

# Οδηγίες προς τους προγραμματιστές.

Σε αυτό το README αρχείο θα ασχοληθούμε με την λεπτομερέστερη περιγραφή της βάσης δεδομένων της εφαρμογής μας και του πίνακα που διατηρεί το παιχνίδι των διατροφικών στοιχείων, δεδομένου ότι υπάρχει ήδη η τεχνική τεκμηρίωση των κλάσεων της εφαρμογής στο wiki (<https://github.com/ellak-monades-aristeias/diabetes/wiki>).

Η βάση δεδομένων (<https://github.com/ellak-monades-aristeias/diabetes/blob/master/src/com/example/diabetes/MainActivity.java>) την παρούσα στιγμή έχει δύο πίνακες:

1. Τον InsulinDose όπου διατηρεί την ημερομηνία και ώρα που κάποιος πάσχον έλαβε μια δόση ινσουλίνης, καθώς επίσης και τον αριθμό των μονάδων ινσουλίνης που αυτός έκανε.
2. Τον BloodGlucose όπου διατηρεί την ημερομηνία και ώρα που κάποιος έκανε μια μέτρηση μαζί με το είδος της μέτρησης (προ/μετά πρωινού, γεύματος, βραδινού ή προ ύπνου), καθώς επίσης και την μέτρησή του.

Χρησιμοποιώντας τα δεδομένα της βάσης, αυτή τη στιγμή μπορεί κάποιος να δει τις τιμές της γλυκόζης, ομαδοποιημένες κατά το είδος τους για τους τελευταίους 3 μήνες. Κάποιος προγραμματιστής μπορεί να δώσει στους χρήστες τη δυνατότητα να ρωτήσουν όχι μόνο για το τελευταίο τρίμηνο αλλά και για διαφορετικές περιόδους.

Για το παιχνίδι των διατροφικών στοιχείων (<https://github.com/ellak-monades-aristeias/diabetes/blob/master/src/com/example/diabetes/Nutrition.java>), ο προγραμματιστής που θα το επεκτείνει οφείλει να θέσει το σωστό αριθμό των ερωτήσεων στην μεταβλητή `number_of_recipes` (αυτή τη στιγμή είναι 42 οι ερωτήσεις που έχει το παιχνίδι μας) και στη συνέχεια να βάλει στους πίνακες `question_array` και `answers_array` τα στοιχεία που αφορούν τις νέες ερωτήσεις. Στον πίνακα `question_array` θα πρέπει στο πρώτο κελί να βάλει την ερώτηση (σημ: η ερώτηση αποτελείται από 2 κομμάτια, ένα στατικό που είναι ίδιο για όλες τις ερωτήσεις και ένα μεταβλητό που αφορά την εκάστοτε ερώτηση) και μετά στα κελιά 1 έως και 3 τις πιθανές απαντήσεις. Ο πίνακας `answers_array` έχει για κάθε μια από τις απαντήσεις της ερώτησης το αν είναι σωστή ή λανθασμένη.