

Android Naloga

2016

Contents

| | |
|--------------------------|---|
| Navodilo | 2 |
| Opis naloge | 2 |
| MatchPitchCallback | 2 |
| Primeri igrišča | 3 |

Navodilo

Naloga mora biti v celoti napisana v programskem jeziku Java. Pri oddaji naloge je potrebno priložiti celotno izvorno kodo.

Opis naloge

Implementirati je potrebno 3 športna igrišča:

- Nogometno
- Košarkarsko
- Teniško

Za vsako igrišče velja:

- Vsako igrišče naj bo svoj view
- Narisana naj bodo iz ptičje perspektive (lahko je samo slika)
- Igrišče mora »implementirati« interface MatchPitchCallback, definicija je opisana v dokumentu spodaj
- Mora znati pokazati rezultat, ki ga dobi preko interface-a MatchPitchCallback
- Rezultat se mora prikazati z animacijo, tako da se pripelje z leve z trenutnim rezultatom tekme, potem se naredi animacija, ki spremeni rezultat in nato se rezultat zapelje ven iz igrišča na desno

Narediti je potrebno en zaslon, ki vsebuje:

- 3 gumbe na vrhu, ki delujejo kot switch za trenutno izbrano igrišče
- pod gumbi je komponenta, trenutno izbranega igrišča
- pod igriščem sta 2 input boxa, v katere lahko zapisujemo samo števila, ki predstavljajo trenutni rezultat tekme
- gumb, ki preko interface-a MatchPitchCallback poslje trenutno nastavljen rezultat igrišču

MatchPitchCallback

Definicija MatchPitchCallback:

- void setResult(int home, int away);

Primeri igrišča





