דוח פרויקט סוף אנדרואיד

שם soccer league

תיאור פרויקט :

הפרויקט פותח על מנת לספק פתרון טכנולוגי לניהול משחקי כדורגל באמצעות אפליקציה למכשירי Android. הפתרון נועד לשרת מאמנים, שחקנים ואוהדים, על ידי ניהול ומעקב אחר משחקים קיימים ועתידיים, תוך הצגת מידע מפורט על כל משחק.

טכנולוגיות שנבחרו:

Android Studio: סביבת פיתוח עיקרית ליצירת אפליקציות Android.

Java: שפת התכנות שנבחרה לפיתוח האפליקציה מספקת גמישות ותמיכה נרחבת בפיתוח אפליקציות Android.

SQLite: מסד נתונים קל משקל שמאוחסן מקומית במכשיר ומאפשר ניהול נתונים באופן יעיל ומהיר.

ממשק המשתמש:

הממשק פותח תוך דגש על נוחות השימוש ונגישות. הוא כולל חלוקה ברורה למסכים השונים:

הדפסת משחקים: מציג רשימה של כל המשחקים .

הוספה ועדכון : הוספת משחק חדש ואפשרות עדכונו.

חיפוש וסינון: מאפשר חיפוש משחקים לפי קריטריונים שונים כמו תאריך וקבוצה.

מסד נתונים:

מסד הנתונים מורכב מטבלה אחת או יותר המאוחסנות בפורמט SQLite וכוללות את העמודות הבאות:

ID משחק: מזהה ייחודי לכל משחק.

תאריך: תאריך המשחק.

זמן: שעת התחלת המשחק.

קבוצה א': שם הקבוצה הראשונה.

קבוצה ב': שם הקבוצה השנייה.

תוצאה: תוצאת המשחק, הנקבעת בסיום המשחק.

הפרויקט כולל גם מנגנון לשמירה, עדכון ומחיקה של רשומות במסד הנתונים, תוך כדי שמירה על ביצועים גבוהים ואמינות נתונים.

תהליך עבודה :

1. פתיחת האפליקציה:

הכנסה לדף הבית: בעת פתיחת האפליקציה, המשתמש מועבר אוטומטית לדף הבית שמציג רשימה של כל המשחקים הקרובים.

טעינת נתונים: האפליקציה טוענת נתונים ממסד הנתונים SQLite, ומציגה אותם ברשימה מסודרת.

2. הוספת משחק חדש:

ניווט למסך הוספה: המשתמש בוחר באפשרות להוסיף משחק חדש מתוך תפריט האפליקציה או מכפתור בדף הבית.

מילוי פרטי משחק: המשתמש מזין את פרטי המשחק כולל תאריך, שעה, קבוצות משתתפות ומיקום.

שמירה במסד הנתונים: לחיצה על כפתור "שמור" תוסיף את המשחק למסד הנתונים.

3. חיפוש וסינון משחקים:

מעבר למסך חיפוש: המשתמש ניגש למסך חיפוש דרך התפריט הראשי.

הזנת פרמטרים: ניתן לחפש משחקים לפי תאריך, קבוצה או מיקום.

הצגת תוצאות: האפליקציה מציגה את רשימת המשחקים התואמים את הקריטריונים.

4. עדכון פרטי משחק:

בחירת משחק לעדכון: המשתמש בוחר משחק מהרשימה ומעביר למסך עריכה.

עריכת פרטים: מעדכן את הפרטים הנדרשים כגון תאריך, שעה, קבוצות ותוצאה.

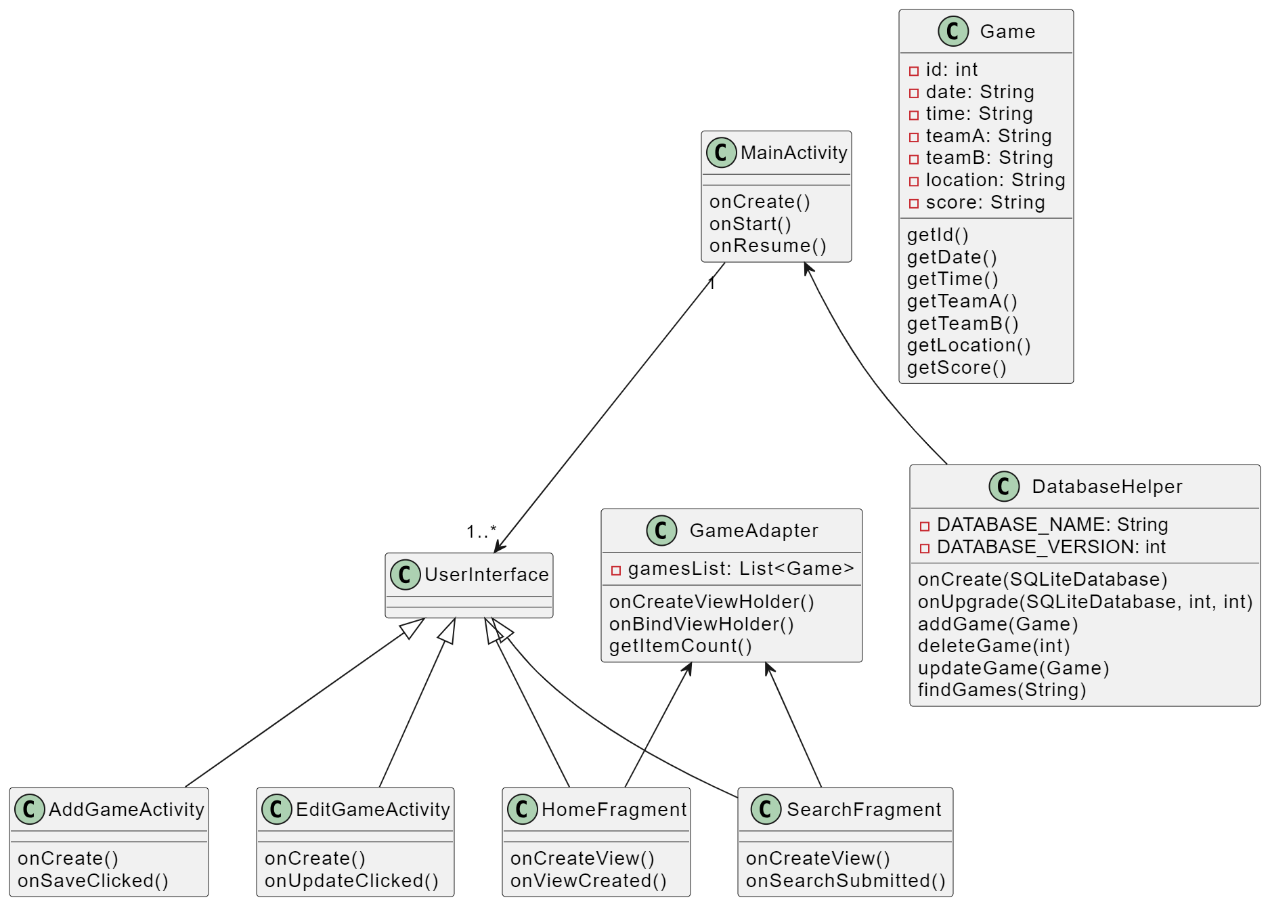
שמירת השינויים: לאחר העריכה, המשתמש שומר את השינויים, שמעודכנים במסד הנתונים.

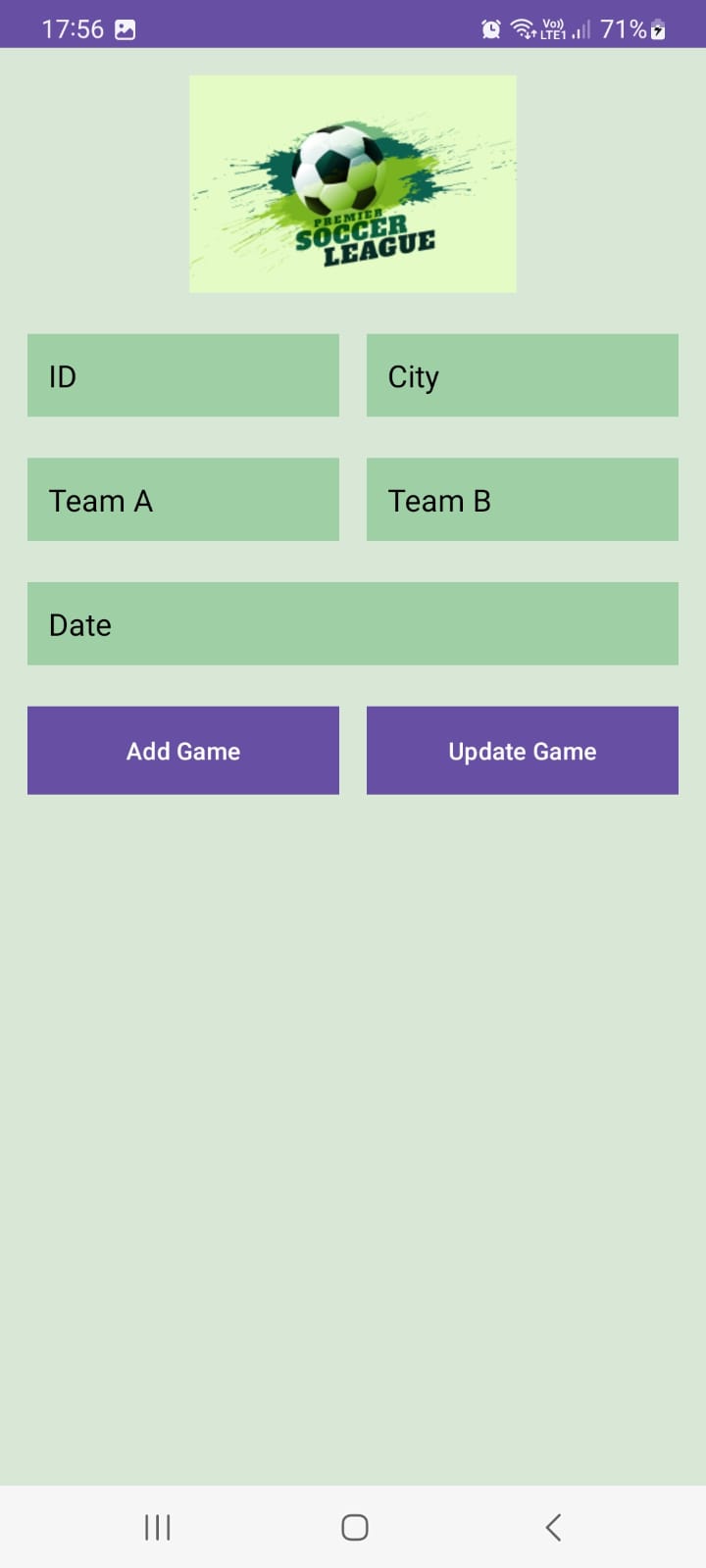
5. מחיקת משחק:

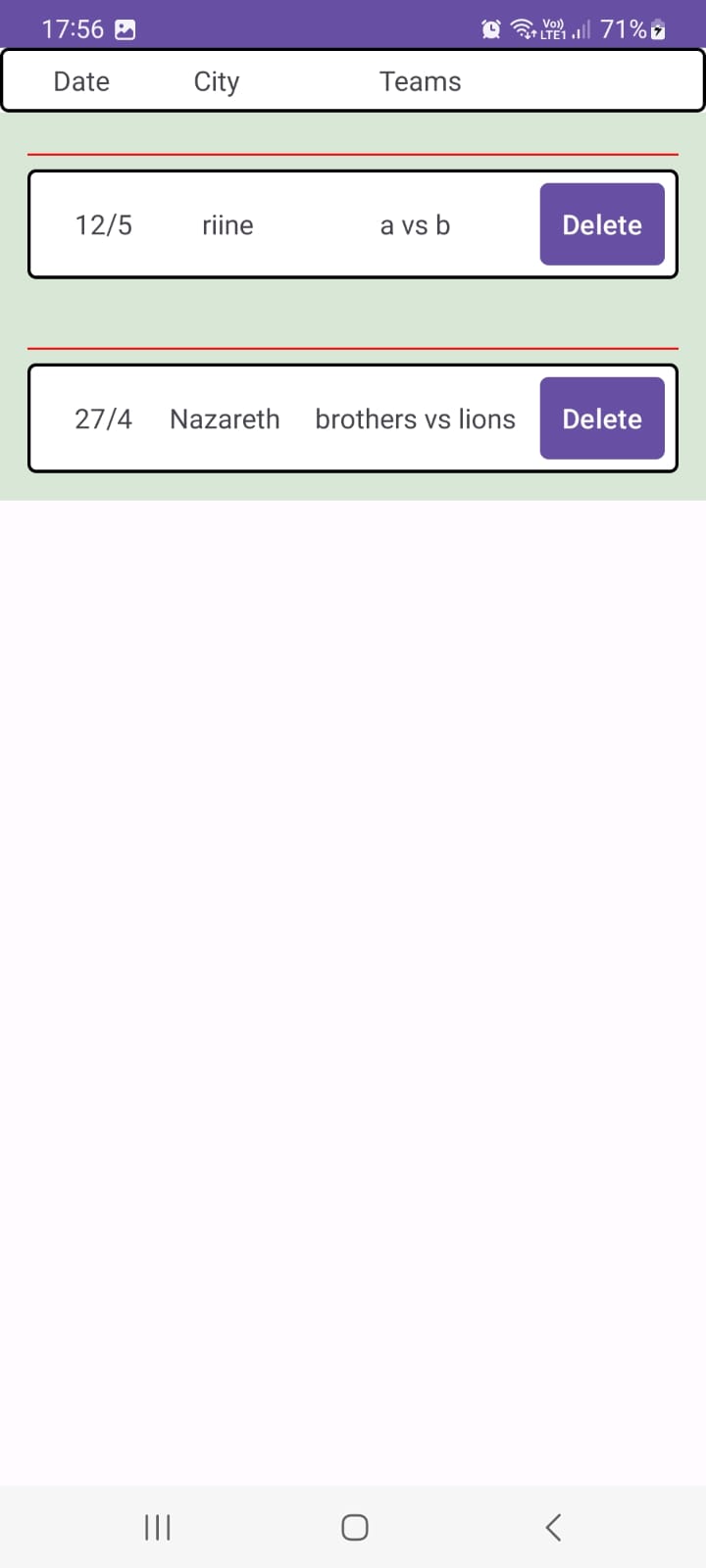
בחירה מהרשימה: המשתמש מסמן את המשחק שברצונו למחוק.

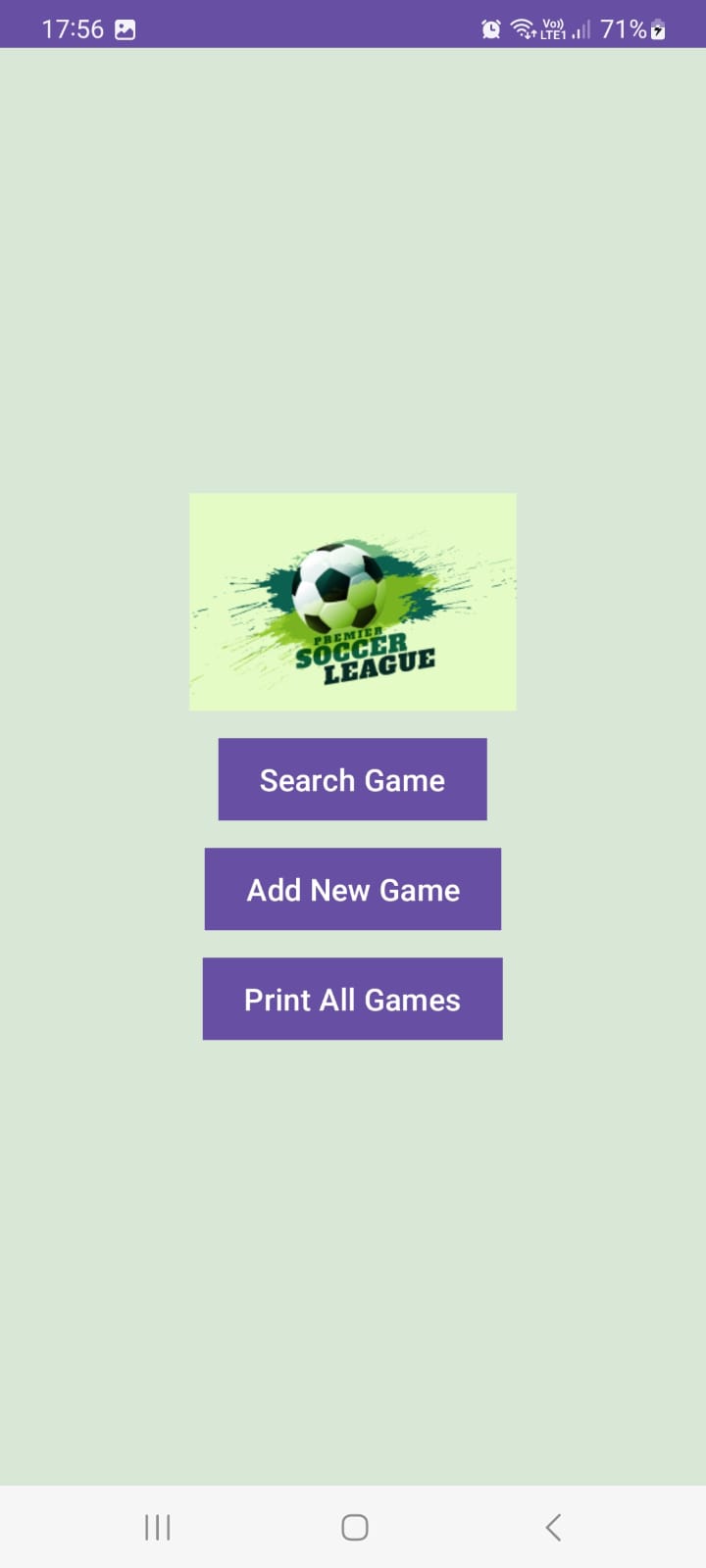
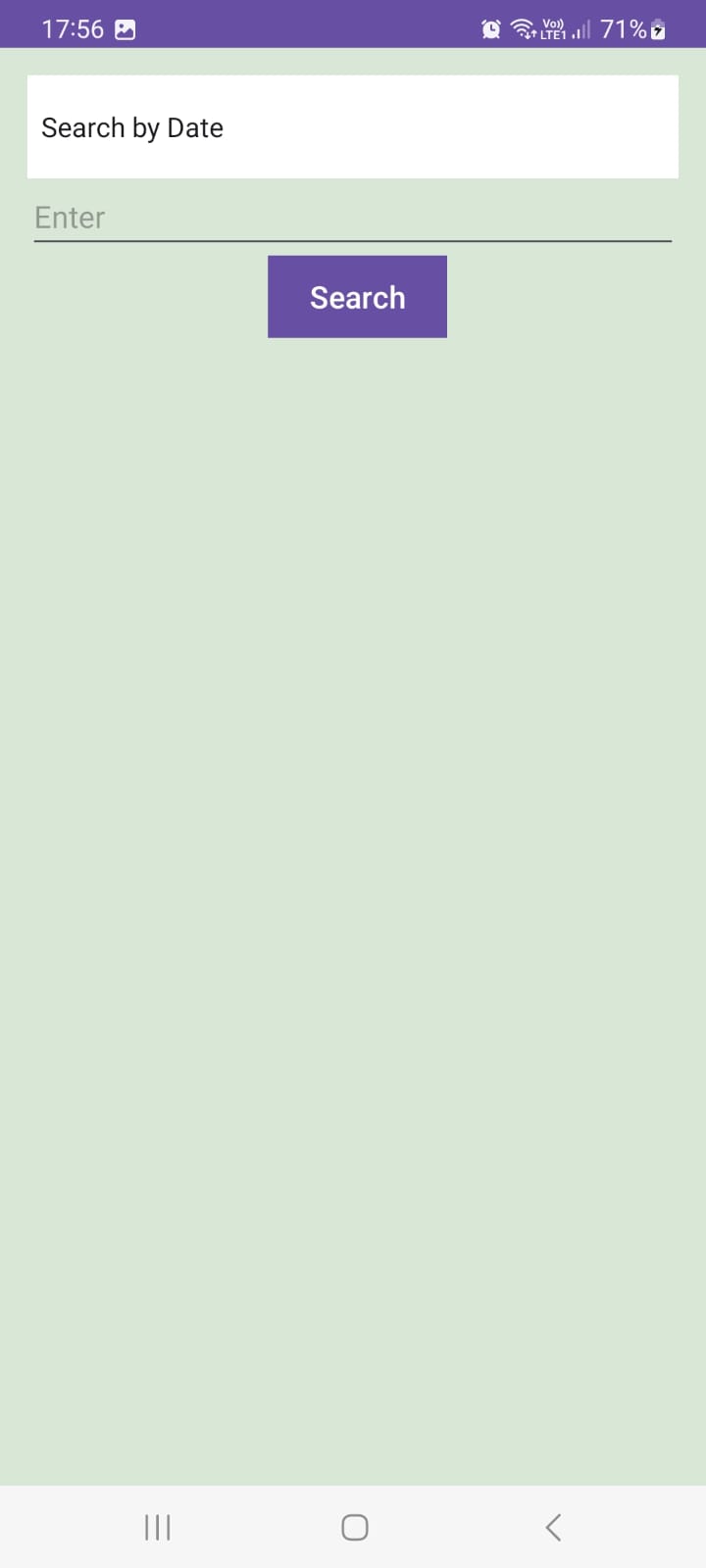
מחיקה ממסד הנתונים: לאחר האישור, המשחק נמחק מהמסד ולא יופיע יותר ברשימות.

UML









שם המגישה: אלאא בסול

ת.ז: 316194075

מס׳ טלפון: 0545577813

איימיל: alaa.bsoul10@gmail.com

הפרויקט נמצא בgithub בקישור הנ״ל: