

# Projektni zadatak PNRS1 – Zadatak 1

## Android aplikacija „Pametna bolnica“

Ovogodišnji projektni zadatak biće izrada Android aplikacije pod nazivom **Smart Hospital**. Projekat se sastoji iz šest celina koje se nastavljaju jedna na drugu i zajedno čine kompletnu aplikaciju. Razvoj aplikacije se odvija u okruženju Android Studio, a rešenje je potrebno testirati na emulatoru.

*Pred vama je tekst zadatka koji predstavlja prvu celinu. Ukupan broj bodova koji možete ostvariti na ovom zadatku je 10 bodova.*

## Zadatak 1 – Layout and Activity

Napraviti novi Android Studio projekat pod nazivom **SmartHospital**

- Minimum API level: **API 26**.
- Ime paketa obavezno postaviti na ime.prezime (npr. *petar.petrovic.calendarapp*).
- Pri kreiranju projekata za MainActivity odabrati *EmptyActivity* opciju.
- Zadatak obuhvata tri Activity-ja: *MainActivity*, *LoginActivity* i *RegisterActivity*, kao i tri odgovarajuće *layout* (.xml) datoteke.

### MainActivity

Izgled *MainActivity*-ja koji je vidljiv po pokretanju aplikacije treba da odgovara slici (Slika 1). Elementi koji postoje u okviru ovog Activity-ja su:

- TextView CRVENE boje sa ispisom “Smart Hospital”.
- ImageView (proizvoljno preuzeti datoteku koja tematski odgovara).
- 2 Dugmeta “**Registruj se**” i “**Prijavi se**”.
- Registrovati Listener na dugme “**Registruj se**” u *MainActivity* datoteci i implementirati odgovarajuću *onClick()* callback metodu za pritisak dugmeta. Prilikom pritiska na dugme potrebno je obaviti prelaz na *RegisterActivity*.
- Registrovati Listener na dugme “**Prijavi se**” u *MainActivity* datoteci i implementirati odgovarajuću *onClick()* callback metodu za pritisak dugmeta. Pritiskom na ovo dugme potrebno je otkriti 3 elementa koja su do tada bila nevidljiva (*pomoć*: atribut *visibility*). Izgled na ekranu nakon pritiska ovog dugmeta treba da odgovara slici (Slika 2). Ova tri elementa su 2 EditText-a i Button “**PRIJAVA**”. Pritiskom na dugme “**PRIJAVA**” potrebno je obaviti prelaz na novi Activity *LoginActivity*.

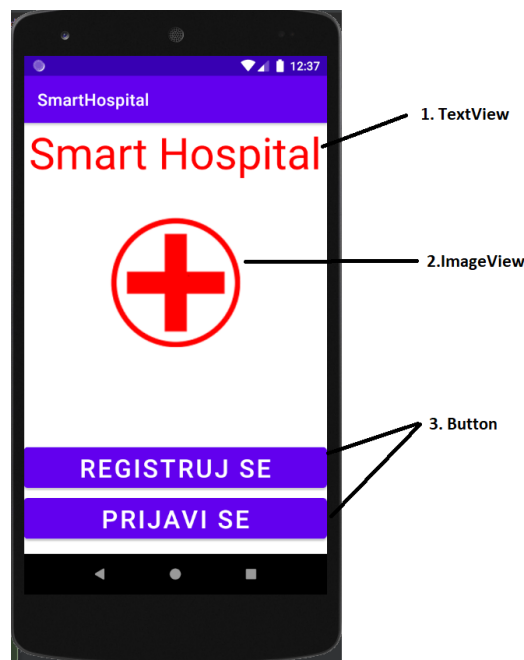
### RegisterActivity

Izgled *RegisterActivity*-ja treba da odgovara prikazu sa slike (Slika 3). Elementi koji postoje u okviru ovog Activity-ja su:

- TextView labele sa ispisima Ime, Prezime, Pol, Datum Rođenja i Lozinka. Ove labele treba da budu centrirane.
- EditText elementi za unos imena, prezimena i lozinke. Sve EditText komponente treba da imaju definisan atribut hint. Za unos lozinke treba podesiti atribut android:inputType na vrednost "textPassword" kako uneti tekst ne bi bio vidljiv.
- 3 RadioButton-a koji se nalaze unutar RadioGroup elementa koji je horizontalne orijentacije.
- CalendarView elementa za izbor datuma rođenja.
- "SUBMIT" dugmeta na čiji pritisak se pojavljuje ispis generisanog korisničkog imena (username) ispod dugmeta, koji je prikazan na slici (Slika 5). Ovaj ispis je do tada nevidljiv. Username se generiše kao Ime + "." + Prezime. Voditi računa da li je došlo do ispravnog unosa imena i prezimena (zaštita od praznog unosa).

### LoginActivity

Prelaz na ovaj Activity obavlja se pritiskom na dugme "PRIJAVA" MainActivity-ja. Ovaj Activity je za sada prazan i sadrži samo jedan Text View sa ispisom "Dobrodošli u Login Activity".



Slika 1 - MainActivity

# Smart Hospital



REGISTRUJ SE

PRIJAVI SE

Username

Password

PRIJAVA

Slika 2 - MainActivity nakon pritiska na dugme "PRIJAVI SE"

SmartHospital

Ime:

Prezime:

Pol: ☐ M ☐ Ž ☐ Ostalo

Datum rođenja:

< March 2021 >

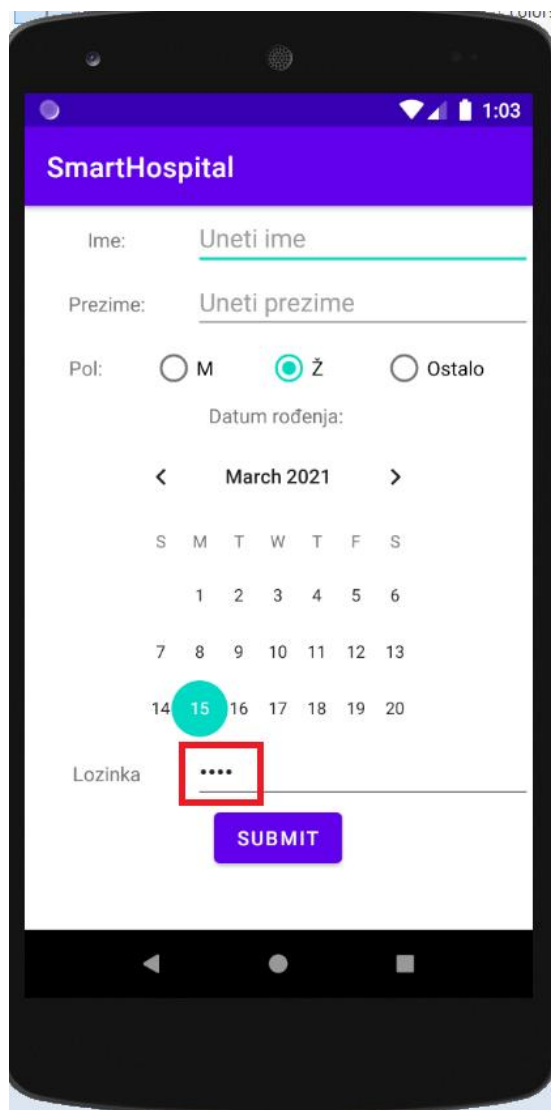
S	M	T	W	T	F	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

Lozinka:

Annotations:

- EditText (points to Ime field)
- RadioGroup (points to Pol field)
- RadioButton (points to M, Ž, or Ostalo options)
- CalendarView (points to the date picker)
- EditText (points to Lozinka field)
- Button (points to SUBMIT button)

Slika 3 – RegisterActivity



Slika 4 – RegisterActivity i Slika 5 – RegisterActivity nakon pritiska "SUBMIT" dugmeta

### **VAŽNE NAPOMENE:**

1. Koristiti android.developers kao vid dokumentacije, pored materijala sa vežbi i predavanja.
2. Kako biste ostvarili maksimalan broj bodova, morate ispoštovati sve zahteve. Prostor za individualnost svakako ostaje na izboru boja i dimenzija teksta.
3. Koristiti relativne jedinice pri zadavanju dimenzija elemenata.
4. Sve boje i stringovi su resursi aplikacije, te je neophodno da budu definisani u *strings.xml* i *colors.xml* datotekama.
5. Voditi računa o formatiranju koda.
6. Rok za izradu je nedelja, 21.03. u ponoć. Rešenja učitati u okviru Assignment-a na Canvasu. U ponedeljak i utorak će biti organizovane elektronske odbrane domaćeg zadatka, u terminu vežbi.

**SREĆNO!**