

**Praha, 2022**

**2**

**Jiří Fryjauf, Jan Jindrák, Adam Lisner**

**Praha**

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**Obor č. číslo oboru: Název oboruJiří Fryjauf, Jan Jindrák, Adam Lisner**

**Praha**

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**Obor č. číslo oboru: Název oboru**

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOSTSTŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**Obor č. číslo oboru: Název oboru**

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**Obor č. číslo oboru: Název oboru**

**MatKap – mobilní aplikace pro výuky literatury**

**MatKap – literature learning mobile application**

STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

**Obor č. číslo oboru: Název oboru**

**MatKap – mobilní aplikace pro výuky literatury**

**MatKap – literature learning mobile application**

**Autoři:** Jiří Fryjauf, Jan Jindrák, Adam Lisner

**Škola:** Gymnázium, Praha 6, Arabská 14

**Kraj:** Praha

**Konzultant:** Ing. Daniel Kahoun, Mgr. Ivana Vondráčková

Praha 2022

**Autoři:** Jiří Fryjauf, Jan Jindrák, Adam Lisner

**Škola:** Gymnázium, Praha 6, Arabská 14

**Kraj:** Praha

**Konzultant:** Ing. Daniel Kahoun, Mgr. Ivana Vondráčková

Praha 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracoval/a samostatně a použil/a jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Praze dne 2. března 2022 ………………………………………………

Poděkování

Rádi bychom chtěli na tomto místě poděkovali našemu vedoucímu projektu, panu Ing. Danielu Kahounovi, se kterým jsme naši práci konzultovali a který nám dal mnohé věcné rady a tipy. Dále bychom také rádi poděkovali paní profesorce Mgr. Ivaně Vondráčkové za konzultace ohledně literárních děl.

Anotace

V naší práci SOČ jsme se zabývali vytvořením mobilní aplikace pro výuku literatury. Uživatel si může v aplikace procvičit své znalosti literatury a také se získat mnoho nových znalostí z této oblasti. Aplikace je určená pro mobilní zařízení s operačním systémem Android. Naprogramována je v jazyce Java s použitím mnohých moderních technologií.

Klíčová slova

Android, literatura, mobilní aplikace, Java, databáze

Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Pellentesque sapien. Nullam at arcu a est sollicitudin euismod. Duis pulvinar. Aliquam erat volutpat. Duis sapien nunc, commodo et, interdum suscipit, sollicitudin et, dolor. Fusce aliquam vestibulum ipsum. Pellentesque ipsum. Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et.

Keywords

Umpalumpa, Willy Wonka, Karlíku, neboj se

Annotation

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Pellentesque sapien. Nullam at arcu a est sollicitudin euismod. Duis pulvinar. Aliquam erat volutpat. Duis sapien nunc, commodo et, interdum suscipit, sollicitudin et, dolor. Fusce aliquam vestibulum ipsum. Pellentesque ipsum. Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et.

Stichwörter

Ahoj tati, Martin Chmelař, Petr Mára, Nový Video

Obsah

[1.Úvod 7](#_Toc96804538)

[2. Použité technologie 8](#_Toc96804539)

[3. Frontend 9](#_Toc96804540)

[3.1. Activity Main a Register 9](#_Toc96804541)

[3.2. MenuActivity 9](#_Toc96804542)

[3.3. ProfileActivity 10](#_Toc96804543)

[3.4. QuestActivity 10](#_Toc96804544)

[3.5. CheatSheet 10](#_Toc96804545)

[3.6. Kvíz 11](#_Toc96804546)

[3.6.1. QuizSettings 11](#_Toc96804547)

[3.6.2. QuestionActivity 11](#_Toc96804548)

[3.6.3. QuizSummary 11](#_Toc96804549)

[4. Závěr 12](#_Toc96804550)

[Příloha 13](#_Toc96804551)

1. Úvod

Tato práce se zabývá naprogramováním mobilní aplikace MatKap (zkrácenina „*Maturita v kapse*“), jejíž účelem je pomoci studentům maturitních ročníků se lépe připravit na ústní zkoušku z českého jazyka a literatury. Cílem je udělat plně funkční mobilní aplikaci pro operační systém Android, která bude uživatelsky přívětivá a intuitivní. Dalším cílem bylo vytvořit testovací systém, ve kterém si uživatel může ověřit a prohloubit své znalosti, které bude potřebovat u zkoušky. Kromě testovací fáze si může uživatel také pročíst krátké zápisky o jednotlivých autorech, knihách a literárních epochách.

Práce byla rozdělena do tří hlavních směrů: front-end, databáze a back-end.

1. Použité technologie

V této práci je zkombinováno mnoho moderních a užitečných technologií. Zdrojový kód aplikace je napsán v programovacím jazyce Java ve verzi IDK DOPLNTE PLSKY. Program byl napsán ve vývojovém prostředí Android Studio ve verzi Artic Fox / 2020.3.1. Toto prostředí je založené na jádře IntelliJ od české společnosti JetBrains. Data aplikace jsou uložena v SQLite databázi. SQLite je odnoží SQL, která umožňuje lokálně uložit databázi. Pro práci s databází byl použit program DataGrip ve verzi 2021.3.4. Tento program je velmi užitečný pro práci s více tabulkami najednou a umožňuje práci s mnoha databázovými systémy včetně právě SQLite. Stojí za zmínku, že i DataGrip je českým produktem od společnosti JetBrains.

Pro autentikaci, správu účtů, sdílené cloudové úložiště některých souborů byl použit open-source nástroj FireBase od Googlu. Firebase je výborný nástroj díky své dostupnosti a funkčnosti. Udržuje zabezpečení účtů, nabízí mnoho možností komunikace s uživateli (např. no-reply emaily). FireBase je využíván mnohými velkými projekty světově známých firem, což je také známkou kvality. Dobrou vlastností FireBase je také skvělé propojení s Android Studiem a dobře popsaná dokumentace, která obsahuje názorné video tutoriály.

Během vývoje bylo použito také mnoho grafických a designových nástrojů. Velmi nápomocný byl program Figma. Jedná se o vektorový grafický editor a nástroj pro navrhování webových, desktopových a mobilních aplikací, který používají mnozí profesionální UI/UX designéři. Další grafické programy použité v práci jsou programy z dílny Adobe, Adobe Photoshop a Adobe Illustrator. Tyto programy jsou určeny pro práci s rastrovou a vektorovou grafikou.

Pro optimalizaci a usnadnění týmové práce byl použit Git a GitHub. Git je nástroj pro správu verzí zdrojového kódu. Byl vyvinut počátkem tohoto století a jedná se o open-source systém. GitHub je naopak služba, která nabízí zdarma webhosting pro open-source projekty a jejich verzování pomocí Gitu. Zdrojový kód je uložen v repozitáři, který je uložen na [GitHubu](https://github.com/MetrKolben/MatKap).

1. Frontend

Front-endová část aplikace je taková část aplikace, kterou vidí a kterou používá uživatel. Proto je potřeba mu věnovat čas a úsilí, stejně jako back-endu. Front-end v Android aplikacích je psán pomocí značkovacího jazyka XML (*Extensible Markup Language*) a tzv. aktivit. O jednotlivých aktivitách a jejich struktuře se dozvíte v následujících kapitolách.

* 1. Activity Main a Register

Activity Main je první obrazovkou, se kterou se uživatel setká. Na obrazovce se nachází *Button* s nápisem přihlášení, který naslouchá uživatelovým příkazům pomocí Listeneru. V případě, že uživatel má již provedenou registraci, tak po stisknutí tlačítka proběhne přihlášení. V druhém případě, kdy ještě nedošlo k jakémukoliv přihlášení do aplikace skrze uživatelovo zařízení, je uživatel přesměrován do další aktivity, do Activity Register. Přesměrování mezi aktivitami probíhá pomocí Intentů, které ve svých argumentech přebírají informace o tom, z jaké aktivity dojde ke přesměrování a do které se má přesměrovat. Ukázku Intentu naleznete na obrázku č. . Ukázku této aktivity si můžete prohlédnout v příloze pod číslem.

V aktivitě Register se uživatel registruje do aplikace pomocí svého Google účtu (více o registraci a přihlašování se dozvíte v kapitole xXx). Po stisknutí tlačítka s nápisem “*Registrovat”* se vytvoří uživatelův účet.

* 1. MenuActivity

Aktivita Menu je základním kamenem orientace uživatele v aplikaci, jelikož právě menu aplikace umožňuje uživateli se dostat do všech aktivit, které aplikace obsahuje. Vpravo nahoře je *ImageButton*, jehož stisknutím se uživatel dostane na svůj profil. Uprostřed stránky je tlačítko, kterým se zapíná kvíz. Ve spodku okna se nachází ovládací panel. Tímto panelem se uživatel pohybuje mezi jednotlivými aktivitami a je stejný ve většině aktivit. Tento panel je reprezentován *FlexBoxLayoutem*, který má velkou řadu výhod. Jak již z názvu napovídá *FlexBoxLayout* je velmi podobný tomu, který většina webových inženýrů zná z CSS. A tato androidová implementace je mu velmi podobá, co se týče jeho použití. Obsahuje většinu funkcí, které jeho webový příbuzný, jako například: alignItems, flexDirection, alignContent nebo justifyContent. Poslední z jmenovaných příkladů funkcí byl použit pro tento panel. Díky justifyContent se všechny prvky daného layoutu rovnoměrně uspořádají, což je dobré pro správné vykreslení na různých telefonech, jelikož rozlišení není na mobilních zařízeních sjednoceno. FlexBoxLayout ale není v základním Android Studio balíčky, tudíž jej člověk musí implementovat v souboru *build.gradle*.

* 1. ProfileActivity

V profilové aktivitě nalezne uživatel informace o svém účtu. V horní části obrazovky nalezne uživatel svůj profilový obrázek, který se mění s jeho úrovní, a jeho doposud dosaženou úroveň. Pod touto dvojicí ukazatelů se nachází *ProgressBar*, jenž slouží jako ukazatel počtu XP do nové úrovně. Dodatečnými informacemi jsou jméno a email uživatele. Všechny dosud jmenované položky jsou silně spjaty s back-endovou částí programu o níž se dozvíte v kapitole xXx. Kromě osobních informací obsahuje *ProfileActivity* tlačítka odhlásit a smazat účet. Po stisknutí druhého jmenovaného se objeví *AlertDialogBox* (vyskakovací okno), který se uživatele zeptá, jestli opravdu chce zrušit svůj účet. Ukázku této obrazovky si můžete prohlédnout na obrázku č. 4542112. Posledním prvkem je ovládací panel na spodku obrazovky, kterým se přepíná mezi jednotlivými aktivitami aplikace.

* 1. QuestActivity

V této aktivitě nalezne uživatel úkoly na daný den. Na každý den jsou vždy 3 úkoly. U každého úkolu je vždy jeho zadání, ukazatel pokroku v jeho dokončení, počet XP za dokončení a ukazatel, který indikuje dokončení úkolu. Tyto ukazatele jsou zabaleny v LinearLayoutu, který dále obsahuje ConstraintLayout se zadáním a ukazatelem dokončení, *ProgressBar* a množství XP, které získá. Na obrázku č. si můžete prohlédnout, jak tato aktivita vypadá. O back-endovém principu úkolů se dozvíte v kapitole xXx.

* 1. CheatSheet

Aktivita CheatSheet slouží k učení jednotlivých pojmů. Po otevření této aktivity objeví uživatel seznam jednotlivých autorů, knih a směrů, kterými může scrollovat a rozkliknout je pro další informace. Seznam je reprezentován RecycleView, které je nutné implementovat v souboru build.gradle. RecycleView umožňuje vývojářům dynamicky přidávat jednotlivé položky na obrazovku z ArrayListu. Jedna z jeho velkých výhod je také dobrá optimalizace, jelikož pracuje pouze s daty potřebnými pro vykreslení, nikoliv s celým seznamem, což je velmi nápomocné zejména při práci s velkými daty.  Pro nastavení jednotlivých záznamů v RecycleView je nutné vytvořit třídu dědící z RecycleView.Adapter<ViewHolder>. Po implementování všech potřebných metod a vytvoření třídy dědící z RecyclerView.ViewHolder se může nastavit vše potřebné. Ve funkci onCreateViewHolder je vytvořen nový View, který bere mnoho vlastností z XML souboru *book\_card.xml.* (jeho strukturu najdete v příloze pod číslem xXx) V metodě onBindViewHolder jsou kartám nastaveny jednotlivé texty a informace. Informace, které jednotlivé info-karty obsahují jsou brány z databáze, o jejímž fungování se dozvíte více v kapitole XxX.

Pro každou variantu seznamu (autoři, knihy, směry) je vytvořen vlastní Adapter i třída, která obsahuje přístupové metody k jednotlivým proměnným. Tyto soubory najdete v package *cheat\_sheet*.

* 1. Kvíz

Jednou z hlavních částí této práce je literární kvíz. V následujících kapitolách se dozvíte více informací o jednotlivých částech tohoto kvízu.

* + 1. QuizSettings

Po stisknutí tlačítka “Spustit kvíz” v menu je uživatel přesměrován do aktivity nastavení kvízu. V této aktivitě si nastaví, jaké otázky bude kvíz obsahovat a jak se bude kvíz chovat. Pro výběr pouze některých okruhů otázek (okruhem je myšleno dané umělecké období / směr) je nutné stisknout čtyřúhelník, který je vytvořen pomocí *TextView*. Po této události se uživateli objeví AlertDialogBox. Toto vyskakovací okno obsahuje všechny směry z databáze a kliknutím na ně si může uživatel zvolit jednotlivá témata kvízu. Je také možné si nastavit variantu tohoto kvízu. První varianta je kvíz, při kterém je hned po zodpovězení zobrazena správná / špatná odpověď. Druhá varianta je test, při této variantě se uživatel dozví svůj výkon až po testu. Tyto varianty se nastavují pomocí *CheckBoxu*. Po nastavení lze kvíz zapnout stisknutím tlačítka.

* + 1. QuestionActivity

Tato aktivita je už samotný kvíz. Kvíz má defaultně deset otázek, pouze v případě, že se v daných okruzích nenalézá dostatek otázek, je tento počet snížen. Toto je však velmi okrajová situace, ke které by nemělo docházet. Ovládání kvízu je velmi jednoduché. V horní části obrazovky se nachází text otázky. Pod zadáním se nachází čtyři možné odpovědi, kde vždy právě jedna je správná. Políčka na odpověď jsou jednotlivé *RadioButtony,* které dohromady tvoří jednu skupinu neboli *RadioGroup*. Po zvolení odpovědi ji může uživatel potvrdit pomocí tlačítka v pravém dolním rohu. Když není zvolena odpověď, není možné odpovědět. U varianty kvízu (viz předchozí kapitola) je také po odpovězení na 1,5 vteřiny zobrazena správná a špatná odpověď. Zároveň je v kvízu uživateli zobrazeno aktuální skóre. V průběhu testu se ukládají jednotlivé odpovědi (reprezentované objektem AnsweredQuestion dědící z Sql.Question) do ArrayListu<AnsweredQuestion>. Po dokončení kvízu je uživatel přesměrován do souhrnu kvízu (QuizSummary). Ukázku kvízu najdete na obrázku č. xXx

* + 1. QuizSummary

Po dokončení kvízu se zobrazí vyhodnocení kvízu. Uživateli se zobrazí skóre v procentech, zpráva o tom, jak si vedl. Dále se v případě více špatných odpovědí na jedno téma zobrazí zpráva: “*Měl by sis procvičit směr:” +* směry k procvičení. Také si může uživatel zpětně přečíst otázky, na které odpovídal, společně s jejich správnou odpovědí, případně jeho špatnou odpověď. Zpětné čtení otázek je vytvořeno pomocí RecyclerView, stejně jako *CheatSheet*. Více o jeho fungování se dozvíte v kapitole CheatSheet.

1. Backend

Kromě Frontendu přichází část obsahující veškerou logiku aplikace, což je backend společně s databází. Tato kapitola je rozsáhlá, takže je rozdělena do několika podkapitol, které obsahují informace a popis jednotlivých tříd a jejich důležitých funkcích.

* 1. SQLite databáze

Jako dotazovací jazyk byl zvolen *SQL* s nářečím *SQLite*, jelikož toto nářečí nevyžaduje online propojení z databází. Databázi lze totiž uložit jako lokální soubor. Databáze obsahuje pět tabulek, které jsou navzájem propojené pomocí cizích klíčů. U některých záznamů chybí nějaké hodnoty, jelikož buď nejsou dohledatelné nebo jednoznačné, což způsobí to, že pouze nemohou být obsaženy v určitých otázkách. Každá z těchto tabulek používá primární klíč id.

* + 1. Movement

Tato tabulka má čtyři sloupce; id (primární klíč), name (název – unikátní klíč), sign (hlavní znaky) a century (časové zařazení daného období).

Některé záznamy neobsahují hlavní znaky, protože znaky nejsou jednoznačné.

* + 1. Genre

Tato tabulka obsahuje dva sloupce; id (primární klíč) a name (název – unikátní klíč).

Tato tabulka vyžadovala zvláštní opatrnost, jelikož na některých zdrojích jsou žánry udávány často špatně nebo jsou jako žánry označovány pojmy, které žánry nejsou, např. často jsou díla označována jako báseň, která se ale dělí na několik dalších žánrů. Při přidání tohoto falešného žánru do databáze může dojít na případ, kdy jsou v kvízu dvě správné odpovědi, ale jako správná je vyhodnocena pouze jedna.

* + 1. Druh

Tato tabukla má dva sloupce; id (primární klíč) a name (název – unikátní klíč).

Jako jediná tabulka je jako jediná pojmenována česky, jelikož v angličtině je tento pojem příliž podobný slovu genre a mohlo by dojít k záměně.

* + 1. Author

Tato tabulka obsahuje pět sloupců; id (primární klíč), name (jméno – unikátní klíč), movement\_id (id literírního směru – cizí klíč z tabulky movement), sex (pohlaví), country (země původu).

V této tabulce je i autor jménem „Neznámý autor“, který nemá literární směr ani zemi původu a slouží zde pouze pro díla, která mají neznámého autora.

* + 1. Book

Tato tabulka obsahuje sedm sloupců; id (primární klíč), name (název – unikátní klíč), author\_id (id autora – cizí klíč z tabulky author), genre\_id (id žánru – cizí klíč z tabulky genre), druh\_id (id literárního druhu – cizí klíč z tabulky druh), movement\_id (id literárního směru – cizí klíč z tabulky movement) a year (rok vydání díla).

* 1. Příprava kvízu

Stěžejní část aplikace je automaticky vytvářený kvíz, který využívá lokální SQLite databázi obsahující informace, ze kterých se vytváří osm typů otázek. Jelikož je učivo českého jazyka velice rozsáhlé, bylo potřeba mnoho optimalizace a efektivnosti, jak bude popsáno v následujícíh odstavcích.

Tato třída je nejrozsáhlejší z celého projektu, jelikož obsahuje nejvíce funkcí, které pomocí databáze zároveň vytváří otázky do kvízu, kontrolují databázi apod.

* + 1. Využití třídy Cursor

Pro operaci s SQLite databází se v aplikaci využívá objekt třídy Cursor, která reprezentuje výslednou tabulku po provedení dotazu pomocí klíčového slova SELECT v jazyce SQL.

* + 1. QuestionType

Aby byl jednoduchý a z vnějšku neměnný počet typů otázek, je ve třídě Sql výčet QuestionType, který obsahuje vzory pro jednotlivé otázky. Za vzor se počítá to, že každý typ uchovává text otázky, který se později pouze doplní o potřebné informace, které jsou získány z databáze, k čemuž slouží další informace, kterou výčet uchovává; název sloupců, kde se hledá text odpovědí a text, který je třeba doplnit do textu otázek.

Dále třída obsahuje metody pro snadnější doplnění textů do otázek. Jelikož jsou texty otázek vždy stejné, bylo dostatečným řešením do vzorového textu vložit unikátní označení úseků řetězce, která jsou později vyměněna za potřebná slova pomocí metody String.replaceAll, která je obsažena v samotném jádru Javy.

Názvy těchto typů mohou být na první pohled nesrozumitelné, ale mají jednoduchý vzorec; např. AUTHOR-BOOK znamená, že v textu otázky se objeví některý autor a jako odpovědi budou jednotlivé knihy.

* + 1. QuestionList

Třída, jak název napovídá, obsahuje list otázek, které bylo za daného nastavení možno vytvořit. Obsahuje pouze tři použitelné metody; getPossibleQuestionsCount, která pouze vrátí délku listu, add(Question), která přidá otázku do listu, a getNQuestions, která vrátí daný počet náhodných otázek.

Samotná třída nemá tolik funkcí, důležitější je vnější metoda getQuestionList, která z databáze vytvoří tři Cursor objekty; author, book a movement, které obsahují všechny potřebné informace. Následně projde věechny řádky těchto Cursorů a pomocí metody Question.createQuestion vytvoří jednotlivé otázky.

Každý kurzor slouží k vytvoření nějakých typů otázek, kterých je dohromady osm.

Aby si uživatel mohl kvíz pčizpůsobit, vedle této třídy je ještě výčet FilterType, který měl původně obsahovat více filtrů, ale v zachování snadné ovladatelnosti a efektivity je tu pouze filtr, který třídí podle jednotlivých literárních směrů.

Dále je zde třída Filter, která při předání listu objektů String metodě formatFilters vytvoří doplněk do SQL dotazů, které jsou provedeny v již zmíněné metodě getQuestionList. Jelikož uživatel nikde nemůže narušit text těchto dotazů, databáze je chráněna vůči tzv. SQL injection.

* + 1. Question

Tato třída reprezentuje otázku, která se může objevit ve kvízu. Každá otázka má nějaký text a odpovědi, z nichž je právě jedna správnou, takže toto jsou informace, které má každý objekt této třídy.

Třída má privátní konstruktor, takže nelze vytvořit vlastní otázku a musí se použít metoda createQuestion, která přístup ke konstruktoru má. Tato metoda je použita pouze v již zmíněné metodě getQuestionList, kde se vyvolá právě jednou pro každý záznam v databázi.

Algoritmus pro vytvoření otázky je až na dva typy (BOOK\_DRUH a AUTHOR\_BOOK) stejný; jelikož jsou potřeba čtyři odpovědi, první (správná) odpověď se vezme ze stejného řádku jako údaj do otázky, zbytek odpovědí se pokud možno náhodně vybere ze zbytku řádků. Samozřejmě lze narazit na případ, kdy by algoritmus narazil na druhou správnou odpověď, proto se před přidáním každé odpovědi odpověď zkontroluje pomocí metody isValidAnswer, která otestuje všechny případy, které by mohli znemožnit správnou selekci odpovědi.

Nakonec se po vybrání odpovědí odpovědi zamíchají pomocí metody Collections.shuffle.

U typu BOOK\_DRUH je tento algoritmus zbytečně zdouhavý, jelikož existují pouze 4 literární druhy. Díky tomuto faktu stačí vždy vytvořit stejné odpovědi a u té správné akorát zaznamenat, že je správná, čehož se dosáhne jednoduchou sérií podmínek. Odpovědi se nakonec opět stejným způsobem zamíchají.

Pro typ AUTHOR\_BOOK vzniká relace 1:N z pohledutabulky author, na což by stačil první algoritmus, ale autor může mít dvě různá pohlaví, což se objeví na textu otázky, takže se musí pro získání odpovědí využít tabulka book, ale do otázky je potřeba doplnit údaj o pohlaví autora. Nakonec se tedy využije stejný algoritmus jak ov prvním případě, ale pro text otázky je třeba využít metodu getAuthorPositionFromBook, která získá index řádku se správným autorem v tabulce author, takže lze získat pohlaví autora a pokračovat stejně jako v prvním případě.

Když nelze vytvořit danou otázku (např. není dostatečný počet odpovědí), metoda vrátí null a otázka se nepřidá do výsledného listu.

* + 1. copyDatabaseToStorage

Soubor s databázi je uloženy v adresáři samotné aplikace, která je zkompilovaná, takže s těmito soubory nelze pracovat jako s File soubory, ale pouze jako s OutputStream objekty. Ale pro práci s SQLite databází je třeba File objekt, takže se pomocí této metody vytvoří soubor v úložišti telefonu, do kterého se vloží data z OutputStream objektu.

Tímto se tedy databáze zkopíruje do úložiště telefonu, což sice působí nebezpečně, ale opak je pravdou, jelikož původní OutputStream působí jako jakási záloha databáze, která se případně znovu zkopíruje při jakémkoliv rozdílu dat v těchto dvou souborech.

* + 1. isDatabaseCorrect

Tato metoda slouží ke kontrole databáze. Pokud soubor z databází v telefonu není nebo se kopie jakkoliv liší od původního souboru. Hned se znovu vyvolá metoda metoda copyDatabaseToStorage.

Ke kontrole dat se využije metoda Utils.inputStreamEquals.

Tato metoda slouží jako jakási pojistka při jakémkoliv narušení databáze, což může být například tzv. SQL injection, ruční změna dat uživatelem nebo třeba auktualizace aplikace, kvůli které je třeba znovu zkopírovat databázi.

* + 1. openOrCreateGeneralDatabase

Tato metoda zajistí, že databáze bude otevřena a přístupná pouze ve třídě Sql dosazením objektu SQLiteDatabase do privátní statické proměnné generalDatabase. Vyvolá předchozí metody AppCompatActivity.openOrCreateDatabase, isDatabaseCorrect a popřípadě i copyDatabaseToStorage.

* 1. Třída Firestore

Tato třída zprostředkovává ukládání uživatelských dat do NoSQL Google Firestore databáze, která k ukládání využívá kolekce JSON dokumentů.

Kromě samotného propojení tu dochází i k uložení veškeré práce s uživatelskými daty do RAM.

* + 1. QuestType

Třída Firestore obsahuje výčet QuestType, který obsahuje typy úkolů stejnojmenné objektům výčtu QuestionType. QuestType obsahuje statickou metodu, která z daného QuestType objektu získá analogický QuestionType objekt. Dále každý typ úkolu obsahuje vzor textu zadání úkolu, do kterého se pomocí metody getText vždy jen doplní číslo, které udáva maximální počet akcí potřebných pro splnění úkolů.

Znamená to tedy, že např. zadání pro typ AUTHOR\_BOOK („Přiřaď správně 7 knih k autorům“) vyžaduje daný počet správně zopovězených AUTHOR\_BOOK otázek.

* + 1. Quest

Třída Quest reprezentuje jednotlivé úkoly, které obsahují jednak text zadání úkolu, ale také procento dokončení úkolu, logickou hodnotu, zda je úkol dokončen, a číselnou hodnotu, udávající zkušenostní odměnu za dokončení úkolu.

Dále jsou zde metody stepForward, která progres úkolu posune o jedna, a collect, která za případu, že úkol ještě není vyzvednutý, úkol vyzvedne, tak, že logickou proměnnou isComplete nastaví na true a vyvolá metodu User.addXp, které předá správný počet zkušeností.

* + 1. User

Tato třída obsahuje veškeré informace o přihlášeném uživateli, což je pole s úkoly na daný den, level a zkušenosti.

Kromě proměnných obsahuje třída User i dvě důležíté metody; addXp a questEventHandler.

Metoda addXp přičte daný počet zkušeností a v případě, že je výsledný počet zkušeností vyšší než požadovaný počet pro další level, level se zvýší o jeden a zkušenosti se nastaví na počet, který zbyde po odečtení potřebných zkušeností pro tento level.

Metoda questEventHandler je vyvolána při každém správném zodpovězení otázky s parametrem objektu třídy Sql.Question, podle kterého zjistí, zda je typ této otázky potřebný pro některý z úkolů, pokud ano, tak vyvolá metodu Quest.stepForward pro daný úkol

* + 1. getTodays metody

Pod tuto kategorii spadají metody getTodaysQuestMaxes, která vrátí maximální počty vyžadovaných akcí pro jednotlivé úkoly, getTodaysQuestRewards, která vrátí zkušenostní odměny pro jednotlivé úkoly, a getTodaysQuests, která vrací QuestType objekty pro jednotlivé úkoly.

Všechny tyto metody využívají metodu Utils.getNNumbersFromDate, která vrací pole čisel, které se liší podle data daného dne, velikostí pole a maximální hodnoty.

* + 1. addFirebaseUser

Tato metoda uživateli vytvoří JSON dokument ve Firestore databázi, ve kterém jsou uložené jednotlivé názvy QuestType objektů, procentuální stavy jednotlivých úkolů, level a počet zkušeností.

Jako název dokumentu se nastaví hash kód emailu uživatele.

Když je tato metoda vyvolána, znamená to, že uživatel nemá žádné záznamy v databázi, takže se uživateli nastaví začátečnické hodnoty; žádný progres v denních úkolech, první level, žádné zkušenosti.

Metoda je vyvolána ve dvou případech; uživatel je nový, uživateli byl smazán dokument v databázi.

* + 1. setFirebaseUser

Tato metoda z databáze přečte všechny údaje o uživateli a pomocí nich vytvoří objekt třídy User, čímž se informace zpřístupní samotné aplikaci.

Všichni uživatelé mají pro daný den stejné úkoly, což znamená, že když úkoly uživatele jsou jiné než získané pomocí metody getTodaysQuests, úkoly uživatele jsou z jiného dne a nastaví se nové úkoly, kterým se restartuje progres nastavením proměnné Quest.percentage na 0.0 u všech tří úkolů.

Pokud metoda v databázi nenajde příslušný dokument uživatele, vyvolá metodu addFirebaseUser.

Tato metoda je vyvolána ve dvou případech; po dokončení metody addFirebaseUser, po příhlášení uživatele.

* + 1. updateUser

Tato metoda má podobnou funkci jako metoda addFireBaseUser s tím rozdílem, že nevytvoří nový dokument se začátečnickými údaji, ale aktualizuje již existující dokument, do kterého zapíše údaje ze třídy User.

Tato metoda je vyvolána po jakékoli manipulaci s daty ve třídě User.

* + 1. Firebase auth

/\*\* Tohle napíše Fryjauf\*/

* + 1. Strorage

Tato třída doplňuje ProfileActivity o profilový obrázek, který je vybrán podle levelu uživatele. Je zde využit nástroj Firebase cloud storage, kde jsou uložené jednotlivé předvytvořené profilové obrázky.

Jednotlivé obrázky jsou reprezentovány ve výčtu ProfilePicture, který obsahuje názvy osmi obrázků, které jsou uloženy na sdíleném cloudovém úložišti.

Metody getProfilePicturePath a getPicturePath dohromady stáhnout danou fotku do úložiště telefonu při káždém přihlášení do aplikace pro případ, že by v cloudu fotky byly změněny.

Třída obsahuje metodu downloadPics, která stáhne všechny obrázky. Dále je ve třídě logická proměnná downloaded, které se nastaví hodnota true ve chvíli, kdy se dokončí stahování obrázku, který je právě potřebný, avšak i dále se stahují i ostatní.

* 1. Třída Utils

Toto je doplňková třída, která obshauje jednoduché funkce, jež jsou opakovaně užity v různých třídách a nejsou přímo spojené se žádnou z tříd.

Jsou zde tří hlavní metody; inputStreamEquals, getNNumbersFromDate a getNRandomNumbers.

Metoda inputStreamEquals porovnává data, které lze získat ze dvou InputStream objektů pomocí cyklu, který postupně čte data a porovnává je. Jakmile najde neshodu, ihned vrátí hodnotu false a zavře oba InputStream objekty. Pokud nenajde rozdíl, neboli oba objekty vrátí hodnotu -1, metoda vrátí hodnotu true a opět zavře oba InputStream objekty.

Metoda getNNumbersFromDate vrací pro stejné argumenty a datum vždy stejné pole čísel. Využívá k tomu objekt třídy Random, kterému nastaví upravený hash kód jako seed, pro další čísla vždy vždy pozmění seed na základě vygenerovaného čísla.

Metoda getNRandomNumbers vrací pole o zadané délce plné unikátních hodnot v zadaném rozsahu. Metoda tohoto docílí cyklem, který pro každý index generuje náhodná čisla dokud nevygeneruje hodnotu, která v poli ještě není. Metoda vrací null v případě, že takové pole nelze vygenerovat, což nastane, když je zadaný rozsah menší než požadovaná délka pole.

1. Závěr

Příloha



