

# Programowanie Urządzeń Mobilnych

## Laboratorium

### LISTA 2

Rafał Lewandków

termin oddania: 04.11.2020

Pamiętaj aby stosować podstawowe zasady - KISS, DRY, YAGNI

## Zadanie 1 - 40 pkt

### PhysicsQuiz (Java/Kotlin)

- Dodaj obsługę przycisku wstecz. Aplikacja powinna wyświetlać pytania z tablicy w sposób ciągły - znajdując się na ostatnim pytaniu i kliknięciu NEXT przechodzi na pierwsze pytanie, i na odwrót – **2 pkt**
- Aplikacja zezwala na udzielanie wielokrotnie odpowiedzi na to samo pytanie. Popraw to niedociągnięcie wyłączając przyciski po udzieleniu odpowiedzi (zmieniając atrybut widoczności) – **2 pkt**
- Po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania aplikacja powinna pokazać osiągnięty wynik (procentowo) – **2 pkt**
- Dodaj przycisk restart pojawiający się gdy użytkownik udzieli wszystkich odpowiedzi. Po naciśnięciu użytkownik może przystąpić do ponownego uzupełnienia quizu – **3 pkt**
- Upewnij się że w przypadku wystąpienia zdarzenia rotacji aplikacja działa poprawnie i przedstawia poprawny wynik quizu – **3 pkt**
- Dodaj drugą aktywność do aplikacji. Aktywność daje użytkownikowi szansę poznania odpowiedzi na pytanie. Powinna zawierać dwa pola **TextView** (jedno informacyjne, drugie wyświetlające poprawną odpowiedź) oraz **Button** po naciśnięciu którego poprawna odpowiedź na pytanie jest wyświetlana. Z aktywności głównej umieść przycisk OSZUKUJ umożliwiający przejście do drugiej aktywności – **3 pkt**
- Po udzieleniu odpowiedzi na pytanie wiadomość **Toast** powinna wyświetlać wiadomość OSZUST w przypadku gdy użytkownik nacisnął przycisk pokazujący prawidłową odpowiedź na drugiej aktywności – **2 pkt**
- Jeśli w którymkolwiek pytaniu gracz oszukiwał aplikacja powinna uwzględnić to w wyniku końcowym - pomniejszyć wynik o 15% i wyświetlić odpowiednią informację – **2 pkt**

- Za każde pytanie w którym gracz oszukał wynik jest pomniejszany o 15% (maksymalnie 100%). W podsumowaniu aplikacja powinna wyświetlać informację ile odpowiedzi było poprawnych, ile błędnych, ile razy gracz oszukał oraz wynik końcowy (wykonanie tej części zadania skutkuje automatycznym zaliczeniem na 2 pkt części poprzedniej). – **4 pkt**
- Użytkownik może zmienić orientację urządzenia będąc w drugiej aktywności po wyświetleniu odpowiedzi resetując tym samym stan drugiej aktywności - popraw to zapewniając trwałość danych – **3 pkt**
- Użytkownik może poznać odpowiedź na pytanie, przejść do następnego pytania i powrócić do pytania na które poznał odpowiedź. Ponieważ aplikacja zapewnia ciągle warunki przeglądania pytań, użytkownik może naciskać przycisk DALEJ aż pytanie na które poznał odpowiedź ponownie się pojawi. - upewnij się że w takich sytuacjach aplikacja działa poprawnie – **2 pkt**
- Upewnij się że aplikacja zapewnia poprawne działanie podczas zmiany orientacji w głównej aktywności - przykładowo: po poznaniu odpowiedzi i powrocie do aktywności głównej użytkownik przed udzieleniem odpowiedzi może zmienić orientację – **3 pkt**
- Umożliw poznanie prawidłowej odpowiedzi na pytanie na które użytkownik już odpowiedział - w tym przypadku aplikacja nie powinna odejmować punktów. – **2 pkt**
- Dodaj do aplikacji przycisk umożliwiający dodanie nowego pytania - powinna się wyświetlić nowa aktywność z odpowiednim layoutem - dodane pytanie powinno zostać dodane do bazy pytań w aplikacji – **4 pkt**
- Dodaj do aplikacji przycisk wyszukujący w internecie treść pytania – **3 pkt**

## OCENY

Maksymalna liczba punktów: 40

Oceny:

5.0 - 37 pkt

4.5 - 33 pkt

4,0 - 29 pkt

3,5 - 25 pkt

3,0 - 21 pkt