

Mobile Anwendungsentwicklung

AUFGABE 1

Inhalt

1 Einleitung.....	3
2 Screenshots.....	3
3 Wer hat was gemacht?.....	6
4 Neu Gelerntes und Schwierigkeiten.....	6
5 Git-Repository.....	6

1 Einleitung

Um einen ersten Einblick in Android Studio zu bekommen und das Model-View-Controller Prinzip zu verstehen haben wir vier Textfelder die bei der Betätigung in der Console eine Nachricht ausgeben, je nachdem welches Feld geklickt wurde, erstellt. (siehe Figure 1 und Figure 2)

Um dem User Feedback zu geben wird beim Betätigen der Textviews, dieses kurz grau eingefärbt. (Figure 1)

Bei der Erstellung des Temperatur Umrechners haben wir uns für einen simplen Aufbau entschieden, um das neu gelernte zu festigen (Figure 3 und Figure 4). Für den Taschenrechner mit den einfachen Grundrechenaufgaben haben wir das Design Pattern Table Layout verwendet, da es sich sehr gut eignet um eine exakte Positionierung der Button vorzunehmen. (Figure 5 bis Figure 8)

2 Screenshots



Figure 1: Vier Textviews Options 1 bis 4; Option 2 wird hier bei Click grau eingefärbt

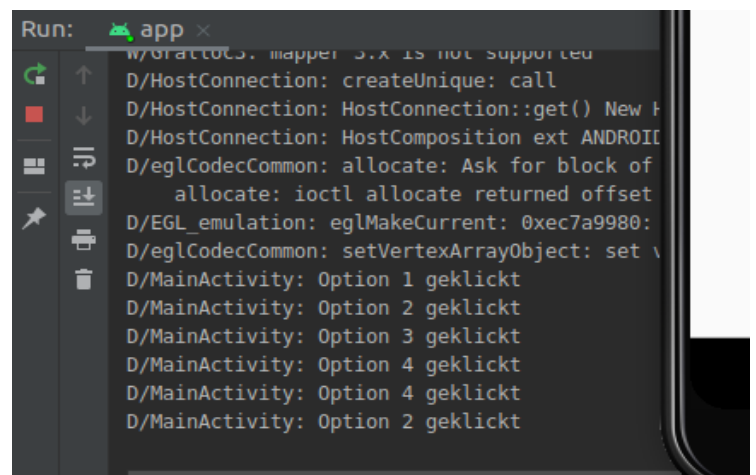


Figure 2: Console Ausgabe bei jeweiligen Betätigen der Options 1 bis 4

Aufgabe 3

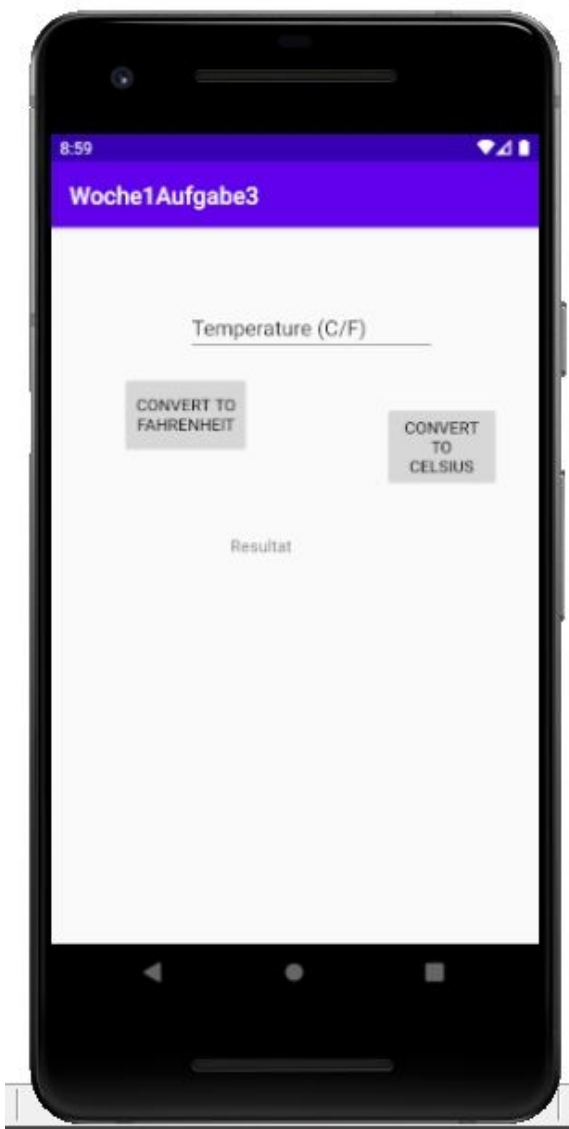


Figure 3: Ein simpler Temperaturumrechner mit einem Eingabefeld, 2 Buttons zum umrechnen und einem Ausgabefeld

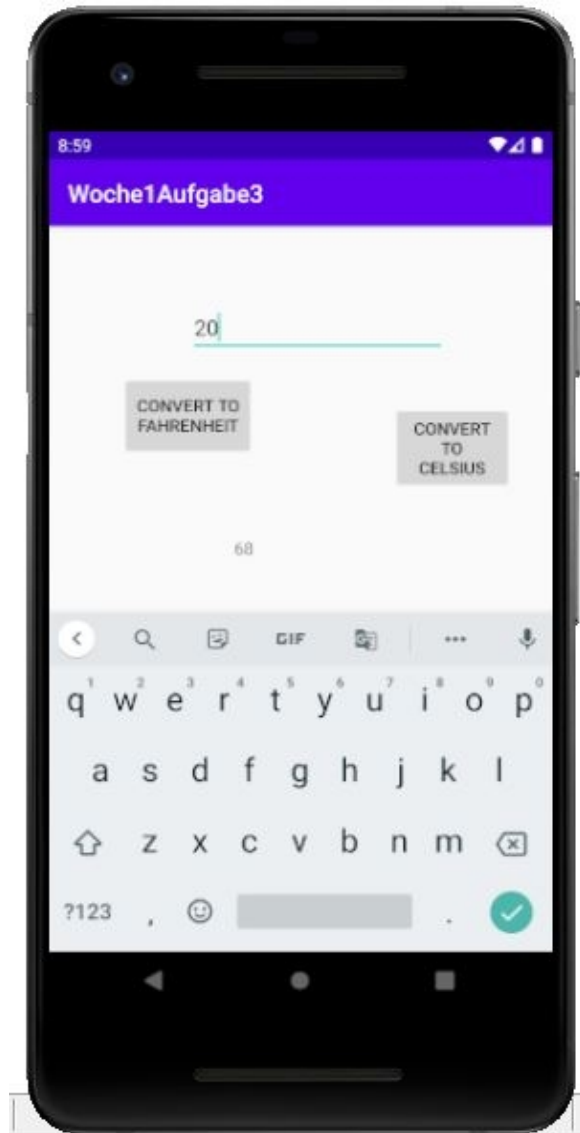


Figure 4: Hier zu sehen eine Umrechnung von Celsius nach Fahrenheit

Aufgabe 4



Figure 6: Taschenrechner nach dem erstmaligen Öffnen der App



Figure 5: Value 1 wird durch Betätigen der Zahlen Buttons angezeigt



Figure 8: Value 2 gleich 5 ersetzt Value 1



Figure 7: Das Ergebnis der Addition von 24 mit 5 ersetzt Value 2 auf dem View

3 Wer hat was gemacht?

Kilian Klammt: Aufgabe 1, Aufgabe 3, Debugging Aufgabe 4

Anna Reißmann: Aufgabe 2, Aufgabe 4, PDF + Beschreibungen

4 Neu Gelerntes und Schwierigkeiten

Da wir gerade erst mit dem Modul begonnen haben, betraf die erste Schwierigkeit darin die Entwicklungsumgebung zu verstehen. Es gibt viele Punkte in der Ersteinrichtung die umgesetzt werden mussten. Nach einiger Zeit hatten wir ein gutes Gefühl wie Logik und Design zusammenarbeiten. Wir haben bei der Bearbeitung AndroidStudio und den Emulator kennen gelernt und gelernt wie wir ein komplexeres Layout erstellen können. Es war etwas kompliziert mit dem ConstraintLayout zu arbeiten. Die erste Version des Taschenrechners war noch nicht im jetzigen Table Layout und es war schwierig die einzelnen Elemente so zu verbinden dass sie in Reihe und Spalte sinnvoll voneinander abhängen. Wir konnten uns mit dieser Aufgabe sehr gut ausprobieren und mit dem Design spielen, sodass wir die verschiedenen Layout Arten kennen gelernt haben.

5 Git-Repository

Unser Git-Repository kann unter folgendem Link eingesehen werden:

<https://gitlab.beuth-hochschule.de/s72775/mae-ws-2020.git>