

Wellbeing

Tekijä: Max Kuula

Kuvaus ohjelmasta

Ohjelma sisältää 4(+2) näkymää:

- Homepage
- Profile
- Nutrition
- Activity
- (LogInMain)
- (LogInInfo)

Homepage sisältää tiedon ja edistymispalkin käyttäjän päivittäisestä energiatavoitteesta ja siitä, mikä käyttäjän edistyminen on. Energiaa voi myös lisätä suoraan tältä sivulta. Sivulla on myös samat tiedot liikunnasta ja liikunnan tavoitteesta ja liikuntaa voi lisätä suoraan sivulta. Homepage sisältää myös käyttäjän painon, ja napin, josta sen voi päivittää.

Profile-sivu sisältää kaikki käyttäjän fyysiset tiedot (nimi, paino, ikä, pituus, sijainti, sukupuoli, aktiivisuus, BMI) ja niitä voi muokata.

Nutrition sivu sisältää edistymispalkin ja tiedot päivittäisestä energiatavoitteesta ja käyttäjän edistymisestä, sekä napin, josta voi lisätä energiaa ja ravintotietoja, sekä napin, josta voi resetoita kaikki ravintotiedot. Sisältää myös tavan laskea vuosittaisen hiilijalanjäljen (CO2 kiloina)

Activity-sivu sisältää edistymispalkin ja tiedot liikuntatavoitteesta ja edistymisestä, sekä napin, josta voi lisätä liikuntaa, napin, josta voi asettaa/muuttaa liikuntatavoitteen, ja napin, josta voi resetoita liikuntaedistyksen

LogInMain on kirjautumissivu, jossa on käyttäjänimi ja salasana tekstisyöteosiot ja ”kirjaudu sisään”- sekä ”luo käyttäjä” -napit

LogInInfo-sivu tulee esiin, kun luodaan uutta käyttäjää. Siellä käyttäjä syöttää kaikki ohjelman vaatimat tiedot ja ”confirm” nappia painamalla käyttäjä luodaan ja tiedot tallennetaan.

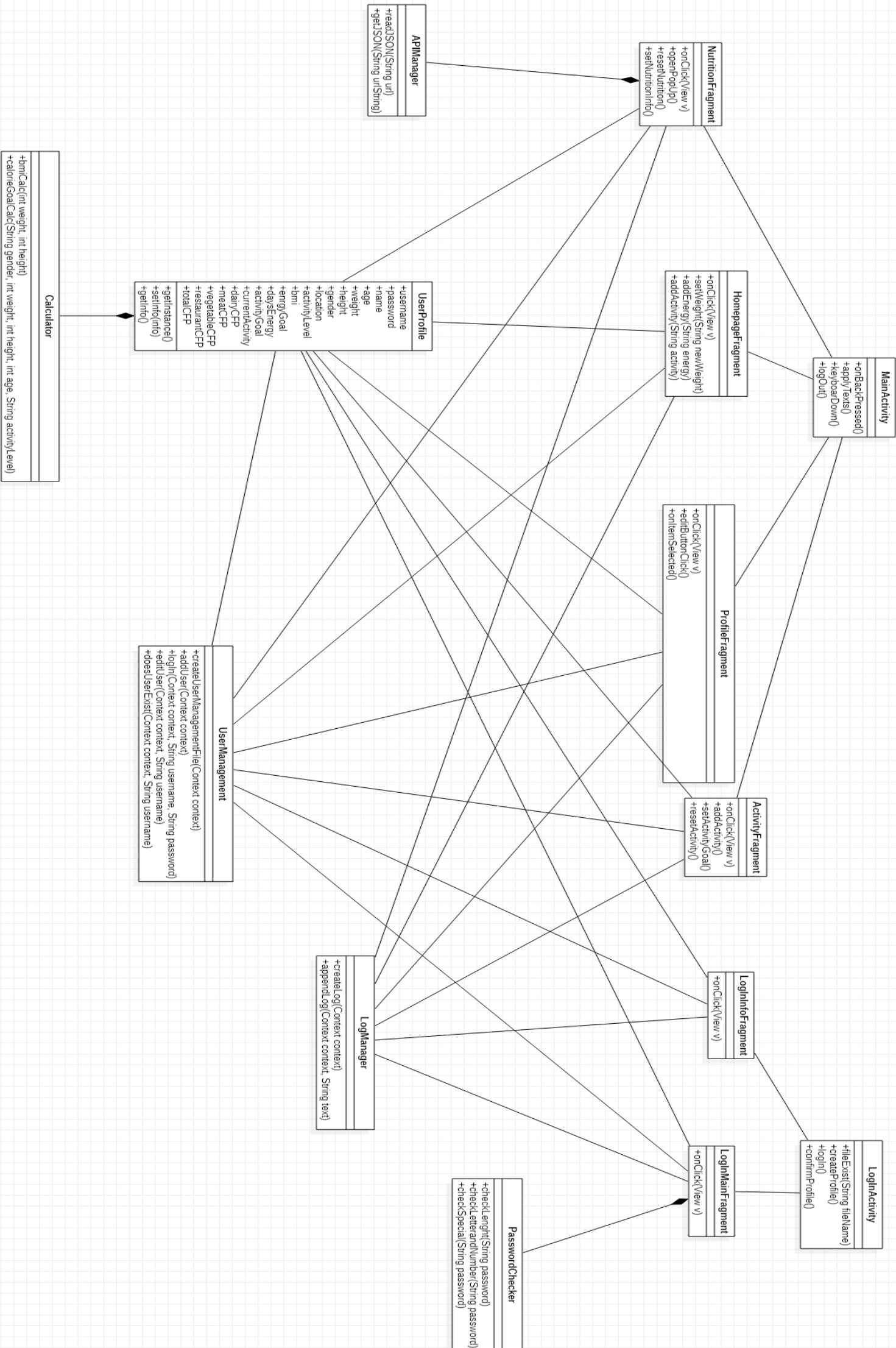
Tekijät

Tekijöitä on vain yksi, joten tein kaiken itse.

Ohjelman toteutus

Ohjelma on tehty alusta loppuun Android Studiolla. Mitään ulkopuolisia ohjelmia ei ole käytetty. Kirjastoina käytettiin pääasiassa Androidin kirjastoja, kuten view, widget yms. Työkalujakaan ei projektissa käytetty (jos Wordia ei lasketa).

Luokkakaavio



Toteutetut ominaisuudet

Ominaisuus	Perustelut	Pisteet
Olio-ohjelmoitu		
Vähintään viisi erilaista luokkaa & oliota		
Vähintään yhden API:n käyttö		
Sovellus tallentaa käyttäjän toiminnan logiin		
Logia on mahdollista tarkastella, eli voidaan tutkia arvojen kehitystä kirjausten edetessä		
Ohjelma on rakennettu hyvin suunnitelluista UI-komponenteista	UI on minimalistinen ja selkeä. Ei ole vaikeaa päätellä mitä mistäkin tapahtuu	3
Kirjautuminen applikaatioon	Sovellukseen on mahdollista kirjautua	3
Sovelluksella voi olla useampi käyttäjä (ja niiden luominen), tietojen tallennus järkevästi jonnekin	Voi olla useampia käyttäjiä ja ne tallennetaan puhelimen sisäiseen muistiin	3
Kirjautumisen salasana noudattaa hyvän salasanan sääntöjä	Salasana vaatii kaikki hyvän salasanan vaatimukset	2
Ohjelmaan on mahdollista syöttää perustiedot käyttäjästä ja näitä arvoja käytetään jossakin	Ohjelmaan voi syöttää tiedot ja niitä käytetään	2
Ohjelma muistaa käynnistämisen / kirjautumisen jälkeen missä näkymässä käyttäjä oli ennen ohjelman sulkemista	toteutuu	2
Fragmenttien hyödyntäminen aktiviteettien sijasta	käytetään vain kahta aktiviteettia ja molemmissa on useampi fragmentti	2

käyttöliittymiä rakennettaessa		
Responsiivinen käyttöliittymä (toimii siis erikokoisilla ruuduilla sulavasti)	pitäisi toimia	2
Calculator-luokka laskee käyttäjän syöttämistä tiedoista muita lukuja (BMI, energiasuositukset)		2
Summa		34

Työmäärät

Tekijä	Tehtävät	Tunnit
Max Kuula	Kaikki	100
Summa		100

Mitä opin harjoitustyöstä?

Max: Opin vaikka kuinka paljon erilaisia asioita koodaamisesta itsessään, mutta niitä on niin paljon, että en lähde niitä tässä luettelemaan. Pääasiassa opin, kuinka puuduttavaa ja ärsyttävää koodaaminen voi olla, mutta myös kuinka palkitsevaa se loppujen lopuksi on, kun saa projektin valmiiksi. En tiedä vielä pidäkö harjoitustyön tekemistä positiivisena, vai negatiivisena kokemuksena.

Palaute harjoitustyöstä (vapaaehtoinen)

Kaikkien graafisten luokkien ja UI:den tekeminen oli todella monotonista ja tylsää. Ensi vuonna voisi mielestäni opettaa jotain nopeampia/tehokkaampia tapoja luoda käyttöliittymiä Android Studiossa.

Mielestäni olisi hyvä myös käydä läpi esimerkin kautta, miten UML luokkakaavio luodaan Android Studion projektista, kun niissä on niin paljon esim. fragmentteja ja aktiviteetteja. Itse olen aikaisemmin tehnyt UML-kaavioita vain sellaisista projekteista, missä on yksi pääluokka, ja se käyttää muita luokkia hyödykseen, joten en ole kovin itsevarma tekemistäni UML-kaavioista.

Kurssin työmäärä on mielestäni aivan liian suuri. Tiivistettynä, minulla oli vain kolme kurssia viimeisellä periodilla ja silti meni enemmän aikaa tehtäviin, projekteihin, videoihin yms., kuin millään aikaisemmalla periodilla vain tämän kurssin takia.