

Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova
Universitatea Tehnică a Moldovei
Facultatea Calculatoare, Informatică și Microelectronică
Departamentul Ingineria Software și Automatică

Raport

Lucrarea de laborator Nr. 3
la Programarea aplicațiilor mobile
Tema: Utilizare avansată de componente UI. Animații.
Realizare app după design definit.

A efectuat

St. gr. TI-206
Pleșu Cătălin

A verificat

asist. univ.
Alexandru Stamatina

Chișinău 2022

Scopul: De realizat o aplicație după design definit, de realizat navigarea între pagini și animații.

Sarcina:
Varianta3.

Realizati o aplicatie mobila MathYourBrain - care va include un set de intrebari statice cu raspunsuri definite. E un fel de joaca, prin intermediul careia raspunzi la intrebari si la sfarsit obtii rezultatul obtinut. Design-ul se va efectua în modul următor:

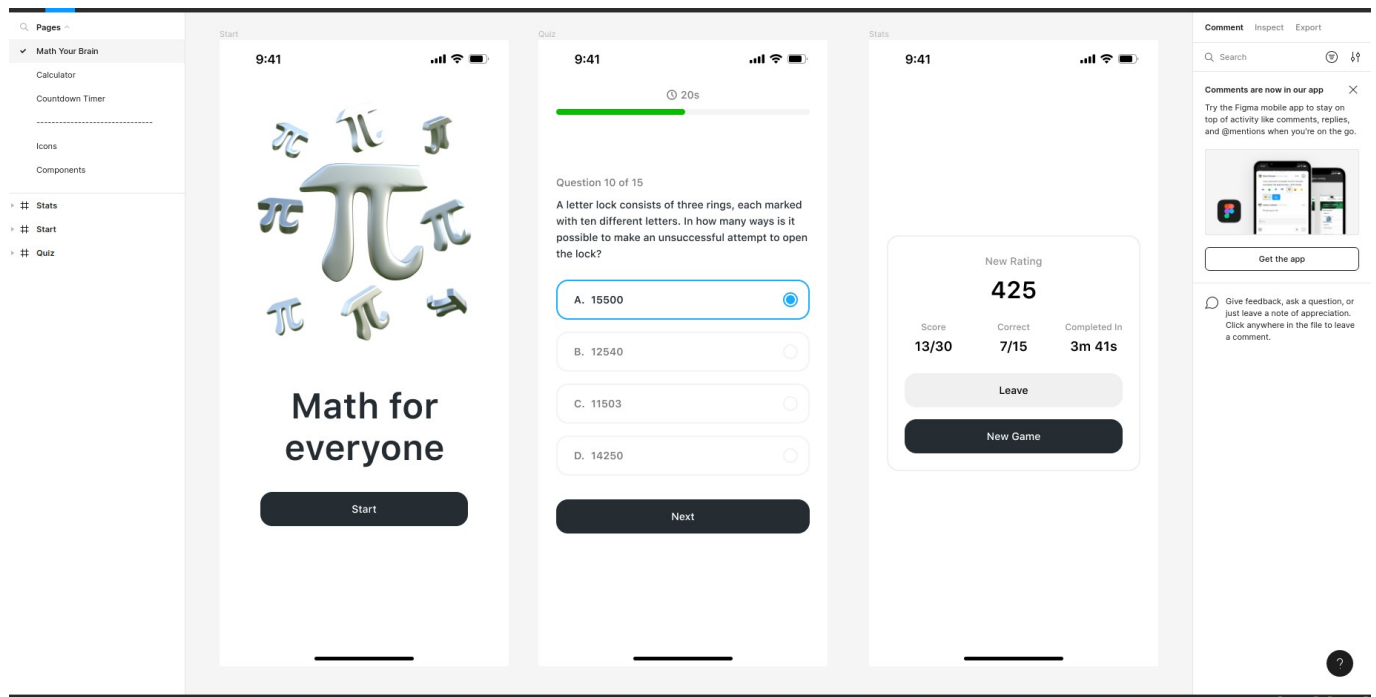
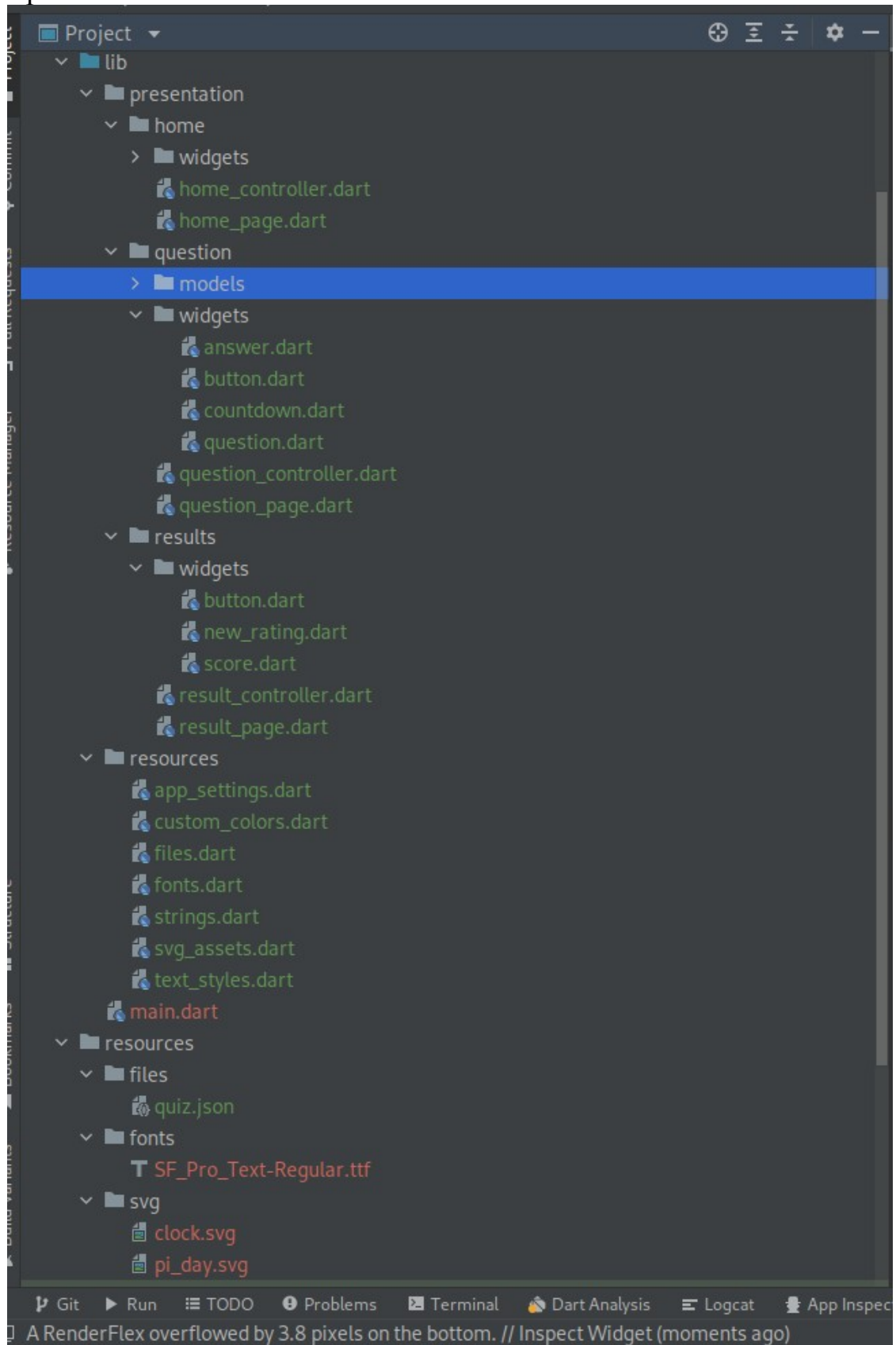
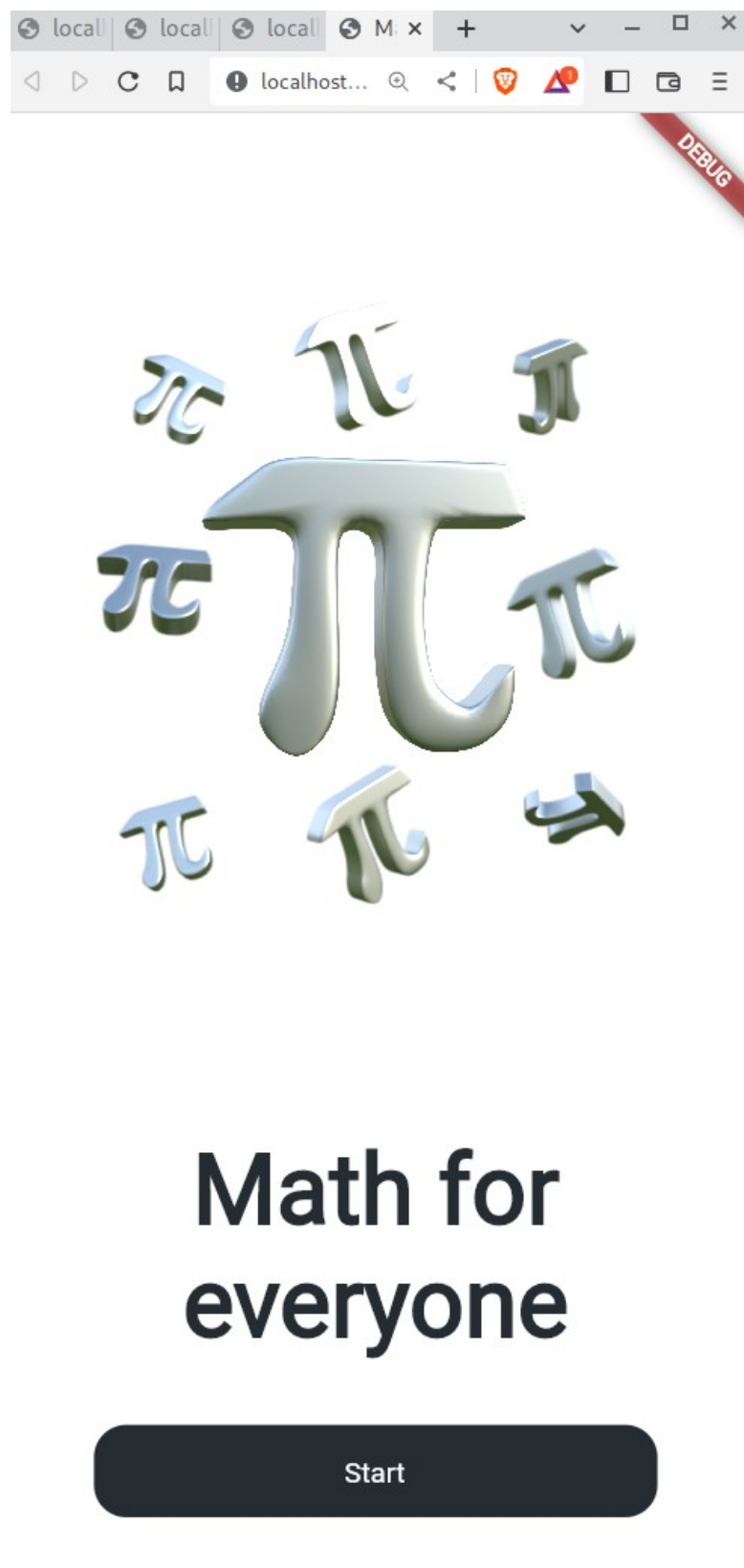


Figura 1. Designul pe pagina Figma

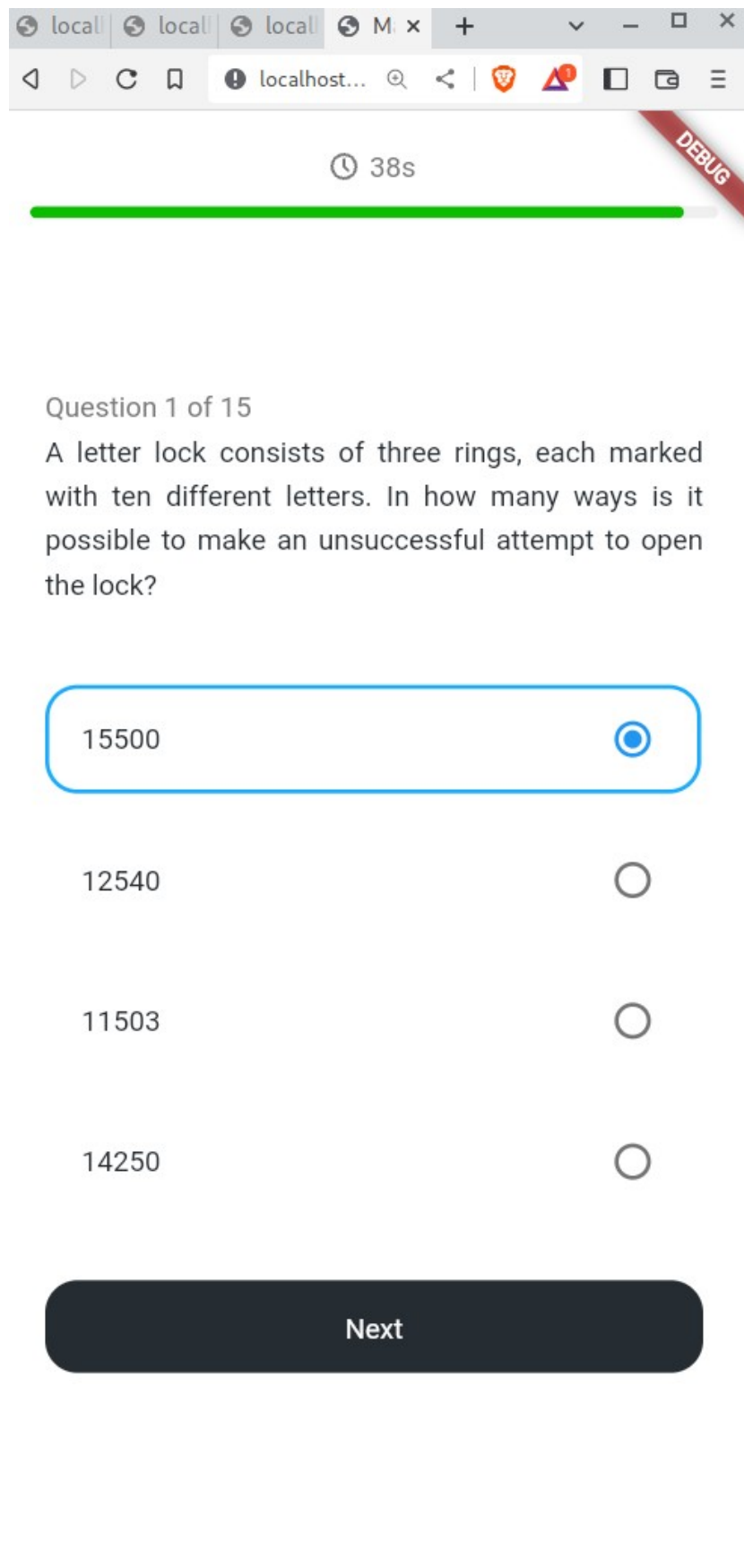
Structura proiectului creat:



Pagina de start:



Întrebare:



38s

DEBUG

Question 1 of 15

A letter lock consists of three rings, each marked with ten different letters. In how many ways is it possible to make an unsuccessful attempt to open the lock?

15500 ☒

12540 ☐

11503 ☐

14250 ☐

Next

Rezultate:

locallocallocalM x+
localhost...
DEBUG

New Rating

425

Score

8/30

Correct

4/15

Completed in

0m 31s

Leave

New Game

Repozitorie github - https://github.com/CatalinPlesu/PAM_labs

Concluzie:

În cadrul acestei lucrări de laborator am creat o aplicație crosplatform utilizând frameworkul flutter. Această aplicație este un quiz legat de matematică deși întrebările pot fi din orice domeniu cu condiția că reprezintă doar text. Pagina de start conține doar o imagine, un mesaj și un buton care lansează quiz-ul. Quiz-urile sunt realizate cu ajutorul unui controler care ține cont de numărul întrebării și de răspunsurile corecte. Pagina de rezultate doar afișează rezultatele quiz-ului și oferă posibilitatea de a începe testul din nou sau să părăsim aplicația.

Pentru realizarea aplicației am utilizat mai multe pachete flutter printre cele mai importante sunt `json_annotation` care permite maparea automată a unui json la un obiect, și `GetX` care permite să menținem stările aplicației. Pe lângă asta am mai utilizat `Timere` și alte widgeturi standard din flutter.