход на экран с картой).
2. Файл plus\_icon.png – иконка меню навигации (переход на экран с добавлением).
3. Файл delete.xml – иконка удаления объекта.
4. Файл ic\_home\_black\_24dp.xml – иконка для скачивания.
5. Файл ic\_notifications\_black\_24dp.xml – иконка меню навигации (переход на экран с графиками приема лекарств).
   1. **Директория layout**

В этой директории расположены ресурсы верстки, среди них те, которые не были автосгенерированы:

1. Файл [therapy\_card.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_bottom_navigation_screen.xml) – файл для создания карточки объекта Therapy.
2. Файл [medicine\_card.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_category_edit.xml) – файл для создания карточки объекта Medicine.
3. Файл [activity\_main.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_deadline_edit_screen.xml) – файл верстки главного экрана приложения.
4. Файл [add\_fragment.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_main.xml) – файл для создания фрагмента экрана добавления.
5. Файл [add\_code\_fragment.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_settings_categories_screen.xml)- файл для создания фрагмента экрана добавления лекарства по штрихкоду.
6. Файл [add\_therapy\_fragment.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_user_settings.xml) – файл для создания фрагмента экрана добавления графика приема лекарств.
7. Файл [add\_write\_fragment.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/category_item.xml) – файл для создания фрагмента экрана добавления лекарства вручную.
8. Файл [fragment\_home.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/deadline_item.xml) – файл для создания фрагмента экрана отображения карточек с лекарствами.
9. Файл [fragment\_notifications.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/deadline_item.xml) – файл для создания фрагмента экрана отображения карточек с графиками приема.
10. Файл [map\_fragment.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/deadline_item.xml) – файл для создания фрагмента экрана отображения карты с ближайшими аптеками.
    1. **Директория menu**

В этой директории расположены ресурсы верстки для меню:

1. Файл bottom\_nav\_[menu.xml](https://github.com/HowToCodeWithPaws/Coursework2-PossumPlaner/blob/%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BD%D0%B5-%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D0%BB%D0%BE-%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C/AttemptAtAutentification/app/src/main/res/layout/activity_main.xml) – файл верстки для нижнего меню навигации.
   1. **Директория navigation**

В этой директории расположены ресурсы верстки навигации:

1. Файл mobile\_navigation.xml – файл верстки для иконок меню навигации.
   1. **Директория values**

В этой директории расположены сохраненные значения:

1. Файл colors.xml – сохраненные значения цветов.
2. Файл strings.xml – сохраненные строковые значения.
3. Файл dimens.xml – сохраненные размерности.
4. Файл themes.xml – сохраненные шаблоны тем.
5. **СОДЕРЖИМОЕ ДИРЕКТОРИИ JAVA/COM/EXAMPLE/VOICEVERSA**

В этой директории расположены файлы, относящиеся непосредственно к логике приложения.

1. Файл AddCodeFragment.java – класс для настройки экрана добавления лекарства по штрихкоду.
2. Файл AddFragment.java – класс для настройки экрана добавления.
3. Файл AddTherapyFragment.java – класс для настройки экрана добавления графика приема лекарств.
4. Файл AddWriteFragment.java – класс для настройки экрана добавления лекарства вручную.
5. Файл HomeFragment.java – класс для настройки экрана отображения списка добавленных лекарств.
6. Файл MainActivity.java – класс для обработки перемещений по нижнему меню навигации.
7. Файл MapFragment.java – класс для настройки экрана отображения карты и ближайших аптек на ней.
8. Файл Medicine.java – класс для создания объекта Лекарство.
9. Файл NotificationsFragment.java – класс для настройки экрана отображения списка добавленных графиков приема лекарств.
10. Файл RVMedicineAdapter.java – класс-адаптер для добавления объектов в список лекарств на экране отображения лекарств.
11. Файл RVTherapyAdapter.java – класс-адаптер для добавления объектов в список графиков приема лекарств на экране отображения графиков приема.
12. Файл Therapy.java – класс для создания объекта График приема лекарств.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**ТЕРМИНОЛОГИЯ**

**Android** – операционная система для смартфонов.

**Bottom navigation** – нижняя панель в мобильном приложении, необходимая для навигации по основным компонентам.

**Интерфейс** – совокупность средств, методов и правил взаимодействия между элементами системы.

**Лекарственное средство, лекарство** – вещество или смесь веществ синтетического или природного происхождения, применяемые для профилактики, диагностики и лечения заболеваний.

**Мобильное приложение** – программное обеспечение, предназначенное для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах.

**Штрихкод** – Графическая информация, наносимая на поверхность, маркировку или упаковку изделий, предоставляющая возможность считывания её техническими средствами

**ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Изм. | Номера листов (страниц) | | | | Всего листов (страниц) в документе | № документа | Входящий № сопроводительного документа и дата | Подпись | Дата |
| измененных | замененных | Новых | аннулированных |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |