

E-Shop εφαρμογή

1. Εισαγωγή

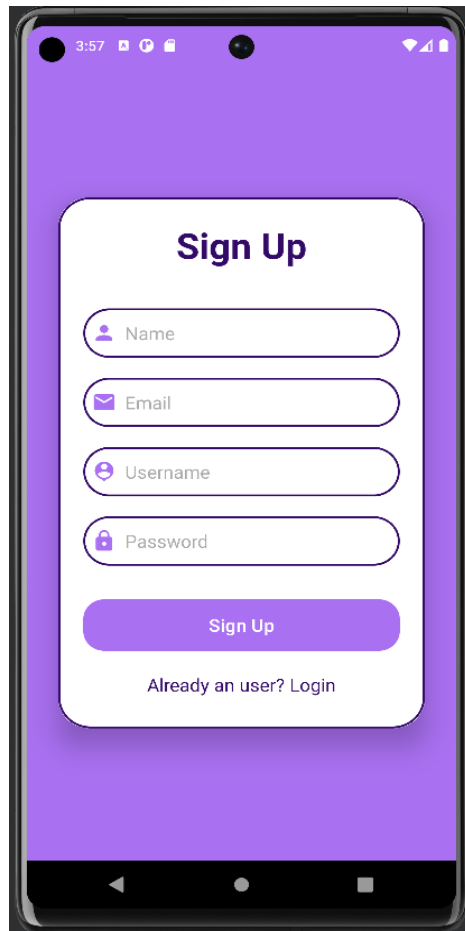


Εικόνα 1: E-Shop

- **Περιγραφή εφαρμογής:**

Η συγκεκριμένη εφαρμογή δημιουργήθηκε για ένα κατάστημα το οποίο επιδιورθώνει κινητά τηλέφωνα τα οποία έχουν συγκεκριμένα προβλήματα. Αυτή την εφαρμογή μπορεί να την χρησιμοποιεί ένας υπάλληλος του καταστήματος για να μπορεί να διαχειρίζεται τις προμήθειες του αλλά και να γνωρίζει τι προϊόντα έχει για πώληση και τι για επιδιόρθωση.

2. Περιγραφή Σχεδίασης Εφαρμογής



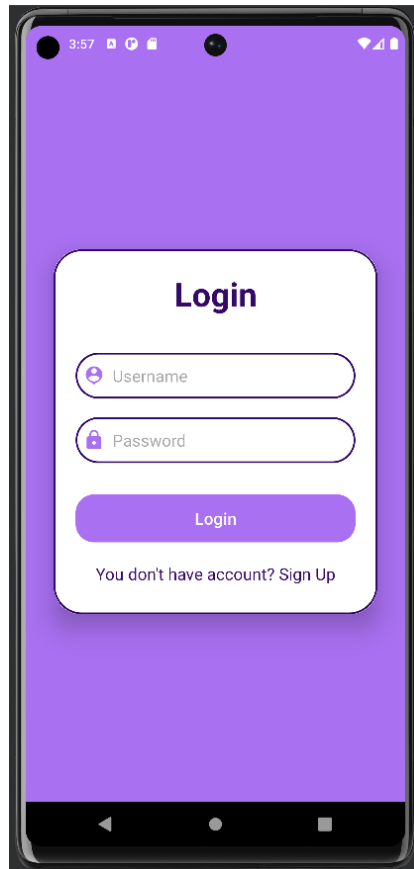
Εικόνα 2: Έναρξη εφαρμογής, Sign Up form

Με την έναρξη της εφαρμογής εμφανίζετε μια φόρμα Sign Up, η οποία ζητά κάποια στοιχεία από τον υπάλληλο, όπως βλέπουμε και στην Εικόνα 2.

Στην φόρμα Sign Up που βλέπουμε στην Εικόνα 2 υπάρχει ένα Linear Layout που περιέχει ένα card view το οποίο είναι στοιχισμένο στο κέντρο και έχει για background ένα dark purple border. Μέσα στο card view υπάρχει ένα άλλο Linear Layout το οποίο είναι στοιχισμένο στο κέντρο και μέσα περιέχει δύο Text Views, τέσσερα Edit Texts και ένα Button.

1. Το πρώτο Text View είναι το κείμενο Sign Up τέρμα πάνω.
2. Μετά είναι το πρώτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Name" και το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Name" και έχει για background ένα dark purple border.

3. Ακολουθεί το δεύτερο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Email", το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Email" και Input Type "Email" για να αναγνωρίζει ότι εδώ θα πρέπει να καταχωρηθεί κείμενο με "@" από τον χρήστη και έχει για background ένα dark purple border.
4. Ακολουθεί το τρίτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Username" και το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Username" και έχει για background ένα dark purple border.
5. Ακολουθεί το τέταρτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Password", το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Password" και έχει για background ένα dark purple border. Έχει επίσης Input Type "Password" για να αναγνωρίζει ότι κείμενο που θα καταχωρηθεί στο Edit Text θα είναι κωδικός έτσι ώστε να μην εμφανίζει το κείμενο που θα γράψει ο χρήστης και να το εμφανίζει με τελείες.
6. Μετά έρχεται το Button το οποίο έχει ως Text "Sign Up".
7. Και τέλος το δεύτερο Text View το οποίο έχει ως Text "Already an user? Login".

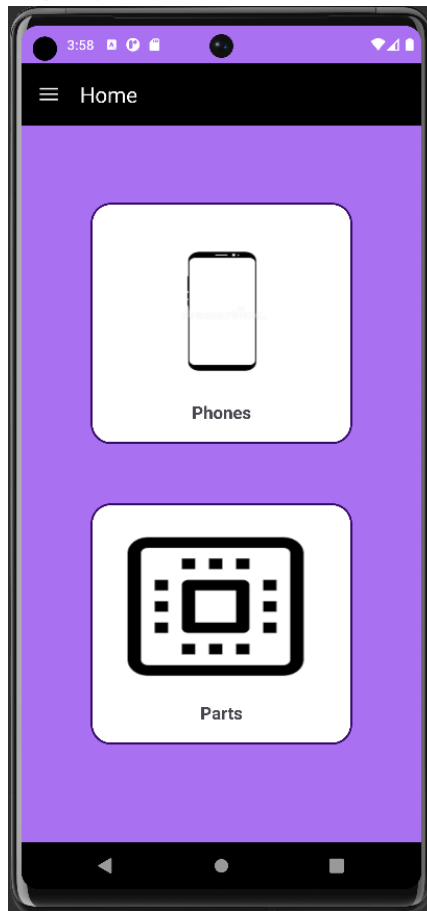


Εικόνα 3: Login form

Στην φόρμα Login που βλέπουμε στην Εικόνα 3 υπάρχει ένα Linear Layout που περιέχει ένα card view το οποίο είναι στοιχισμένο στο κέντρο. Μέσα στο card view υπάρχει ένα άλλο Linear Layout το οποίο είναι στοιχισμένο στο κέντρο και έχει για background ένα dark purple border. Επίσης μέσα περιέχει δύο Text Views, δύο Edit Texts και ένα Button.

1. Το πρώτο Text View είναι το κείμενο Login τέρμα πάνω.
2. Μετά ακολουθεί το πρώτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Username" και το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 3 δίπλα από το κείμενο "Username" και έχει για background ένα dark purple border.
3. Ακολουθεί το δεύτερο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Password", το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 3 δίπλα από το κείμενο "Password" και έχει για background ένα dark purple border. Επίσης έχει Input Type "Password" για να αναγνωρίζει ότι κείμενο που θα καταχωρηθεί στο Edit Text θα είναι κωδικός έτσι ώστε να εμφανίζει το κείμενο με τελείες και όχι το κείμενο που θα καταχωρίσει ο χρήστης, όπως γίνεται και στην Sign Up φόρμα.
4. Μετά έχουμε το Sign Up Button το οποίο έχει ως Text "Sign Up".

8. Και μετά ακολουθεί το τελευταίο στοιχείο της φόρμας, το δεύτερο Text view το οποίο έχει ως Text “ You don't have account? Sign Up”.



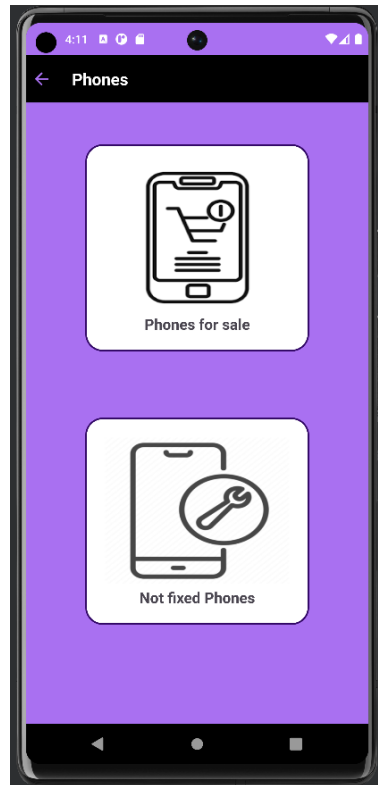
Εικόνα 4: Home

Στην Εικόνα 4 βλέπουμε το Home Fragment το οποίο είναι το Home της εφαρμογής. Στο Home υπάρχει ένα nav-bar πάνω ψηλά με μαύρο χρώμα και δύο Linear Layouts.

Πάνω στο nav-bar βλέπουμε στο τέρμα αριστερά τρεις μικρές οριζόντιες γραμμές οι οποίες είναι το Drawer menu μας.

Τα δύο Linear Layouts μέσα περιέχουν ένα Text view και ένα Image Button.

1. Το Text view στο πρώτο Linear Layout έχει ως Text “Phones” και μια εικόνα κουμπι όπως βλέπετε στην Εικόνα 4 που έχει μια κινητή συσκευή.
2. Το Text view στο δεύτερο Linear Layout έχει ως Text “Parts” και μια εικόνα κουμπι όπως βλέπετε στην Εικόνα 4 που έχει ένα εξάρτημα.



Εικόνα 5: Phones

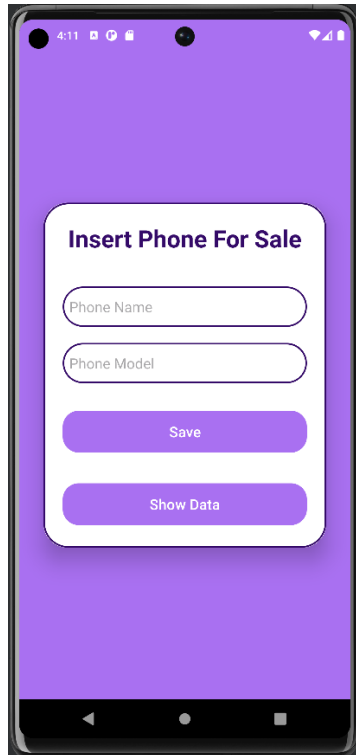
Στην Εικόνα 6 έχουμε το Phones Activity το οποίο έχει τρία Linear Layouts. Το μαύρο πλαίσιο στο πάνω μέρος και τα δύο που έχουν εικόνες.

Το πρώτο Linear Layout με το μαύρο πλαίσιο έχει ένα Text View και ένα Image Button.

1. Το Image Button είναι το μοβ βελάκι που βλέπουμε πάνω στα αριστερά.
2. Και το Text View είναι αυτό που έχει ως text “Phones”.

Τα άλλα Linear Layouts έχουν από ένα Image Button και ένα text.

1. Το Text view στο πρώτο Linear Layout έχει ως Text “Phones for sale” και μια εικόνα κουμπί όπως βλέπετε στην Εικόνα 6 που έχει μια κινητή συσκευή με ένα καλάθι μέσα.
2. Το Text view στο πρώτο Linear Layout έχει ως Text “Not fixed Phones” και μια εικόνα κουμπί όπως βλέπετε στην Εικόνα 6 που έχει μια κινητή συσκευή με ένα εργαλείο.

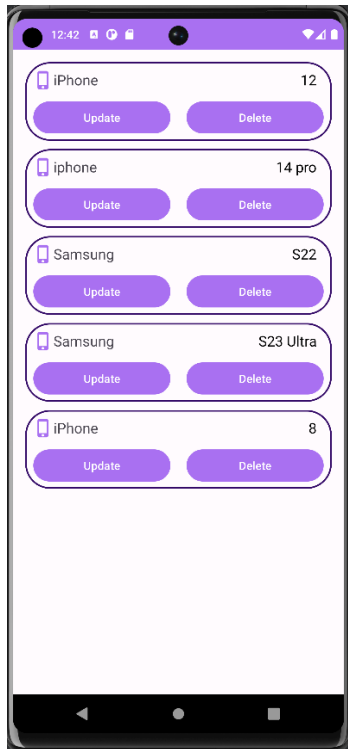


Εικόνα 6: Insert Phone for sale

Στην Εικόνα 7 βλέπουμε το Sale Phones form όπου θα καταχωρεί ο χρήστης τηλέφωνα για πώληση. Ο σχεδιασμός αυτής της φόρμας περιέχει ένα Card View στοιχισμένο στην μέση, μέσα σε ένα Linear Layout, και το Card View περιέχει, ένα Linear Layout με background ένα dark purple border όπως βλέπετε στο περίγραμμα.

Το Linear Layout περιέχει ένα Text View, δύο Edit Texts και δύο Buttons.

1. Το Text View είναι το πρώτο που βλέπουμε το οποίο έχει ως text “Insert Phone For Sale”.
2. Ακολουθεί το πρώτο Edit Text το οποίο έχει ως hint “Phone Name”, και έχει για background ένα dark purple border.
3. Μετά έχουμε το δεύτερο Edit Text το οποίο έχει ως hint “Phone Model”, και έχει και αυτό για background ένα dark purple border.
4. Και τέλος έχουμε τα δύο Buttons τα οποία βλέπουμε στο τέλος του Linear Layout και το ένα έχει ως text “Save” και το άλλο text “Show Data”.



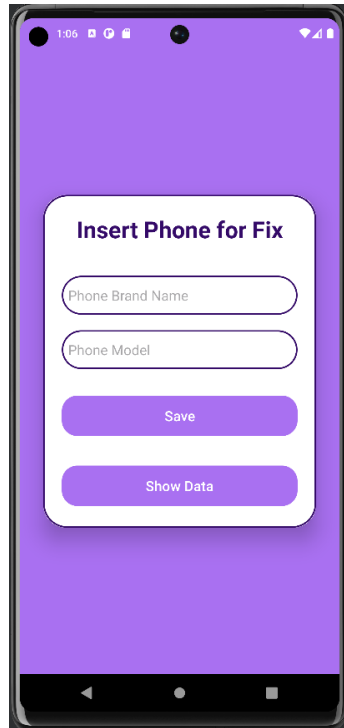
Εικόνα 7: Recycler View Phones for sale

Στην Εικόνα 7 έχουμε ένα Recycler View όπου περιέχει ένα Relative Layout και ένα Linear Layout.

Το Relative Layout περιέχει δύο Linear Layouts όπου το ένα έχει ένα Image View το οποίο είναι το μικρό μοβ τηλέφωνο που βλέπουμε στα αριστερά του Linear Layout. Το δεύτερο Linear Layout περιέχει δύο Text Views. Παράδειγμα στο πρώτο το ένα Text View έχει ως text “iPhone” και το δεύτερο “12”.

Το Linear Layout έχει δύο Buttons.

1. Το ένα είναι το Update Button.
2. Και το άλλο το Delete Button.



Εικόνα 8: Insert Phone for fix

Στην Εικόνα 8 βλέπουμε το Fix Phones form όπου θα καταχωρεί ο χρήστης τηλέφωνα για τα οποία θα είναι για φτιάξιμο. Ο σχεδιασμός αυτής της φόρμας περιέχει ένα Card View στοιχισμένο στην μέση, μέσα σε ένα Linear Layout, και το Card View περιέχει, ένα Linear Layout με background ένα dark purple border.

Το Linear Layout περιέχει ένα Text View, δύο Edit Texts και δύο Buttons.

1. Το Text View είναι το πρώτο που βλέπουμε το οποίο έχει ως text "Insert Phone For Fix".
2. Ακολουθεί το πρώτο Edit Text το οποίο έχει ως hint "Phone Name", και έχει για background ένα dark purple border.
3. Μετά έχουμε το δεύτερο Edit Text το οποίο έχει ως hint "Phone Model", και έχει και αυτό για background ένα dark purple border.
4. Και τέλος έχουμε τα δύο Buttons τα οποία βλέπουμε στο τέλος του Linear Layout και το ένα έχει ως text "Save" και το άλλο text "Show Data".



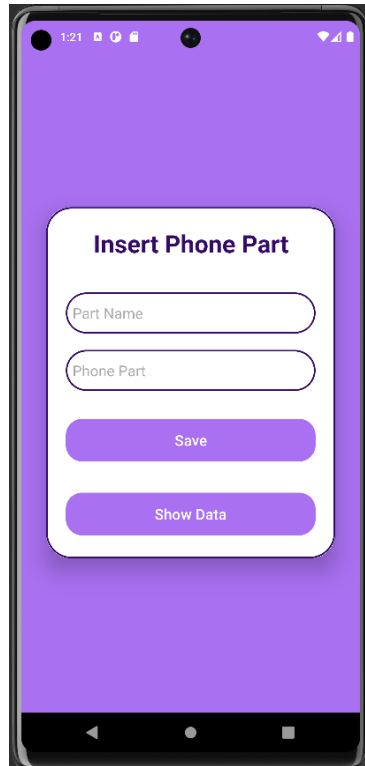
Εικόνα 9: Recycler View Phones for fix

Στην Εικόνα 9 έχουμε ένα Recycler View όπου περιέχει ένα Relative Layout και ένα Linear Layout.

Το Relative Layout περιέχει δύο Linear Layouts όπου το ένα έχει ένα Image View το οποίο είναι το μικρό μολυβό που βλέπουμε στα αριστερά του Linear Layout. Το δεύτερο Linear Layout περιέχει δύο Text Views. Παράδειγμα στο πρώτο το ένα Text View έχει ως text "iPhone" και το δεύτερο "13".

Το Linear Layout έχει δύο Buttons.

1. Το ένα είναι το Update Button.
2. Και το άλλο το Delete Button.

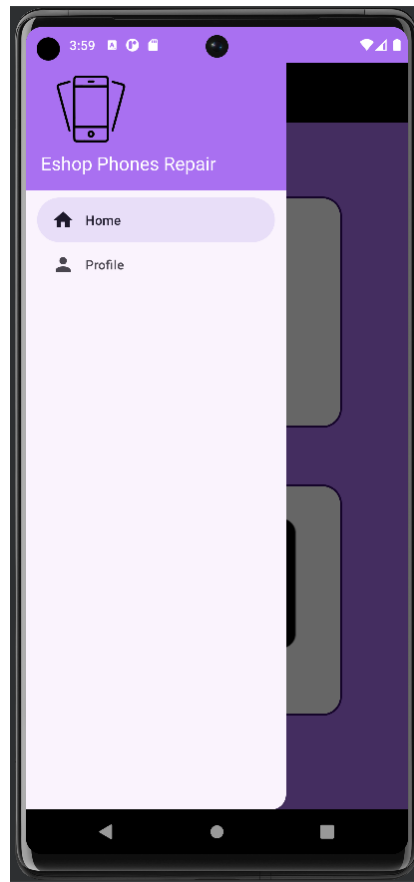


Εικόνα 10: Insert Phone Part

Στην Εικόνα 10 βλέπουμε το Fix Phones form όπου θα καταχωρεί ο χρήστης τηλέφωνα για τα οποία θα είναι για φτιάξιμο. Ο σχεδιασμός αυτής της φόρμας περιέχει ένα Card View στοιχισμένο στην μέση, μέσα σε ένα Linear Layout, και το Card View περιέχει, ένα Linear Layout με background ένα dark purple border.

Το Linear Layout περιέχει ένα Text View, δύο Edit Texts και δύο Buttons.

1. Το Text View είναι το πρώτο που βλέπουμε το οποίο έχει ως text "Insert Phone Part".
2. Ακολουθεί το πρώτο Edit Text το οποίο έχει ως hint "Phone Name", και έχει για background ένα dark purple border.
3. Μετά έχουμε το δεύτερο Edit Text το οποίο έχει ως hint "Phone Part", και έχει και αυτό για background ένα dark purple border.
4. Και τέλος έχουμε τα δύο Buttons τα οποία βλέπουμε στο τέλος του Linear Layout και το ένα έχει ως text "Save" και το άλλο text "Show Data".



Εικόνα 11: Drawer Menu

Στην Εικόνα 11 βλέπουμε το Drawer Menu της εφαρμογής και περιέχει μία δύο items με 2 icons ένα Text View και μία εικόνα.

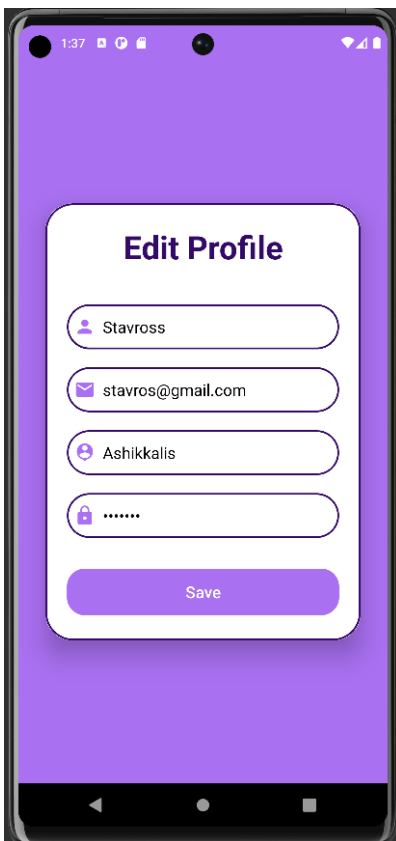
1. Ξεκινάμε με την εικόνα που βλέπουμε στην Εικόνα 11 τέρμα επάνω, η οποία είναι και το Logo της εφαρμογής.
2. Συνεχίζουμε με το Text View το οποίο έχει ως text “Eshop Phones Repair”.
3. Μετά έχουμε το ένα από τα δύο items το οποίο είναι το Home και το icon που βλέπουμε αριστερά από το Home.
4. Τέλος έχουμε το τελευταίο item το οποίο είναι το Profile και το icon που βλέπουμε αριστερά από το Profile.



Εικόνα 12: Profile

Στην Εικόνα 12 υπάρχουν 2 Text Views, έξι Linear Layouts και τρία App Compat Image Views ανάμεσα στα στα πέντε Linear Layouts.

- Τα δύο Text Views είναι αυτά που βλέπουμε στην αρχή της οθόνης, “Stavross” και “Ashikkalis”.
- Το ένα Linear Layout είναι το μεγάλο που βλέπουμε με background ένα dark purple border και αυτό περιέχει μέσα τα άλλα 5 Linear Layouts.
 1. Τα 4 από αυτά περιέχουν από δύο Text views, για παράδειγμα το πρώτο Linear Layout έχει σαν ένα text “Name” και σαν δεύτερο “Stavross” και επίσης έχουν ως background ένα dark purple border .
 2. Το 5^ο Linear Layout έχει 1 Button όπως βλέπετε το Edit Button.



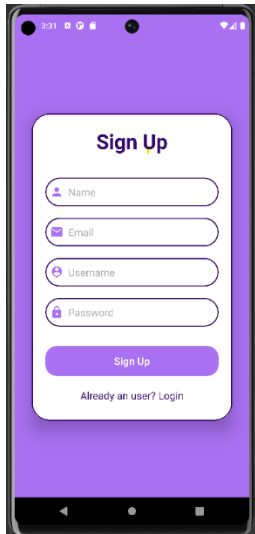
Εικόνα 13: Edit Profile

Στην Εικόνα 13 υπάρχει ένα Linear Layout με background ένα dark purple **border** και περιέχει ένα card view το οποίο είναι στοιχισμένο στο κέντρο. Μέσα στο card view υπάρχει ένα άλλο Linear Layout το οποίο είναι στοιχισμένο στο κέντρο και μέσα περιέχει ένα Text View, τέσσερα Edit Texts και ένα Button.

1. Το πρώτο Text View είναι το κείμενο Edit Profile τέρμα πάνω.
2. Μετά είναι το πρώτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Name" και το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Name" και έχει για background ένα dark purple border.
3. Ακολουθεί το δεύτερο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Email", το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Email" και Input Type "Email" για να αναγνωρίζει ότι εδώ θα πρέπει να καταχωρηθεί κείμενο με "@" από τον χρήστη και έχει για background ένα dark purple border.
4. Ακολουθεί το τρίτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Username" και το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Username" και έχει για background ένα dark purple border.

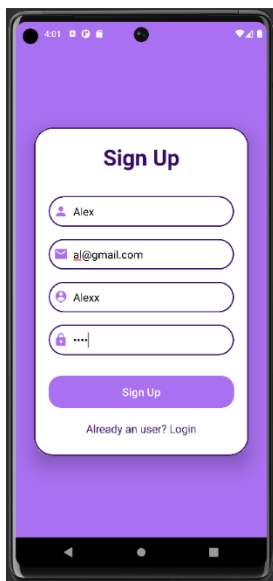
5. Ακολουθεί το τέταρτο Edit Text το οποίο έχει σαν hint το κείμενο "Password", το drawableleft εικονίδιο που βλέπετε στην Εικόνα 2 δίπλα από το κείμενο "Password" και Input Type "Password" για να αναγνωρίζει ότι κείμενο που θα καταχωρηθεί στο Edit Text θα είναι κωδικός έτσι ώστε να μην εμφανίζει το κείμενο που θα γράψει ο χρήστης και να το εμφανίζει με τελείες και έχει για background ένα dark purple border.
6. Και τέλος έρχεται το Save Button το οποίο έχει ως Text "Save".

2. Περιήγηση στην Εφαρμογή



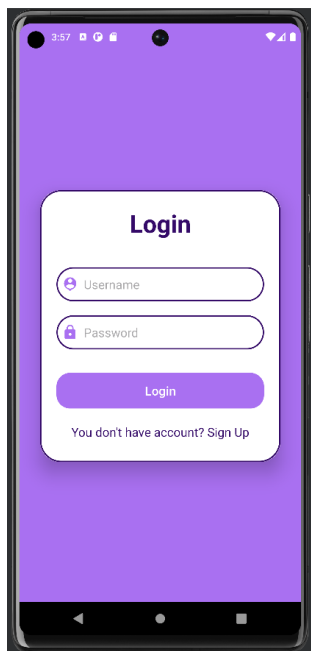
Εικόνα 14: Sign Up

Με το που ανοίξει ο χρήστης την εφαρμογή θα του ζητήσει να συμπληρώσει μια φόρμα με τα στοιχεία του για να κάνει εγγραφή στην εφαρμογή όπως βλέπουμε στην Εικόνα 14. Θα του ζητήσει το Όνομα του, το email του, ένα Username, και έναν κωδικό πρόσβασης. Εάν ο χρήστης έχει λογαριασμό τότε μπορεί να πατήσει το κείμενο κάτω από το κουμπί που λέει, “Already an user? Login” και θα τον πετάξει στην Login φόρμα.



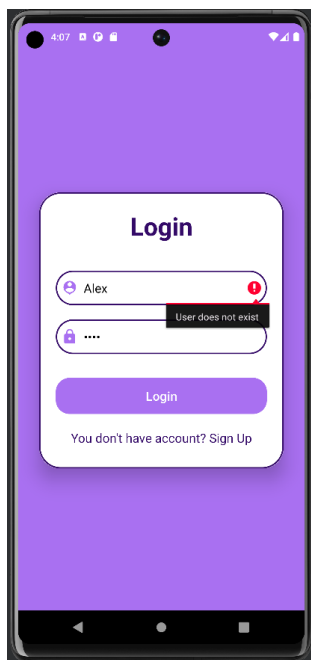
Εικόνα 15: Γέμισμα πεδίων

Για παράδειγμα θα βάλουμε στο πεδίο Name το κείμενο “Alex”, στο email “al@gmail.com”, στο Username “Alexx” και στο password “alex”. Μετά θα πρέπει να πατήσουμε το Sign Up κουμπί και τα στοιχεία που καταχωρίσαμε θα αποθηκευτούν στην απομακρυσμένη βάση δεδομένων Firebase και μετά θα μας μετακινήσει στην Login φόρμα.



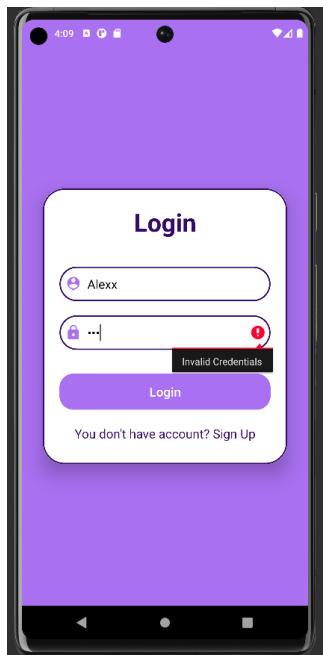
Αυτή είναι η φόρμα για το Login και ζητάει από τον χρήστη να καταχωρίσει τα στοιχεία που είχε βάλει στην φόρμα εγγραφής. Τα στοιχεία που του ζητά είναι το Username και το Password.

Figure 1Εικόνα 16: Login



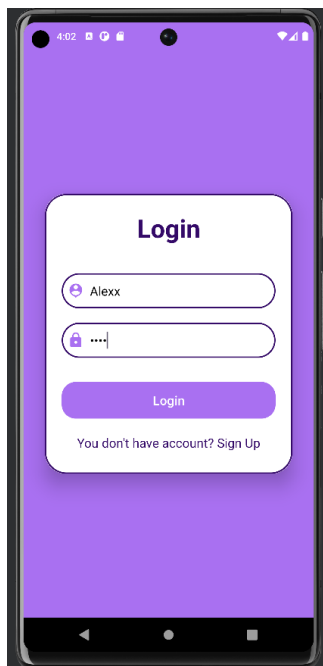
Σε περίπτωση που ο χρήστης βάλει λάθος Username και πατήσει το κουμπί Login, θα του εμφανίσει αυτό το μήνυμα λάθους που βλέπετε στην Εικόνα 17. Στην συγκεκριμένη περίπτωση στην Sign Up φόρμα έχουμε βάλει Username “Alexx” και εμείς έχουμε βάλει στην Login φόρμα “Alex”.

Εικόνα 17: Λανθασμένο Username



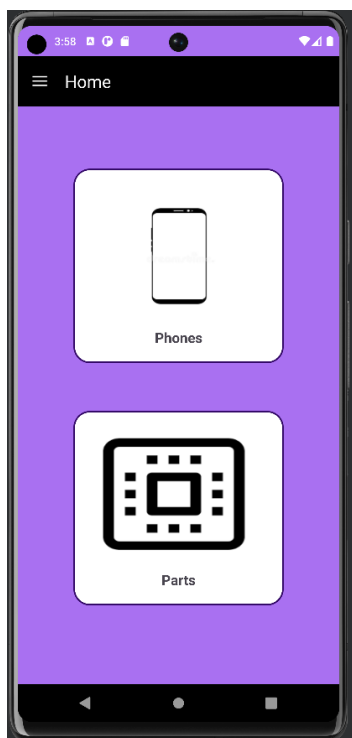
Στην εικόνα 18 έχουμε βάλει λάθος κωδικό πρόσβασης και πατήσαμε το κουμπί Login, και μας εμφανίζει αυτό το μήνυμα λάθους “Invalid Credentials”. Ο κωδικός που βάλαμε στην φόρμα εγγραφής είναι “Alex” και εδώ βάλαμε “Ale”.

Εικόνα 18: Λανθασμένο Password



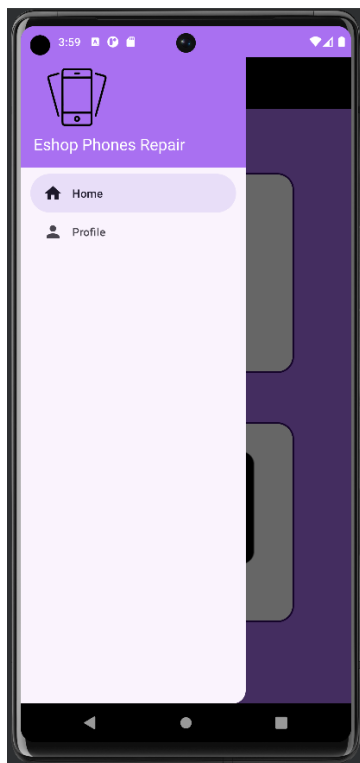
Έστω ότι βάζουμε σωστά τα στοιχεία μας (Username και Password) θα πρέπει να πατήσουμε το Log in για να μπούμε μέσα στο Home της εφαρμογής. Επίσης σε περίπτωση που ο χρήστης είναι στο Login form και δεν έχει λογαριασμό στην εφαρμογή, τότε μπορεί να πατήσει το κείμενο κάτω από το Login Button που γράφει “You don’t have account? Sign Up” και θα τον μετακινήσει στην Sign Up φόρμα.

Εικόνα 19: Γέμισμα Login φόρμας σωστά



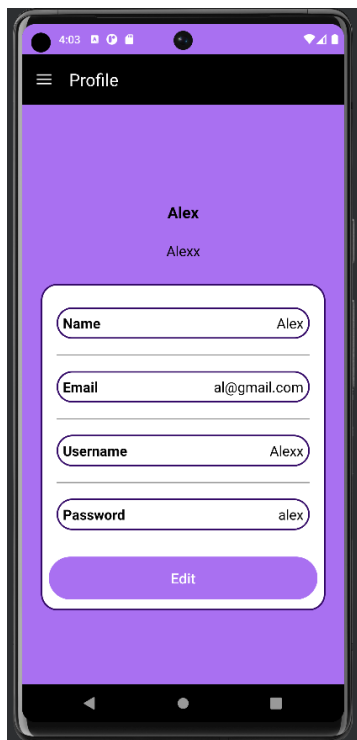
Αυτό που βλέπετε στην Εικόνα 20 είναι το Home της εφαρμογής, και αν πατήσει ο χρήστης πάνω αριστερά στις 3 οριζόντιες γραμμές θα του ανοίξει το Drawer menu όπως θα δείτε στην Εικόνα 21.

Εικόνα 20: Home



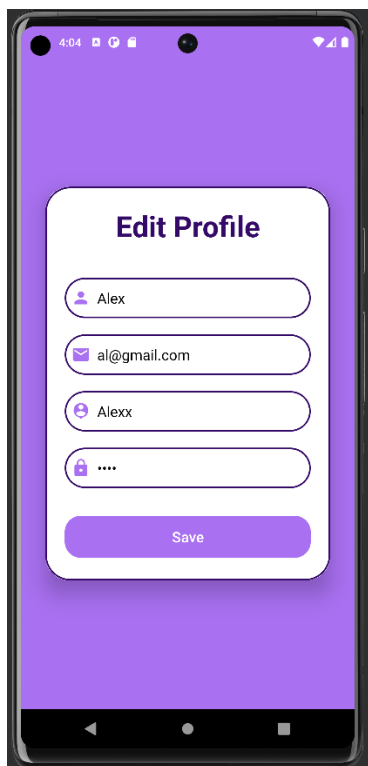
Αυτό είναι το Drawer menu της εφαρμογής και από εδώ μπορώ να μετακινηθώ στο Profile μου για να δω τα στοιχεία μου.

Εικόνα 21: Drawer Menu



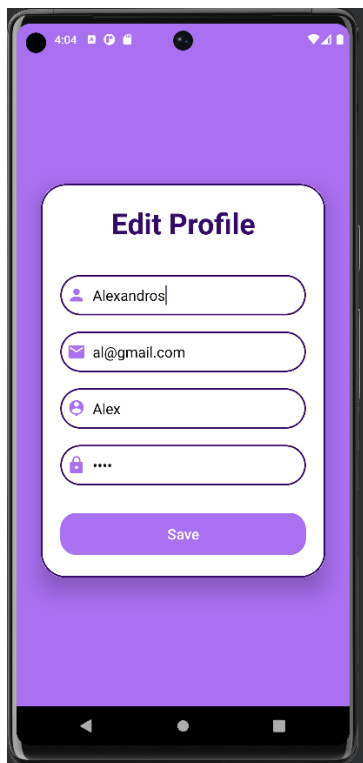
Στην Εικόνα 22 βλέπουμε το Profile με τα στοιχεία που έχουμε καταχωρίσει στην φόρμα εγγραφής και επίσης στο μοβ πλαίσιο μας εμφανίζει το Όνομα και username μας. Εδώ επίσης ο χρήστης θα μπορεί να επεξεργαστεί τα στοιχεία του όπως θα δείτε στην Εικόνα 23 παρακάτω.

Εικόνα 22: Profile



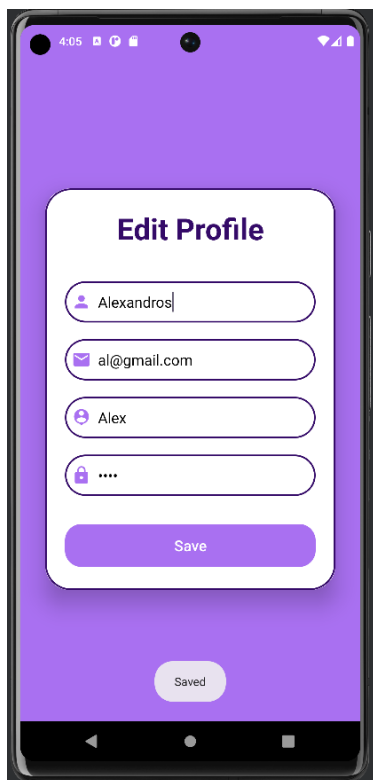
Πατώντας το κουμπί Edit στην Εικόνα 22 θα μας μετακινήσει σε αυτό το σημείο όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε τα στοιχεία μας. Παράδειγμα στην Εικόνα 24.

Εικόνα 23: Edit Profile



Για παράδειγμα αλλάζουμε το Name από “Alexx” σε “Alexandros” πατώντας το κουμπί Save θα μας εμφανίσει ένα Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης όπως θα δείτε στην Εικόνα 25.

Εικόνα 24: Edit Profile Change name



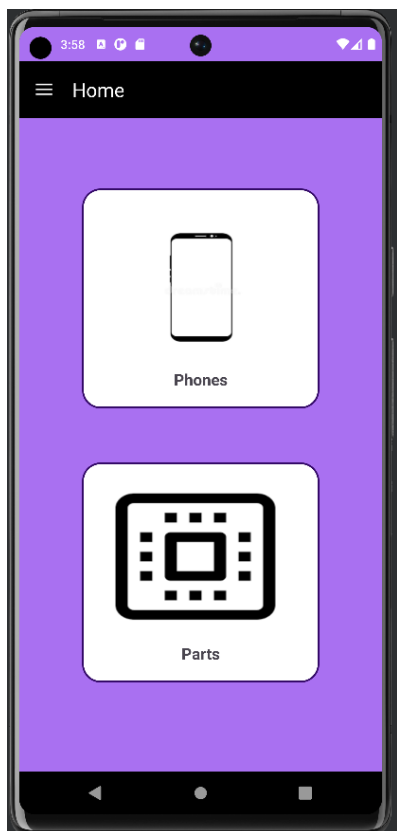
Εδώ μπορείτε να δείτε το Toast μήνυμα “Saved” στο κάτω μέρος της οθόνης που επιβεβαιώνει τον χρήστη ότι οι αλλαγές που έκανε στα στοιχεία του λογαριασμού του αποθηκεύτηκαν.

Εικόνα 25: Toast μήνυμα



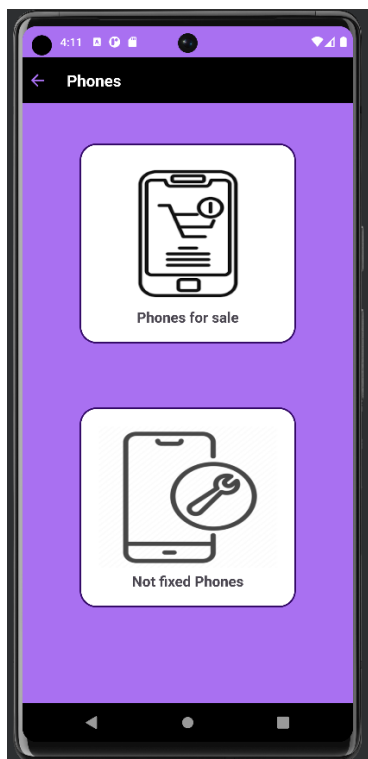
Και όταν πάμε πίσω στον λογαριασμό μας θα δούμε ότι όντως το Name από “Alexx” έγινε “Alexandros”. Αυτό θα ενημεροθεί και στην βάση δεδομένων Firebase.

Εικόνα 26: Saved changes



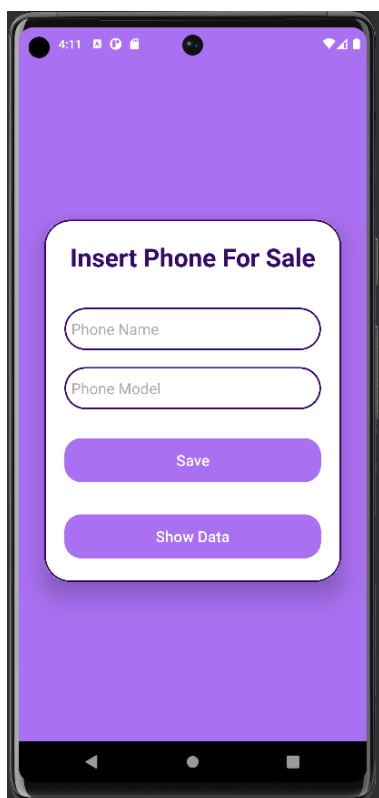
Στο Home επίσης βλέπουμε και δύο κουτάκια με εικόνες. Το ένα κουτάκι που έχει το κείμενο “Phones” όταν το πατήσουμε θα μας μετακινήσει στην κατηγορία των κινητών τηλεφώνων.

Εικόνα 27: Home details



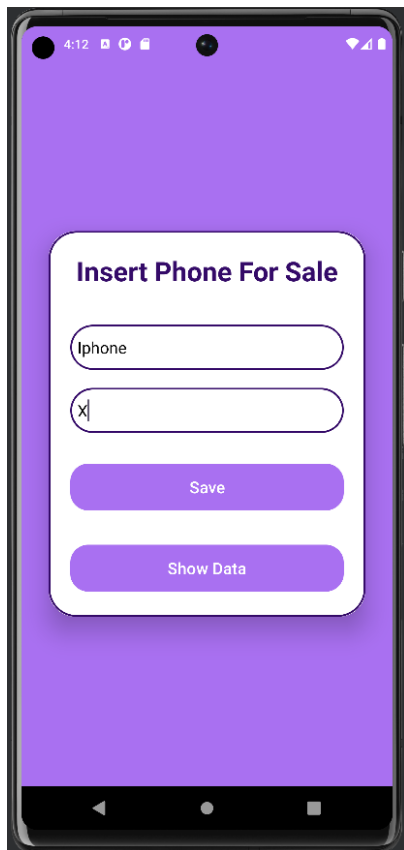
Στην Εικόνα 28 βλέπουμε το Phones section το οποίο χωρίζετε σε 2. Το ένα είναι το Phones for sale και Not fixed Phones. Στο Phones for sale ο χρήστης μπορεί να καταχωρεί τηλέφωνα που είναι έτοιμα για πώληση.

Εικόνα 28: Phones



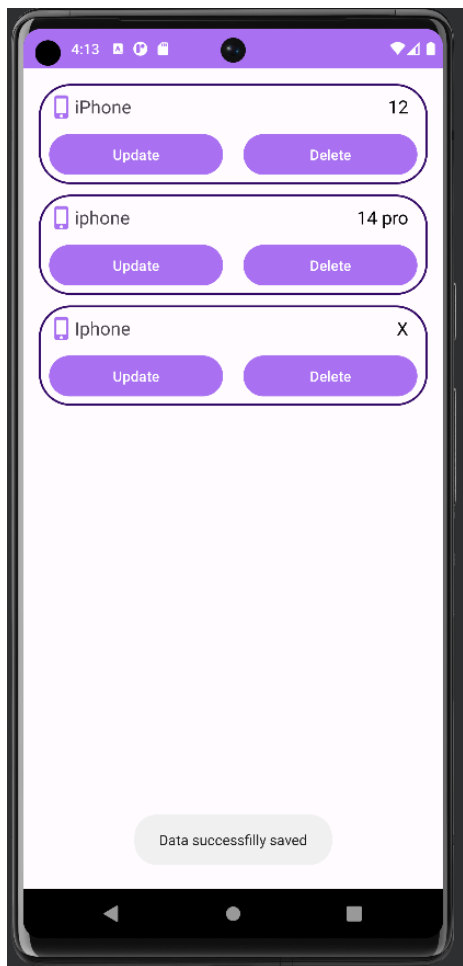
Σε αυτή την φόρμα θα μπορεί ο χρήστης να καταχωρίσει ένα κινητό τηλέφωνο για πώληση με το Όνομα του τηλεφώνου και το μοντέλο.

Εικόνα 29: Insert Phone for sale



Εικόνα 30: Fill fields

Έστω ότι συμπληρώνουμε τα πεδία Phone Name και Phone Model με "Iphone" "X". Όταν πατήσει το κουμπί Save ο χρήστης τα δεδομένα θα καταχωρηθούν στην τοπική βάση Room API και θα τον μετακινήσει στην βάση με τα άλλα τηλέφωνα που είναι για πώληση και θα του εμφανίσει ένα Toast μήνυμα που θα λέει ότι τα Δεδομένα καταχωρήθηκαν με επιτυχία όπως απεικονίζετε στην Εικόνα 31 παρακάτω.



Εδώ βλέπουμε την βάση με τα τηλέφωνα που είναι για πώληση, το τηλέφωνο που καταχωρίσαμε στην Εικόνα 30 πιο πάνω και το Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης.

Εικόνα 31: Database for sale Phones



Πατώντας το κουμπί Update που είδαμε στην Εικόνα 31 πιο πάνω θα μας μετακινήσει σε αυτό το πεδίο όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε το όνομα ή το μοντέλο του τηλεφώνου που επιλέξαμε.

Εικόνα 32: Update Phone



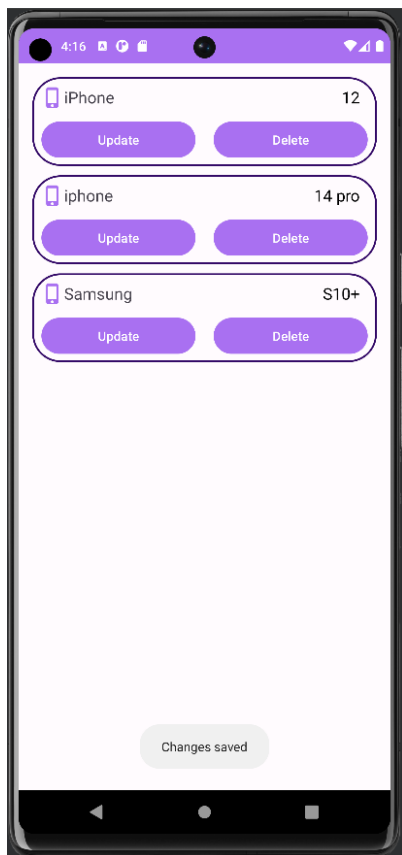
Σε αυτή την φόρμα σε περίπτωση που αφήσουμε κενά τα πεδία και πατήσουμε το κουμπί Update τότε θα μας εμφάνιση το Toast μήνυμα το οποίο λέει ότι όλα τα πεδία είναι απαραίτητο να γεμίσουν.

Εικόνα 33: Toast μήνυμα



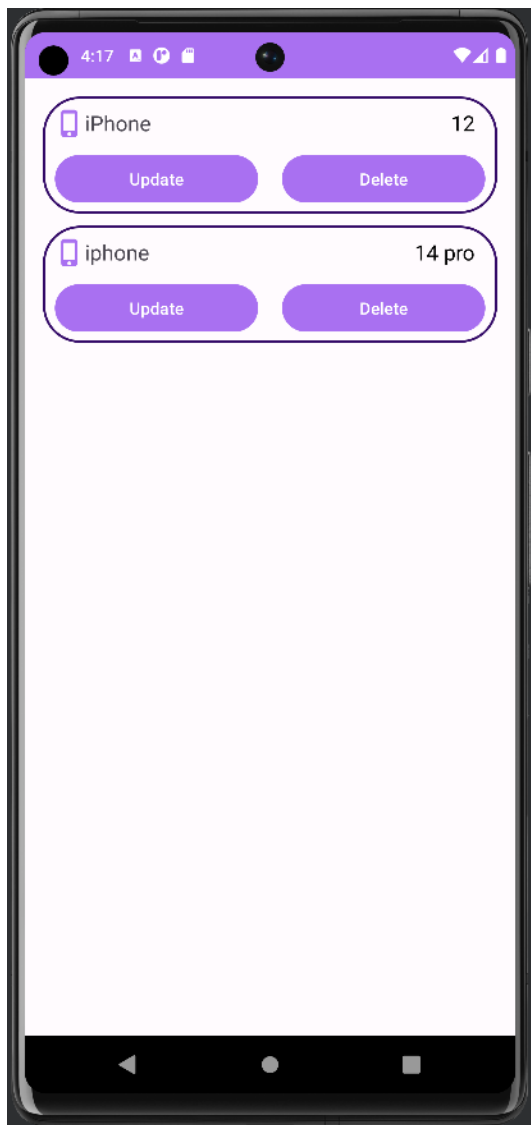
Έστω ότι βάζουμε στο Phone Name και Phone Model τα κείμενα “Samsung” και “S10+” αντίστοιχα και πατήσουμε το κουμπί Update θα μας εμφανίσει ένα Toast μήνυμα που μας επιβεβαιώνει ότι οι αλλαγές αποθηκεύτηκαν και μας πετάει ξανά στην βάση με τα τηλέφωνα για πώληση, όπως θα δείτε στην Εικόνα 35.

Εικόνα 34: Fill fields in Update section



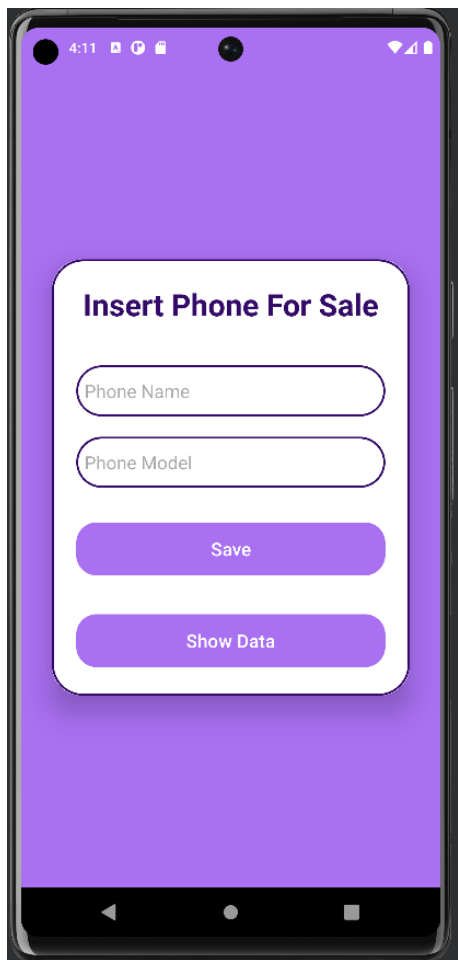
Εικόνα 35: Saved changes

Εδώ βλέπουμε την βάση με τα τηλέφωνα που είναι για πώληση, το τηλέφωνο που αλλάξαμε τα στοιχεία του (Όνομα και μοντέλο) στην Εικόνα 34 πιο πάνω και το Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης. Θα δούμε ότι το τηλέφωνο που προσθέσαμε πριν στις Εικόνες 30 και 31 άλλαξε με το Update που κάναμε στις πιο πάνω εικόνες και από "Iphone X" έγινε "Samsung S10+" και ενημερώθηκε στην τοπική βάση.



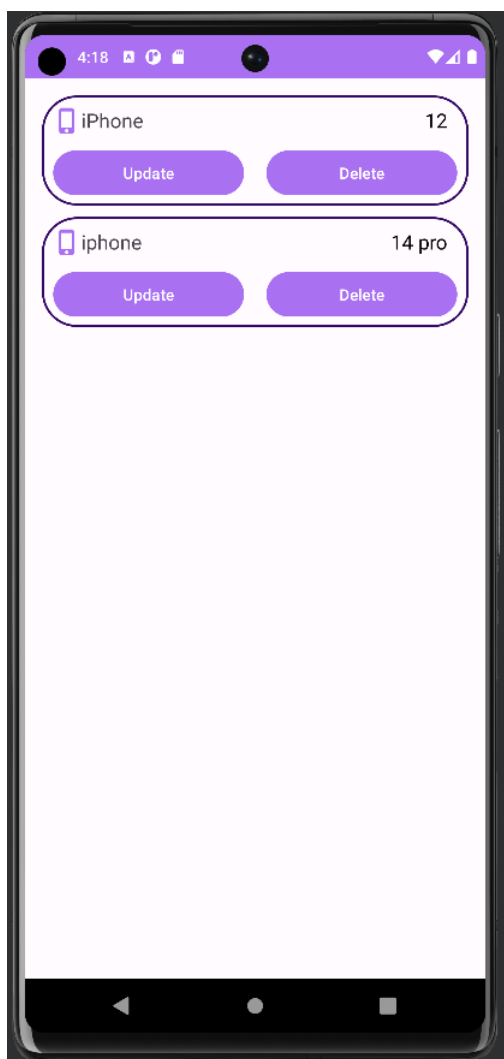
Με το κουμπί Delete το τηλέφωνο θα διαγραφεί από την βάση μας. Όπως φαίνεται στην Εικόνα 36 το τηλέφωνο “Samsung S10+” δεν υπάρχει πλέον.

Εικόνα 36: Delete Data



Όταν πάμε πίσω στην φόρμα καταχώρισης τηλεφώνου για πώληση θα δούμε και ένα άλλο κουμπί το Show Data το οποίο όταν το πατήσει ο χρήστης θα των μετακινήσει στην βάση όπως θα δούμε στην επόμενη εικόνα.

Εικόνα 37: Show Data Button



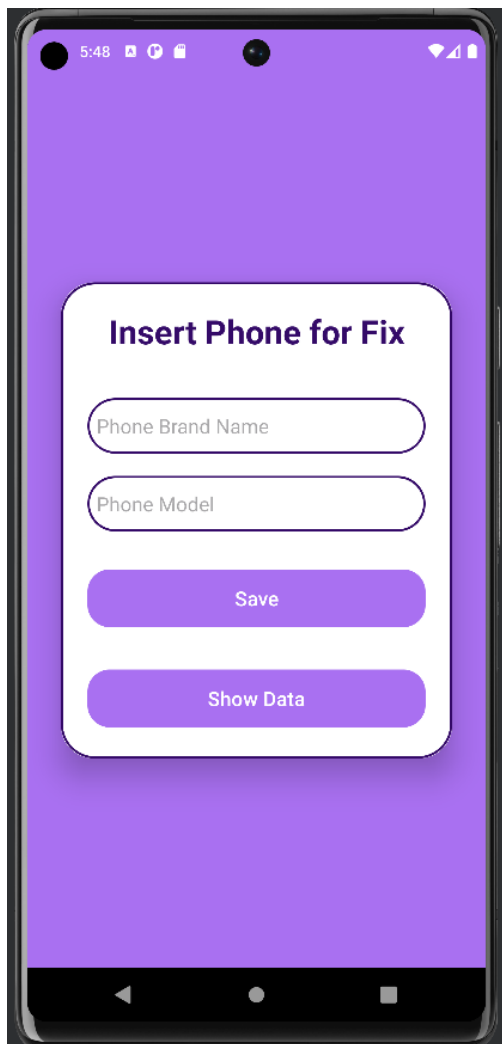
Αυτό είναι το αποτέλεσμα όταν πατήσουμε το Show Data που δείξαμε στην προηγούμενη εικόνα.

Εικόνα 38: Show Database



Πηγαίνοντας πίσω στο Phones section πατάμε το άλλο κουτάκι με κείμενο “Not fixed Phones”.

Εικόνα 39: Phones section



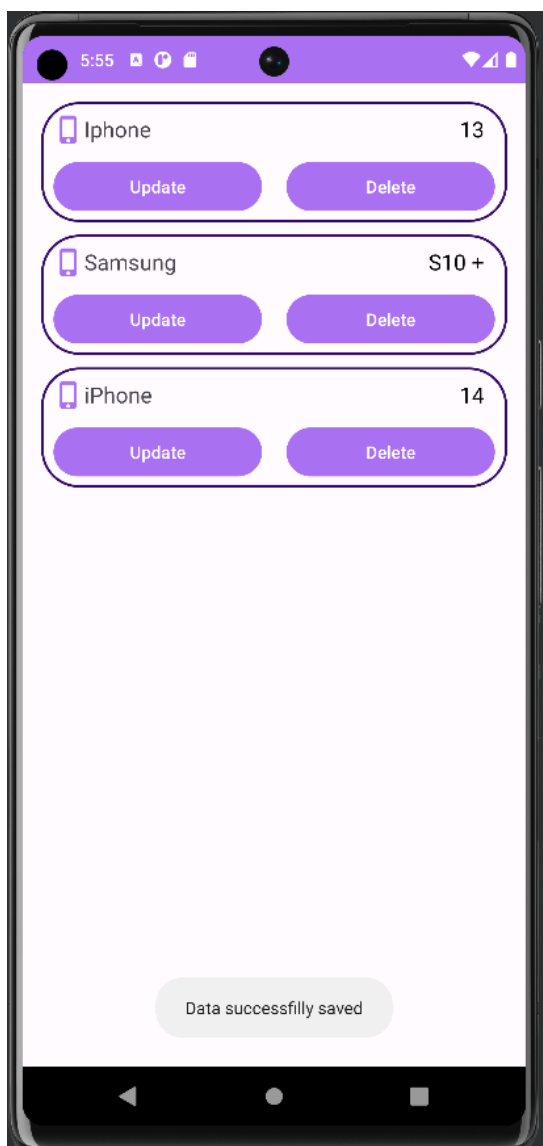
Σε αυτή την φόρμα θα μπορεί ο χρήστης να καταχωρίσει ένα κινητό τηλέφωνο που χρειάζεται φτιάξιμο με το Όνομα του τηλεφώνου και το μοντέλο.

Εικόνα 40: Insert phone for fix



Έστω ότι συμπληρώνουμε τα πεδία Phone Name και Phone Model με "Iphone" "14". Όταν πατήσει το κουμπί Save ο χρήστης τα δεδομένα θα καταχωρηθούν στην τοπική βάση Room API και θα τον μετακινήσει στην βάση με τα άλλα τηλέφωνα που είναι για πώληση και θα του εμφανίσει ένα Toast μήνυμα που θα λέει ότι τα Δεδομένα καταχωρήθηκαν με επιτυχία όπως απεικονίζετε στην Εικόνα 42 παρακάτω.

Εικόνα 41: fill fields



Εδώ βλέπουμε την βάση με τα τηλέφωνα που είναι για φτιάξιμο, το τηλέφωνο που καταχωρίσαμε στην Εικόνα 41 πιο πάνω και το Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης.

Εικόνα 42: Saved



Πατώντας το κουμπί Update που είδαμε στην Εικόνα 42 πιο πάνω θα μας μετακινήσει σε αυτό το πεδίο όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε το όνομα ή το μοντέλο του τηλεφώνου που

Εικόνα 43: Update Button

επιλέξαμε.



Σε αυτή την φόρμα σε περίπτωση που αφήσουμε κενά τα πεδία και πατήσουμε το κουμπί Update τότε θα μας εμφάνιση το Toast μήνυμα το οποίο λέει ότι όλα τα πεδία είναι απαραίτητο να γεμίσουν.

Εικόνα 44: Toast μήνυμα



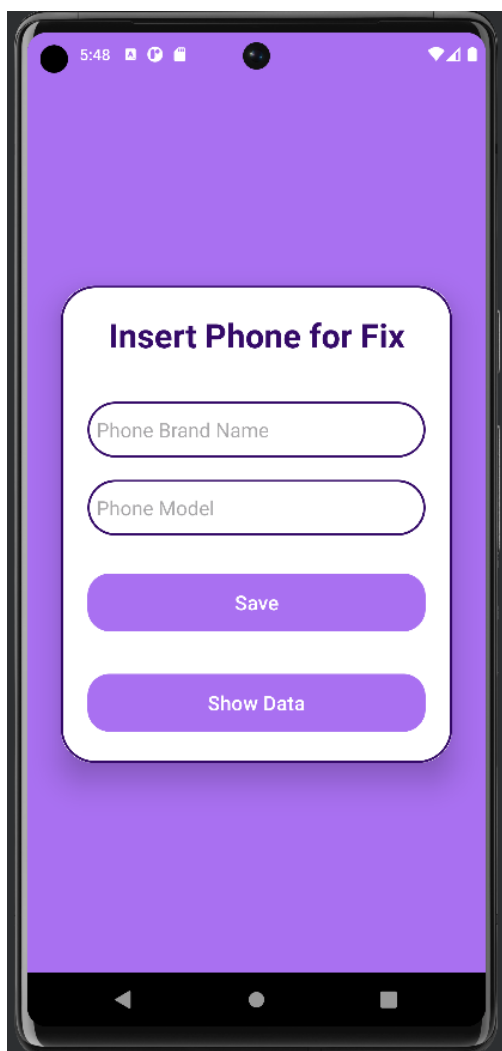
Εικόνα 45: fill fields

Έστω ότι βάζουμε στο Phone Name και Phone Model τα κείμενα “iPhone” και “14 Pro” αντίστοιχα και πατήσουμε το κουμπί Update θα μας εμφανίσει ένα Toast μήνυμα που μας επιβεβαιώνει ότι οι αλλαγές αποθηκεύτηκαν και μας πετάει ξανά στην βάση με τα τηλέφωνα για πώληση, όπως θα δείτε στην Εικόνα 46.



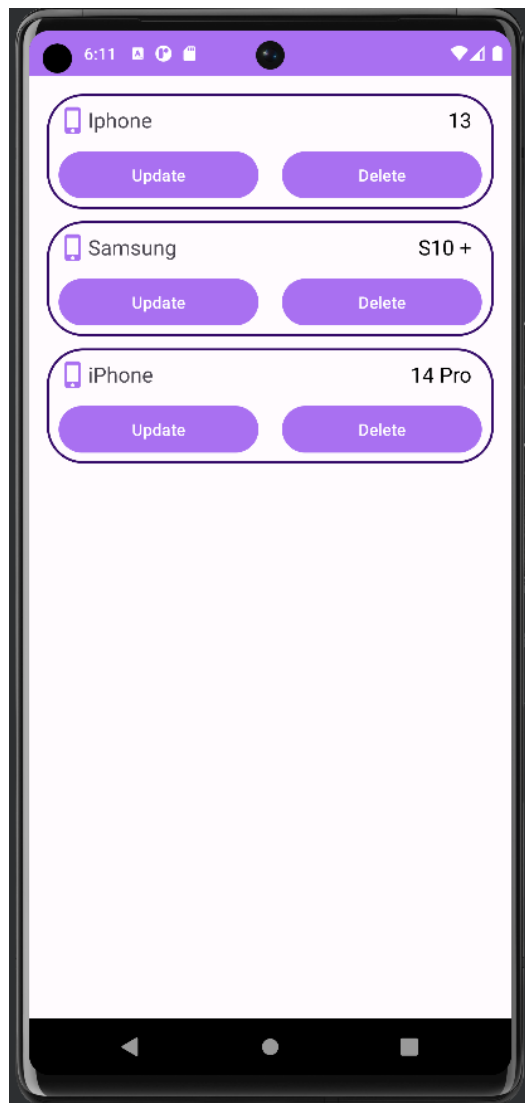
Εδώ βλέπουμε την βάση με τα τηλέφωνα που είναι για φτιάξιμο, το τηλέφωνο που αλλάξαμε τα στοιχεία του (Όνομα και μοντέλο) στην Εικόνα 45 πιο πάνω και το Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης. Θα δούμε ότι το τηλέφωνο που προσθέσαμε πριν στις Εικόνες 41 και 42 άλλαξε με το Update που κάναμε στις πιο πάνω εικόνες και από "Iphone 14" έγινε "iPhone 14 Pro" και ενημερώθηκε στην τοπική βάση.

Εικόνα 46: Toast μήνυμα



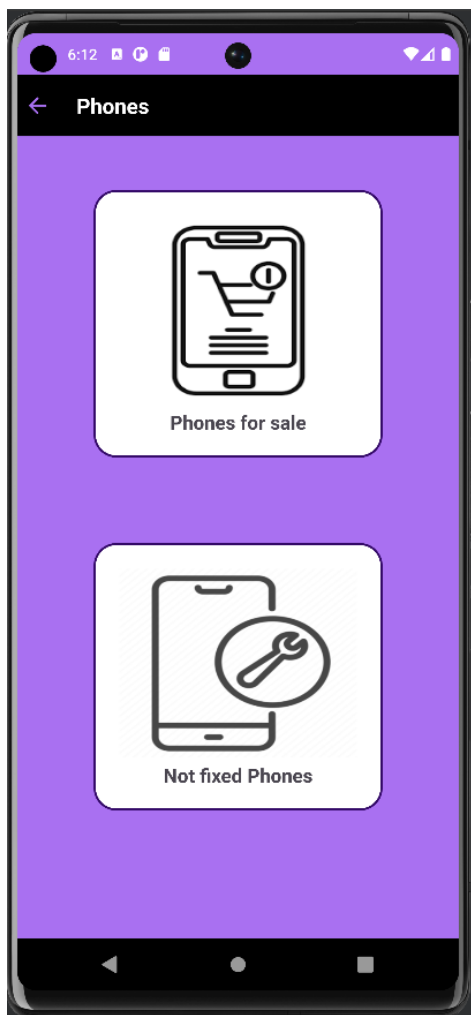
Όταν πάμε πίσω στην φόρμα καταχώρισης τηλεφώνου για φτιάξιμο θα δούμε και ένα άλλο κουμπί το Show Data το οποίο όταν το πατήσει ο χρήστης θα των μετακινήσει στην βάση όπως θα δούμε στην επόμενη εικόνα.

Εικόνα 47: Show data Button



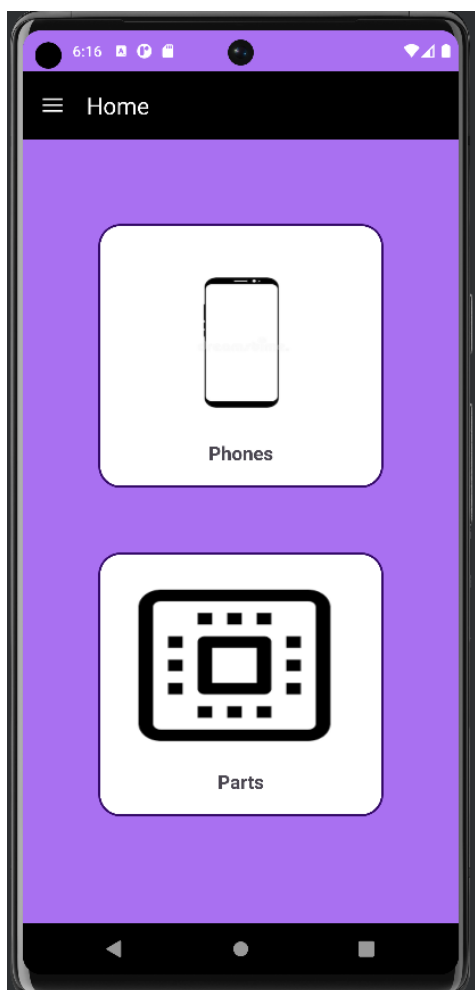
Αυτό είναι το αποτέλεσμα όταν πατήσουμε το Show Data που δείξαμε στην προηγούμενη εικόνα.

Εικόνα 48:Show Data button result



Όταν πατήσουμε το βελάκι πάνω αριστερά θα μας πάρει ένα section πίσω δηλαδή στο Home μας.

Εικόνα 49: Back button



Τώρα είμαστε ξανά στο Home της εφαρμογής αφού πατήσαμε το βελάκι που πατήσαμε στην προηγούμενη εικόνα. Τώρα θα πατήσουμε το Parts.

Εικόνα 50: Back Button Result



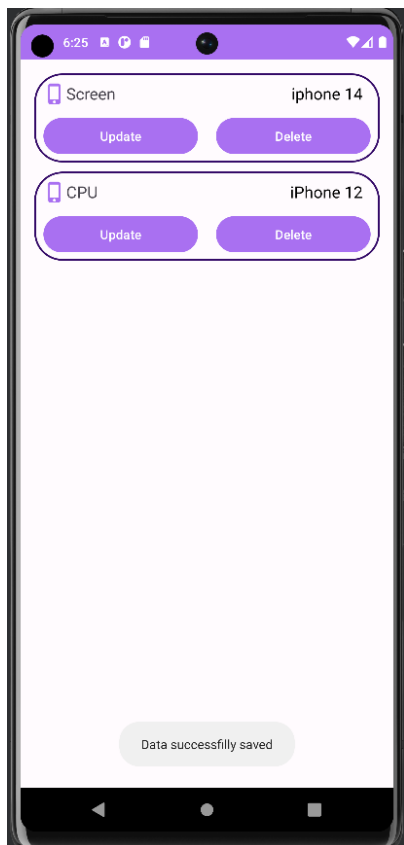
Σε αυτή την φόρμα θα μπορεί ο χρήστης να καταχωρίσει ένα εξάρτημα κινητού τηλεφώνου που χρειάζεται φτιάξιμο με το Όνομα του τηλεφώνου και το Όνομα του εξαρτήματος.

Εικόνα 51: Insert Phone Part



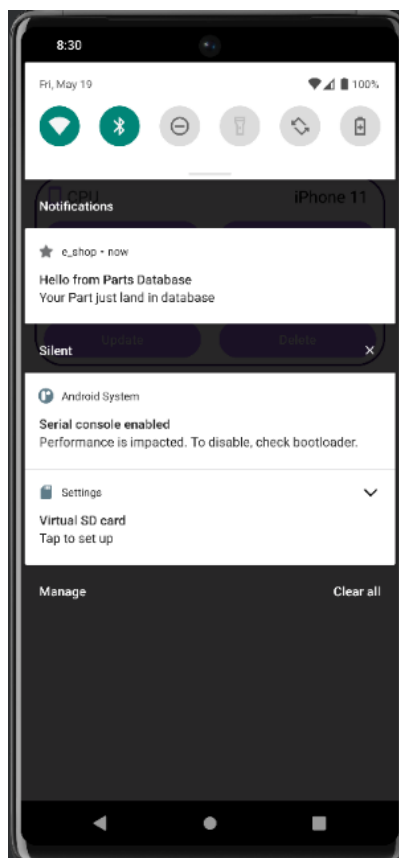
Εικόνα 52: fill the fields

Έστω ότι συμπληρώνουμε τα πεδία Phone Name και Phone Model με "CPU" "iPhone 12". Όταν πατήσει το κουμπί Save ο χρήστης τα δεδομένα θα καταχωρηθούν στην τοπική βάση Room API και θα τον μετακινήσει στην βάση με τα άλλα εξαρτήματα που είναι για τηλέφωνα και θα του εμφανίσει ένα Toast μήνυμα που θα λέει ότι τα Δεδομένα καταχωρήθηκαν με επιτυχία και μία ιδιοποίηση όπως απεικονίζετε στην Εικόνα 53 και 53.1 παρακάτω.



Εικόνα 53: Database for parts

Εδώ βλέπουμε την βάση με τα εξαρτήματα των τηλεφώνων που θα είναι για φτιάξιμο, εδώ βλέπουμε το εξάρτημα που καταχωρίσαμε στην Εικόνα 52 πιο πάνω και το Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης.

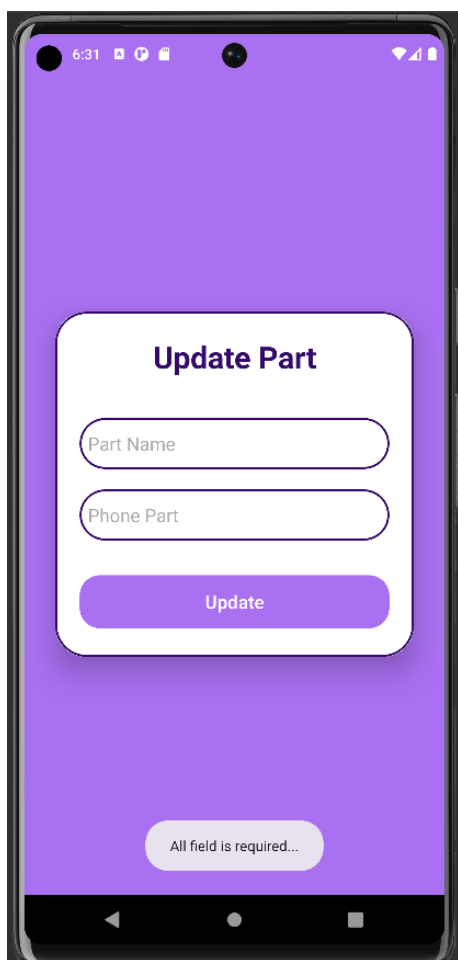


Εικόνα 53.1: Notification



Πατώντας το κουμπί Update που είδαμε στην Εικόνα 53 πιο πάνω θα μας μετακινήσει σε αυτό το πεδίο όπου μπορούμε να επεξεργαστούμε το όνομα του εξαρτήματος και το εξάρτημα του τηλεφώνου που επιλέξαμε.

Εικόνα 54: Update



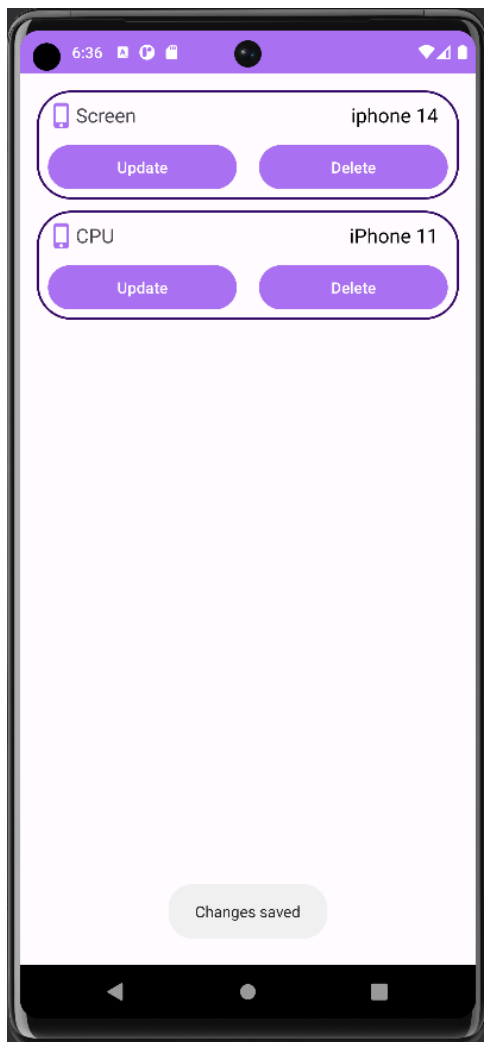
Σε αυτή την φόρμα σε περίπτωση που αφήσουμε κενά τα πεδία και πατήσουμε το κουμπί Update τότε θα μας εμφάνιση το Toast μήνυμα το οποίο λέει ότι όλα τα πεδία είναι απαραίτητο να γεμίσουν.

Εικόνα 55: Toast μήνυμα



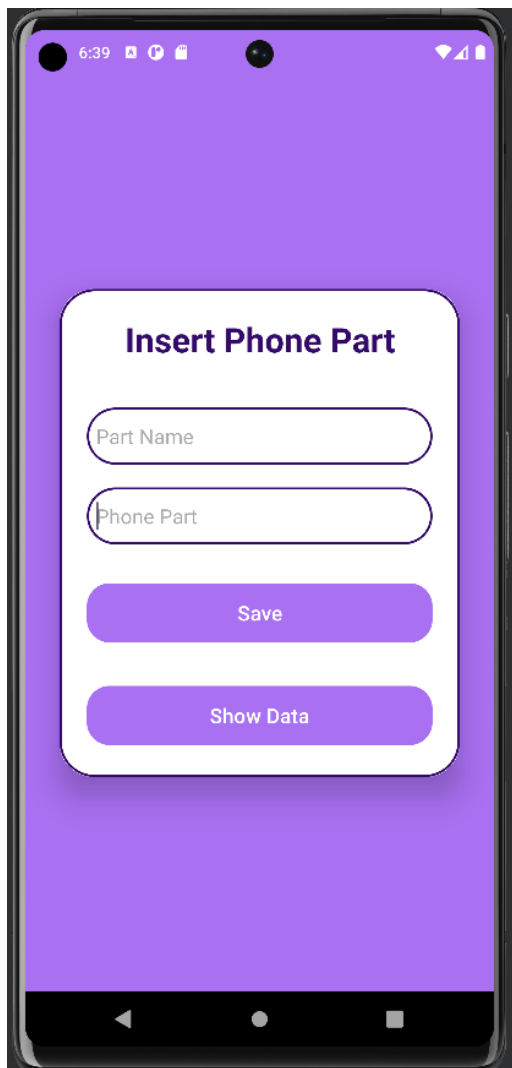
Έστω ότι βάζουμε στο Part Name και Phone Part τα κείμενα “CPU” και “iPhone 11” αντίστοιχα και πατήσουμε το κουμπί Update θα μας εμφανίσει ένα Toast μήνυμα που μας επιβεβαιώνει ότι οι αλλαγές αποθηκεύτηκαν και μας πετάει ξανά στην βάση με τα τηλέφωνα για πώληση, όπως θα δείτε στην Εικόνα 57.

Εικόνα 56: fill fields



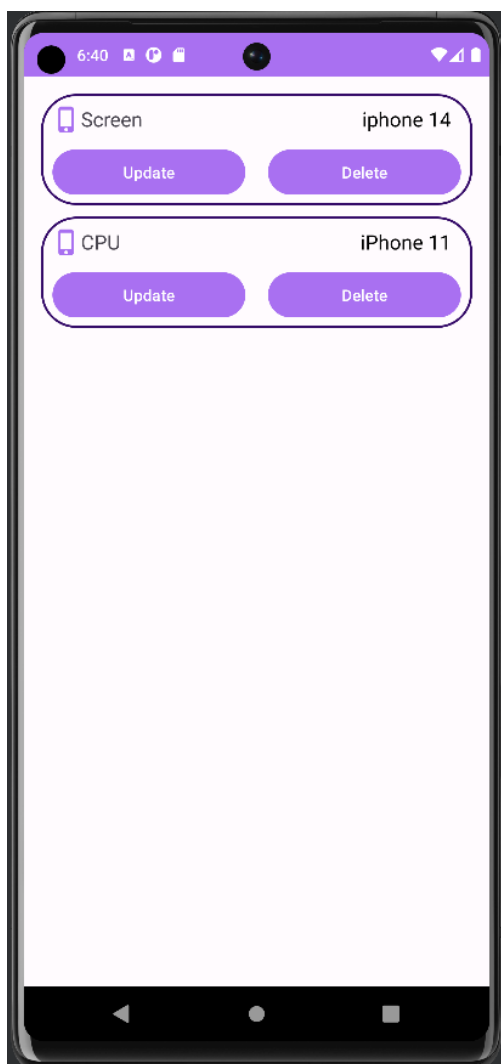
Εικόνα 57: Changes saved

Εδώ βλέπουμε την βάση με τα εξαρτήματα που είναι για τηλέφωνα, το εξάρτημα που αλλάξαμε τα στοιχεία του (Όνομα εξαρτήματος και εξάρτημα τηλεφώνου) στην Εικόνα 56 πιο πάνω και το Toast μήνυμα στο κάτω μέρος της οθόνης. Θα δούμε ότι το τηλέφωνο που προσθέσαμε πριν στις Εικόνες 52 και 53 άλλαξε με το Update που κάναμε στις πιο πάνω εικόνες και από "CPU iPhone 12" έγινε "CPU iPhone 11" και ενημερώθηκε στην τοπική βάση.



Όταν πάμε πίσω στην φόρμα καταχώρισης εξάρτημα τηλεφώνου για φτιάξιμο θα δούμε και ένα άλλο κουμπί το Show Data το οποίο όταν το πατήσει ο χρήστης θα των μετακινήσει στην βάση όπως θα δούμε στην επόμενη εικόνα.

Εικόνα 58: Show Data Button



Αυτό είναι το αποτέλεσμα του Show Data Button.

Εικόνα 59: Show Data Button result