

**Wydział Inżynierii Biomedycznej**  
**POLITECHNIKA ŚLĄSKA**



Projekt z przedmiotu  
**Programowanie Aplikacji z Interfejsem Graficznym**

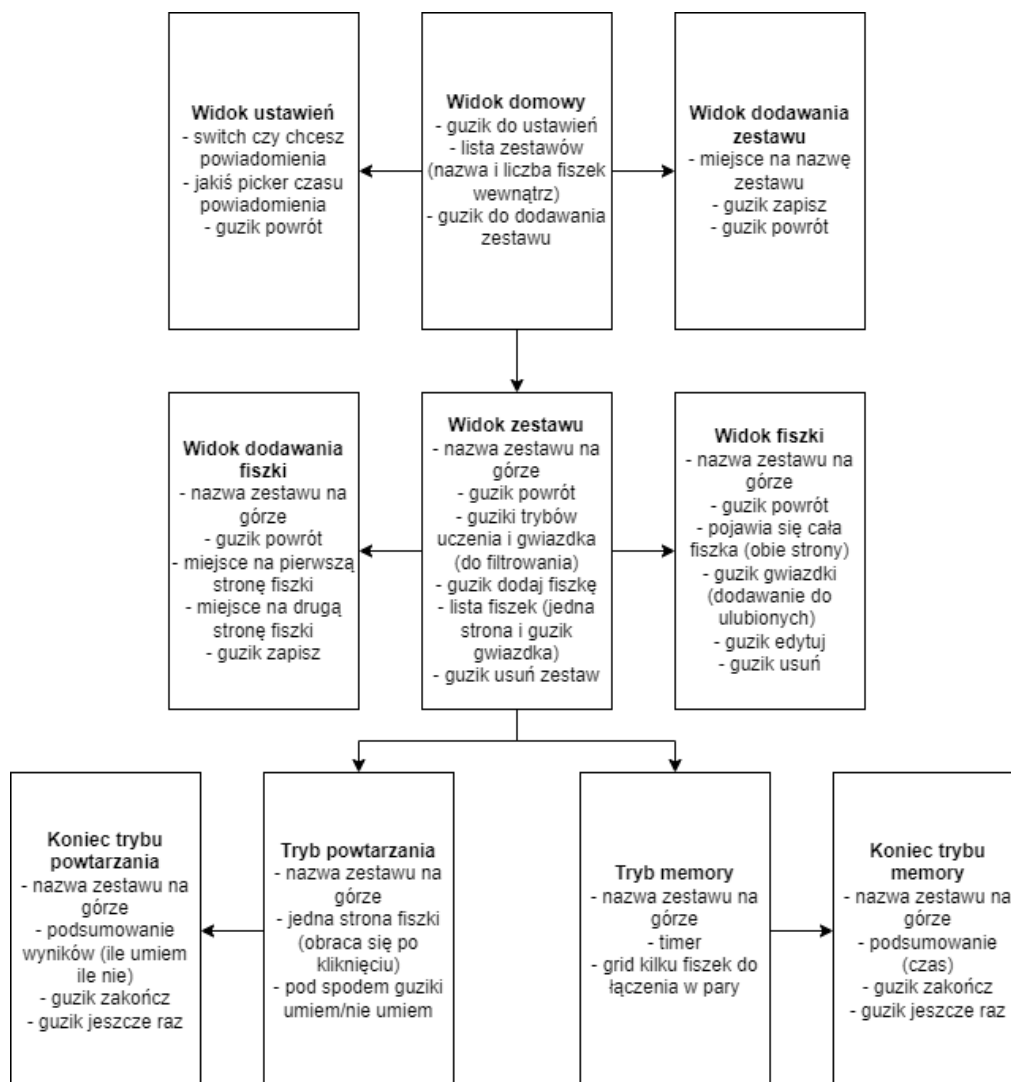
*Prowadząca: mgr inż. Agnieszka Różańska*

*Autorki:  
Marta Nowacka  
Martyna Borak*

*Sekcja:  
liAM, sekcja 3*

## OPIS LOGIKI DZIAŁANIA APLIKACJI

TEMAT	Aplikacja do tworzenia fiszek
SKŁAD ZESPOŁU	<ul style="list-style-type: none"> <li>Marta Nowacka</li> <li>Martyna Borak</li> </ul>
OPIS	Aplikacja mobilna pozwalająca na tworzenie fiszek, przeglądanie ich oraz naukę w trybie przeglądania (zakryte/odkryte definicje) oraz prostych gier (np. memory).



*Flowchart – główne widoki aplikacji i ich zawartość*

### 1. Widok domowy

1. Top bar zawierający nazwę aplikacji oraz guzik ustawień
  - a. Naciśnięcie guzika ustawień przenosi do widoku ustawień
2. Lista zestawów fiszek
  - a. Każdy zestaw to karteczka z nazwą i liczbą fiszek wewnątrz
  - b. Kliknięcie karteczki przenosi do widoku tego zestawu

3. Guzik FAB z ikoną +
  - a. Naciśnięcie guzika przenosi do widoku dodawania zestawu

## 2. Widok ustawień

1. Top bar zawierający guzik powrotu i tytuł „Ustawienia”
  - a. Naciśnięcie guzika powrotu przenosi do widoku domowego
2. Switch do włączania i wyłączania przypomnień
  - a. Włączenie powiadomień pozwala na zmianę godziny powiadomień
3. Time picker do wyboru godziny powiadomienia

## 3. Widok dodawania zestawu

1. Pole tekstowe na nazwę zestawu
2. Guzik „zapisz”
  - a. Naciśnięcie guzika powoduje zapisanie nowego zestawu w bazie danych oraz cofnięcie do widoku domowego
3. Guzik „odrzuć”
  - a. Naciśnięcie guzika cofnięcie do widoku domowego

## 4. Widok zestawu

1. Top bar zawierający nazwę zestawu, guzik powrotu i guzik pobierania
  - a. Naciśnięcie guzika powrotu przenosi do widoku domowego
  - b. Naciśnięcie guzika pobierania powoduje wyeksportowanie zestawu do pliku pdf (*mechanizm do opracowania później*)
2. Rząd guzików: „ucz się”, „memory”, ikona gwiazdki
  - a. Naciśnięcie guzika „ucz się”:
    - Pojawia się dialog do wyboru fiszek do powtórzenia – wszystkie lub ulubione
    - Przeniesienie do widoku uczenia się w trybie powtarzania
  - b. Naciśnięcie guzika „memory”:
    - Pojawia się dialog do wyboru rozmiaru (liczby karteczek w grze), np. 2x4, 3x4, 3x5
    - Przeniesienie do widoku uczenia się w trybie gry
  - c. Naciśnięcie ikony gwiazdki (zmiana jej stanu z pełnego na pusty lub odwrotnie) powoduje przefiltrowanie fiszek – tylko ulubione lub wszystkie
3. Lista fiszek
  - a. Każda fiszka to karteczka z pierwszą stroną i ikoną gwiazdki
  - b. Kliknięcie ikony gwiazdki zmienia jej status polubienia
  - c. Kliknięcie karteczki przenosi do widoku tej fiszki
4. Guzik FAB z ikoną +

- a. Naciśnięcie guzika przenosi do widoku dodawania fiszki
- 5. Guzik „usuń”
  - a. Naciśnięcie guzika powoduje usunięcie zestawu z bazy danych (wcześniej pojawia się dialog z prośbą o potwierdzenie)

## **5. Widok dodawania fiszki**

1. Formularz z nazwą zestawu na górze, zawierający dwa pola tekstowe na obie strony fiszki
2. Guzik „zapisz”
  - a. Naciśnięcie guzika powoduje zapisanie nowej fiszki w bazie danych oraz cofnięcie do widoku zestawu
3. Guzik „odrzuć”
  - a. Naciśnięcie guzika cofnięcie do widoku zestawu

## **6. Widok fiszki**

1. Top bar zawierający nazwę zestawu i guzik powrotu
  - a. Naciśnięcie guzika powrotu przenosi do widoku zestawu
2. Dwie karteczki – obie strony fiszki
3. Ikona gwiazdki – dodawanie do ulubionych
4. Guzik „edytuj”
  - a. Naciśnięcie guzika powoduje przeniesienie do widoku edycji fiszki
5. Guzik „usuń”
  - a. Naciśnięcie guzika powoduje usunięcie fiszki z bazy danych (wcześniej pojawia się dialog z prośbą o potwierdzenie)

## **7. Widok edycji fiszki**

1. Wygląda tak samo jak widok dodawania fiszki
  - a. Pola tekstowe są już wypełnione, można je zaktualizować

## **8. Tryb powtarzania**

1. Top bar zawierający nazwę zestawu i guzik powrotu
  - a. Naciśnięcie guzika powrotu przenosi do widoku zestawu
2. Karteczka z jedną stroną fiszki
  - a. Po kliknięciu obraca się i widoczna jest druga strona
3. Guziki „umiem”, „nie umiem”
  - a. Naciśnięcie dowolnego z tych guzików powoduje:
    - Zwiększenie wyniku – liczby słów oznaczonych jako zapamiętane lub nie
    - Wyświetlenie nowej fiszki

4. Po wyświetleniu wszystkich fiszek z zestawu wyświetla się widok podsumowania:
  - a. Zamiast fiszki wyświetla się wynik – liczba słów zapamiętanych i nie
  - b. Guzik „jeszcze raz”
    - I. Naciśnięcie guzika powoduje ponowne wyświetlenie fiszek i przejście przez cały tryb nauki
  - c. Guzik „zakończ”
    - I. Naciśnięcie guzika powoduje powrót do widoku zestawu

## **9. Tryb memory**

1. Top bar zawierający nazwę zestawu i guzik powrotu
  - a. Naciśnięcie guzika powrotu przenosi do widoku zestawu
2. Timer
  - a. Wyświetla czas trwania obecnej gry
3. Grid kilku karteczek z losowymi karteczkami
  - a. Należy klikać karteczki parami, łącząc odpowiednie słowa z definicjami
  - b. Dopasowane karteczki stają się nieaktywne
4. Po dobraniu wszystkich karteczek w pary wyświetla się widok podsumowania:
  - a. Zamiast fiszek wyświetla się wynik – czas
  - b. Guzik „jeszcze raz”
    - I. Naciśnięcie guzika powoduje ponowne wylosowanie fiszek i przejście przez całą grę
  - c. Guzik „zakończ”
    - I. Naciśnięcie guzika powoduje powrót do widoku zestawu