Programowanie Urządzeń Mobilnych
Laboratorium
LISTA 3

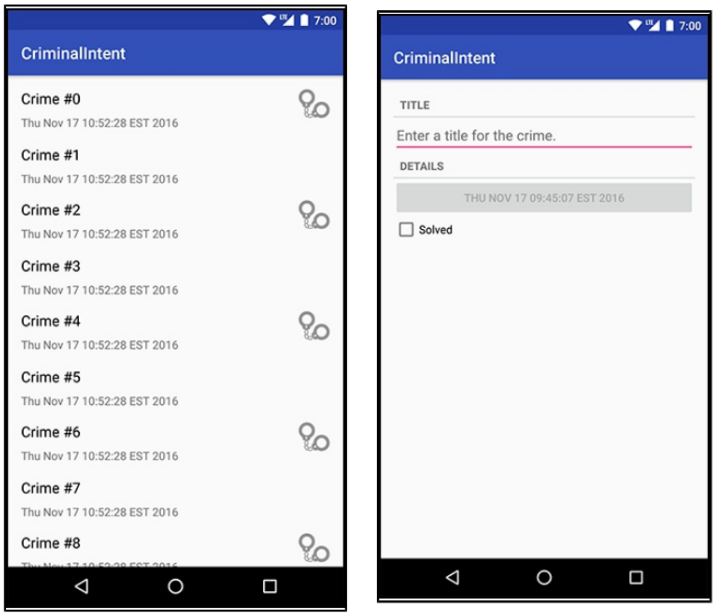
Rafał Lewandków

termin oddania: 03.12.2021

Zadanie 1 - 10 pkt

StudentCrimeApp (Java/Kotlin)

Aplikacja składa się z dwóch aktywności - aktywność główna zawiera listę wszystkich przewinień, po kliknięciu na element listy następuje przejście na drugą aktywność zawierającą bardziej szczegółowe informacje.



Rysunek 1: Layout aplikacji

- Przygotuj model danych
  - Klasa **Crime** jest modelem danych:

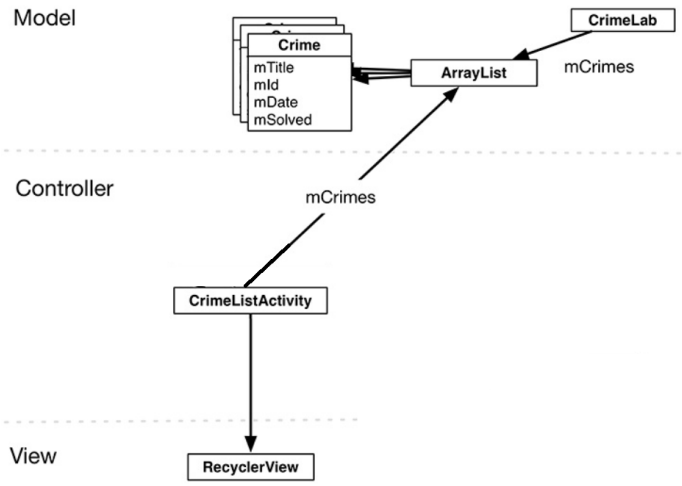
    ```
    public class Crime {
    ```

```
  private UUID mId;
  private String mTitle;
  private Date mDate;
  private boolean mSolved;
}
```

– Klasa **CrimeLab** jest źródłem danych - jest to **Singleton** zawierający kolekcję wszystkich przewinień

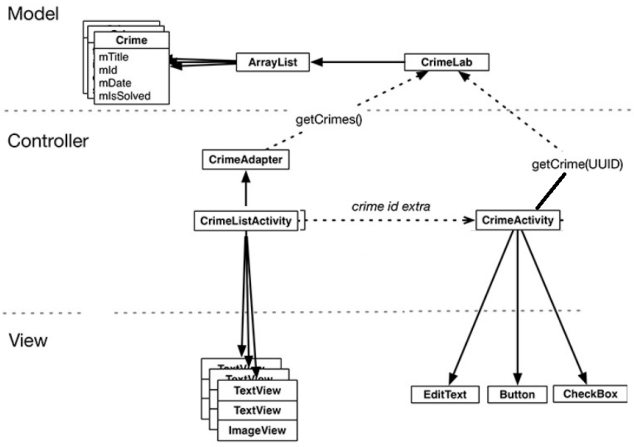
```
public class CrimeLab {
  private static CrimeLab sCrimeLab;

  private List<Crime> mCrimes;

  public static CrimeLab get(Context context) {
    if (sCrimeLab == null) {
    sCrimeLab = new CrimeLab(context);
    }

    return sCrimeLab;
  }

  private CrimeLab(Context context) {
    mCrimes = new ArrayList<>();
    for (int i = 0; i < 50; i++) {
      Crime crime = new Crime();
      crime.setTitle("Crime #" + i);
      crime.setSolved(i % 2 == 0);
      mCrimes.add(crime);
}
  }

  public List<Crime> getCrimes() {
    return mCrimes;
  }

  public Crime getCrime(UUID id) {
    for (Crime crime : mCrimes) {
      if (crime.getId().equals(id)) {
        return crime;
      }
    }

    return null;
  }
}
```

- Dodaj do aplikacji **RecyclerView** wyświetlający listę wszystkich elementów kolekcji **List<Crime> mCrimes – 3 pkt**
- Schemat aplikacji



Rysunek 2: Schemat

- Dodaj obsługę **onClick** elementów listy, który będzie włączał aktywność **CrimaActivity** z widokiem szczegółowym elementu (Rys. 1) – **1 pkt**
- Schemat



Rysunek 3: Schemat

- Przy przejściu do **CrimeActivity** przekazywany jest jeden parametr **crimeId**, z poziomu **CrimeActivity** wywoływana jest metoda **getCrime(UUID)** zwracająca obiekt **Crime** o zadanym identyfikatorze – **1 pkt**
- **CrimeActivity** umożliwia edycję pól, przy powrocie do **CrimeListActivity** lista jest odświeżana i dane aktualizowane – **1 pkt**

- Do layoutu widoku szczegółowego dodaj przycisk usuwający aktualny wpis – **1 pkt**
- Dodaj przycisk umożliwiający dodanie nowego wpisu – **1 pkt**
- Dodaj **DatePickerFragment** do aplikacji umożliwiający wybranie daty przewinienia – **1 pkt**
- Dodaj możliwość wybrania czasu przewinienia – **1 pkt**

OCENY

Maksymalna liczba punktów: 10
Oceny:
5.0 - 10 pkt
4.5 - 9 pkt
4,0 - 8 pkt
3,5 - 7 pkt
3,0 - 6 pkt