**Find my Team**

**-Documentație-**

Proiect realizat de studenții:

Vulcănean Ionel

Zaharia Constantin-Cătălin

**Cuprins**

[1.Prezentare generală 3](#_Toc138869375)

[**2.TEHNOLOGIILE FOLOSITE** 3](#_Toc138869376)

## 1.**Prezentare generală**

Aplicația “Find my team” este o aplicație dezvoltată în Android Studio, destinată tuturor utilizatorilor indiferent de vârstă. Aplicația își propune să rezolve una din cele mai mari dileme pe care majoritatea iubitorilor de sport o întâmpină, aceasta fiind numărul incomplet de jucători pentru activitatea sportivă dorită. Prin intermediul acestei aplicații, oricine are nevoie de un om esențial în echipă îl poate găsi cu foarte mare ușurință doar publicând un anunț cuprinzând cerințele pe care jucătorul “ideal” ar trebui să le posede .

Spre exemplu, un utilizator lansează un anunț în care caută 3 oameni pentru un joc de fotbal; acesta oferă locația terenului și anumite detalii despre echipă (de exemplu: poziții de jucători lipsă) și ora în care se va desfășura meciul, iar alți utilizatori pot apela la acesta prin numărul de telefon al celui care postează anunțul sau îl va redirecta către o pagină de socializare a acestuia(Instagram, Facebook).

Pentru a avea beneficiul de a vă bucura de aplicația “Find my Team” este necesar un telefon mobil cu sistemul de operare Android, mai nou de Nougat (Android 7.0), un cont de utilizator( pentru a putea publica anunțuri sau răspunde la anunțuri aveți nevoie de un cont).

### **2.TEHNOLOGIILE FOLOSITE**

Aplicația “Find my team” folosește diverse tehnologii cum ar fi:

1. Room: Informațiile despre utilizatori sunt stocate intr-o bază de date locală prin intermediul bibliotecii Room, care este o bibliotecă pentru lucrul cu baze de date SQLite în aplicații Android.
2. Shared Preferences :Anunțurile favorite ale fiecărui utilizator sunt stocate într-un shared preferences. Shared Preferences este un mecanism simplu și ușor de utilizat pentru a stoca date primitive(în cazul “Find my team” id-ul anunțurilor favorite) pe dispozitivul utilizatorului.
3. Volley: Fiecare cerere către server(căutarea unui utilizator după datele furnizate de client în momentul când încearcă să se conecteze la aplicație) și raspunsul serverului( redirectarea către pagina principală a aplicației în cazul în care status code-ul este 200, altfel primirea unui mesaj: “Password Wrong”, “User not found” rezultate de status code-ul 400.
4. XML Layouts:Tot ceea ce depinde de aspectul visual al aplicației este definit in fișiere XML(butoane, texte, imaginea utilizatorilor)
5. Recycle View: Anunțurile sunt afișate într-o grilă scrolabilă în mod eficient. Totodată organizarea anunțurilor într-o grilă oferă un aspect vizual plăcut, iar utilizatorul interesat de anunț poate interacționa cu acesta prin simpla apăsare a celulei din Recycle View.