



Sovellusten ohjelmointi ja käytettävyys Oppimispäiväkirja

Jaakko Kuusisto

Sisällysluettelo

[1 Viikkoharjoitukset 3](#_Toc180406487)

[1.1 Android -ympäristön asennus ja Hello World 3](#_Toc180406488)

[1.2 Jetpack Compose -tutustuminen 3](#_Toc180406489)

[1.3 Kotlin essentials – osa 1 5](#_Toc180406490)

[2 Viikkoharjoitukset 8](#_Toc180406491)

[2.1 Valuuttamuuntimen käyttöliittymä 8](#_Toc180406492)

[2.2 Sääsovelluksen käyttöliittymä 8](#_Toc180406493)

[2.3 Scaffold ja sen käyttö käyttöliittymässä 9](#_Toc180406494)

[2.4 Kotlin -harjoituksia 10](#_Toc180406495)

[3 Viikkoharjoitukset 11](#_Toc180406496)

[3.1 Lokalisointi 11](#_Toc180406497)

[3.2 Teemat 11](#_Toc180406498)

[3.3 Sovelluksen tila ja toiminnallisuus 13](#_Toc180406499)

[4 Viikkoharjoitukset 4 Navigointi, Androidin Intent -mekanismi 14](#_Toc180406500)

[4.1 Harjoitus 1: Navigointi Jetpack Composessa 14](#_Toc180406501)

[4.2 Harjoitus 2: Bottom Tabs -navigointi 14](#_Toc180406502)

[4.3 Tehtävä 3: Androidin Intent mekanismi 15](#_Toc180406503)

[5 Viikkoharjoitukset 5 Listat ja data. Sovellusprototyypin luominen Figmalla 17](#_Toc180406504)

[5.1 Dataluokat ja listojen toteuttaminen 17](#_Toc180406505)

[5.2 Ravintolan oma detaljinäkymä 19](#_Toc180406506)

[5.3 Sovellusprototyypin luominen Figmalla 20](#_Toc180406507)

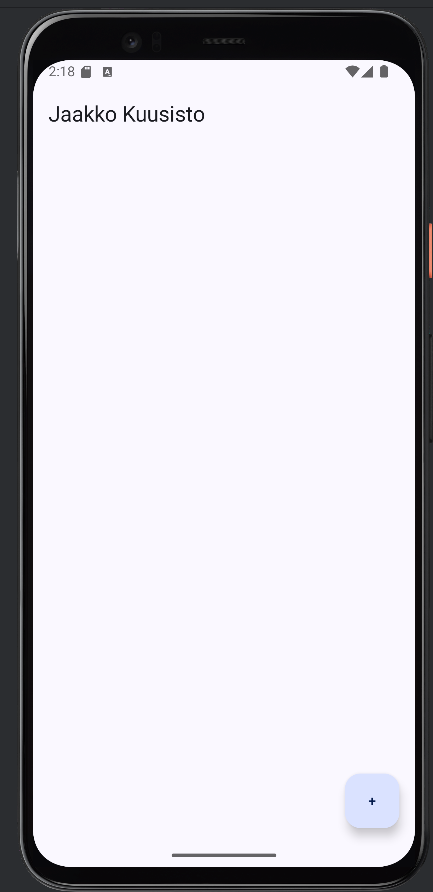
[6 Käytetyt lähteet 23](#_Toc180406508)

# Viikkoharjoitukset

## Android -ympäristön asennus ja Hello World

Android Studio asentui lataamalla Installer Wizard ja perusasetuksilla. Jossain kohtaa Installer jumittui ladatessaan palvelimelta jotain tiedostoa. Nopealla googletamisella tämä vaikutti olevan 10+ vuotta vanha ongelma, mutta ratkesi lataamalla manuaalisesti klikkaamalla tiettyä Android Studion tiedostoa.

 Projektin luonti onnistui hyvin käyttämällä Empty Activity -pohjaa. Projektia luodessa ja ohjelmaa kääntäessä Windows Defender kysyi hyväksyntää useaan otteeseen, mutta antaessa oikeudet, ei Studion käytössä ollut ongelmia.



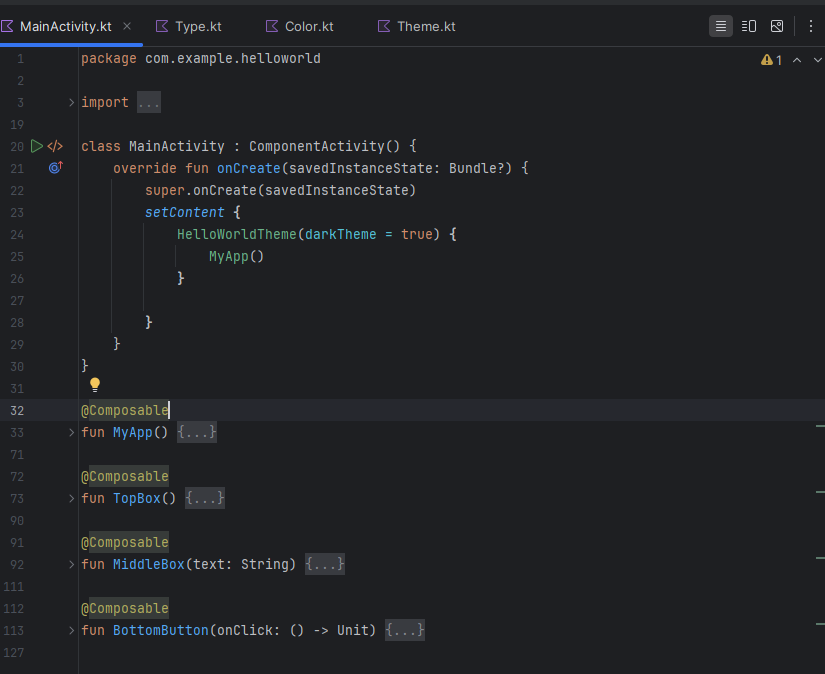
HelloWorld-projekti onnistui muokkaamalla esimerkkikoodia ja lisäämällä Scaffold()-funktioon TopBar() ja siihen teksti.

## Jetpack Compose -tutustuminen

Annotaatiot ovat Kotlinissa/Javassa tapa liittää metadataa koodin osiin, kuten luokkiin tai funktioihin jne.

@Preview on annotaatio, jota käytetään Jetpack Compose -kehityksessä esikatselun mahdollistamiseen. Tällöin IDE:llä voidaan esikatsella komponenttia ilman, että se ajetaan emulaattorissa.

@Composable on annotaatio, joka merkitsee funktiota, joka luo käyttöliittymäelementtejä Jetpack Composessa. @Composable voidaan kutsua vain toisesta @Composable-funktiosta ja näitä yhdistelemällä luodaan käyttöliittymä.

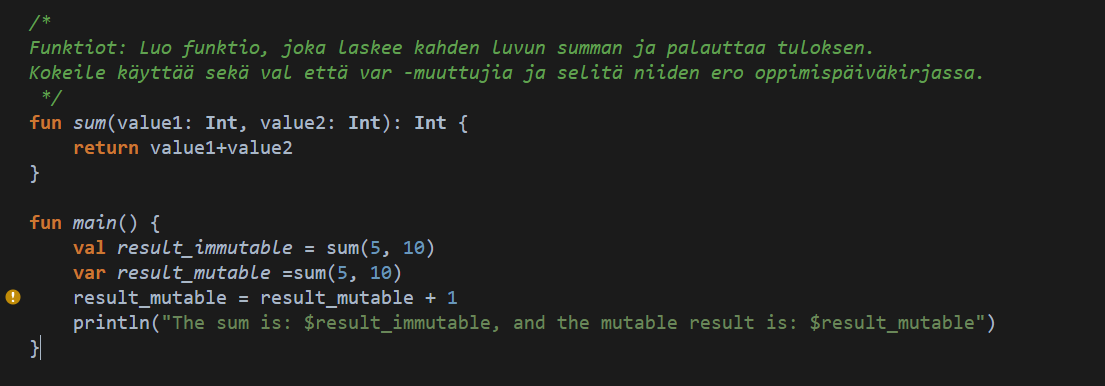


A screen shot of a cell phone

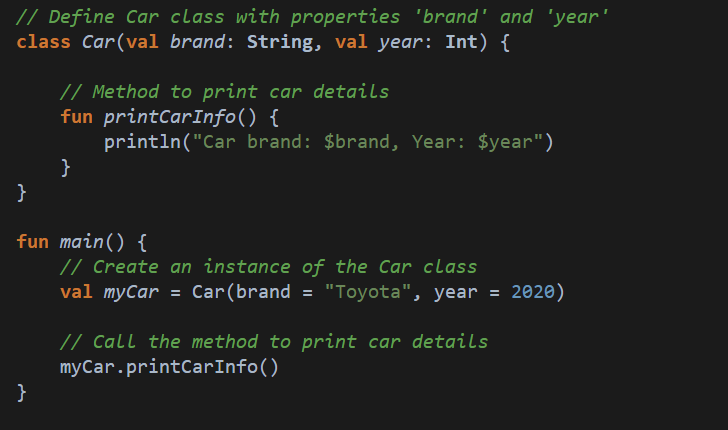
Description automatically generated

Kuvissa Android-sovellus, jossa komponenteille alifunktiot ja noudattaa Jetpack Composen väri- ja typografiateemoja.

## Kotlin essentials – osa 1



Var tarkoittaa muuttujaa ja val tarkoittaa muuttumatonta arvoa.

Null safety tarkoittaa, että Kotlinissa pyritään estämään null-viittausvirheet, jotka voivat aiheuttaa ohjelman kaatumisen. Tämä tehdään siten, että tyypit oletuksena eivät voi sisältää null-arvoa. Jos muuttuja voi olla null, sen tyyppi määritellään erikseen käyttämällä kysymysmerkkiä (?).

A computer screen shot of a program

Description automatically generated

Elvis-operaattori on lyhyt tapa käsitellä mahdollisesti null-arvoja. Se tarkistaa, onko muuttuja null, ja jos on, palauttaa sille määritetyn oletusarvon. Jos muuttuja ei ole null, se palauttaa sen arvon.

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Laajennusfunktiot mahdollistavat olemassa olevien luokkien laajentamisen lisäämällä niihin uusia metodeja, muokkaamatta itse luokan koodia.

A screen shot of a computer

Description automatically generated

# Viikkoharjoitukset

## Valuuttamuuntimen käyttöliittymä

Tein UI:n jossa pudotusvalikot valuutoille, laatikko tulostukselle, summalle tekstikenttä ja nappi. Käyttöliittymä modulisoitu jakamalla se composable funktioihin, jotka halutessa voidaan jakaa eri tiedostoihin. Näin pienessä projektissa, en nähnyt tarvetta tähän.

Lähdekoodi: https://github.com/MikeDanton/5G00EV05-3004\_Sovellusten\_ohjelmointi\_ja\_kaytettavyys/tree/main/week2/CurrencyConverter  
A screenshot of a phone

Description automatically generated

## Sääsovelluksen käyttöliittymä

Toteutettiin UI tehtävänmukaiselle sovellukselle jossa erilaisia komponentteja ja omina resursseina kaksi vektorigrafiikkatiedostoa konvertoituna androidin käyttämään tiedostomuotoon.  
Lähdekoodi: https://github.com/MikeDanton/5G00EV05-3004\_Sovellusten\_ohjelmointi\_ja\_kaytettavyys/tree/main/week2/WeatherApp

A screen shot of a phone

Description automatically generated

## Scaffold ja sen käyttö käyttöliittymässä

Tämä tehtävä oli yksinkertainen, koska olen käyttänyt Scaffoldia jo kaikissa aikaisemmikin projekteissa.

Lähdekoodi: https://github.com/MikeDanton/5G00EV05-3004\_Sovellusten\_ohjelmointi\_ja\_kaytettavyys/tree/main/week2/Scaffold  
A screen shot of a phone

Description automatically generated

## Kotlin -harjoituksia

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

IntelliJ IDEA:lla demottu ListOf() ja MutableListOf(). Kuten nimi kuvailee, ensimmäinen on muuttumaton, sen arvoja ei voi muuttaa tai lisätä siihen. Muuttuvaan listaan voidaan näin tehdä.

Lähdekoodi: <https://github.com/MikeDanton/5G00EV05-3004_Sovellusten_ohjelmointi_ja_kaytettavyys/tree/main/week2/kotlinHarjoituksia/src/main/kotlin>

When -avainsana on kotlinin vastine switch-case:lle, mutta tukee myös erilaisia tietotyyppejä ja sen takia joustava. ChatGPT kertoo suorituskyvyn vastaavan C++ switch-case:a perustietotyypeillä, joten se on myös tehokas.

# Viikkoharjoitukset

## Lokalisointi

Lokalisointi on hyvä hoitaa resurssitiedostoissa koodin sijaan useista eri syistä. Tavallisiin ohjelmointiperiaatteisiin kuuluu koodin tekeminen modulaariseksi, loogisten ja tekstikomponenttien erottaminen, aivan samalla kuin funktioiden erottaminen yhden tehtävän perusteella. Tämä myös johtaa helpompaan koodin ylläpitoon ja myös ohjelmointia osaamaton henkilö voi tehdä käännöksiä helposti. A screen shot of a phone

Description automatically generatedA black and white sign with a star

Description automatically generated

Kuvissa tehtävän sovellus oletus- (englanti tässä) ja suomenkieliasetuksilla. Kieli ja teema-asetuksia voi vaihtaa emulaattorin pikavalikosta.

## Teemat

Teemoilla on samat hyödyt kuin lokalisoinnilla. Modulaarisuus, loogisten ja ulkoasukomponenttien erottaminen. Koodin ylläpito jne. Teemoilla määritellään eri komponenttien värejä ja tekstin fonttiasetuksia.

A screen shot of a cell phone

Description automatically generatedA close-up of a certificate

Description automatically generated

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Kuvissa eri kaksi moodia, satunnaisesti valitusta theme builder tiedostosta ja custom- väriteemoja. Sovelluksen alanurkan napista väriteema vaihtuu.

## Sovelluksen tila ja toiminnallisuus

A screenshot of a phone

Description automatically generatedA screenshot of a phone

Description automatically generated

Kuvissa polttoainekustannuslaskin kahdella eri lokalisaatiolla ja dark/light modella.

Käyttöliittymän tila määrittää, miltä sovelluksen käyttöliittymä näyttää ja miten se käyttäytyy tietyllä hetkellä. Esimerkiksi valittu teema tai mitkä elementit ovat näkyvillä.

Remember on Jetpack Composen funktio, jonka avulla voidaan säilyttää muuttujan arvo komposition avulla. Tätä voidaan käyttää tilojen säilyttämiseen.

RememberSaveable on samankaltainen, mutta säilyttää arvon silloinkin, kun sovellus on taustalla.

# Viikkoharjoitukset 4 Navigointi, Androidin Intent -mekanismi

## Harjoitus 1: Navigointi Jetpack Composessa

A screenshot of a phone

Description automatically generatedA screenshot of a phone

Description automatically generated

Tässä demosovelluksessa käytettiin Androidin NavHost -Composable funktiota ja NavController -luokkaa toteutuksessa siirtyä eri näkymiin. NavController vastaa navigoinnista ja Composable -funktio logiikasta.

## Harjoitus 2: Bottom Tabs -navigointi

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Tehtävässä käytin NavigationBaria tehtävänannossa mainitun BottomNavigation -komponentin sijaan. <https://m2.material.io/components/bottom-navigation>, ymmärrykseni mukaan BottomNavigation on vanhentunut, material 2 ominaisuus ja material 3 mukainen tapa on NavigationBar. En saanut material 2 ominaisuuksia importattua, muuttamatta erilaisia Gradle ja build-asetuksia ja oletin, että se ei ollut tehtävänannon mukaista.

## Tehtävä 3: Androidin Intent mekanismi

Common intents -mekanismi Androidissa tarkoittaa järjestemän tarjoamia vakioituja toimintoja, joita sovellukset voivat käyttää helpottamaan vuorovaikutusta muiden sovellusten ja palveluiden kanssa. Esimerkiksi avata selain tai soittaa puhelu.

A screen shot of a cell phone

Description automatically generated

Kuvassa aloitusnäkymä ja Common Intents -mekanismin käyttöä. Android emulaattoreista usein puuttuu hälytyssovellus, joten if-else lausekkeella järjestelmä ilmoittaa puuttuvasta hälytys-sovelluksesta.

# Viikkoharjoitukset 5 Listat ja data. Sovellusprototyypin luominen Figmalla

## Dataluokat ja listojen toteuttaminen

Kotlinin data class (dataluokka) on erikoistyyppinen luokka, joka on suunniteltu sisältämään ja käsittelemään dataa. Kotlinin dataluokat automatisoivat joidenkin metodien, kuten equals(), hashCode(), toString(), ja copy(), jotka Javassa täytyy kirjoittaa käsin. Tämän takia ne ovat tehokkaita käyttää.

Column ja LazyColumn ero on, että Column piirtää kaikki lapsielementit, riippumatta mahtuvatko ne ruudulle. LazyColum piirtää elementtejä vasta kun ne näkyvät ruudulla. Tämä säästää muistia ja suorituskykyä.

A screenshot of a phone

Description automatically generatedA screen shot of a computer code

Description automatically generated

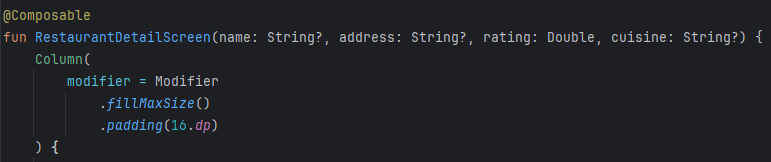
A computer screen shot of a program code

Description automatically generated

Kyseiseen Ohjelmaan totetutettiin hakutoiminto käyttäen Data Class -luokkaa hyväksi, sijoitettiin data LazyColumniin ja piirrettiin.

## Ravintolan oma detaljinäkymä

Seuraavaksi toteutettiin ohjelmalle detailScreen, joka listaa ravintolan tarkemmat tiedot. Tänne navigointiin käyttäen aiemmilta viikolta tuttuva navControlleria.



A screen shot of a computer

Description automatically generated

## Sovellusprototyypin luominen Figmalla

Päätin tehdä idle-game sovelluksen, joka loppupeleissä ei välttämättä ollut paras valinta, koska pelit vaativat kustomoituja assetteja ja tarkan asettelun hahmottaminen voi olla haastavaa. Hahmotelin viisi näkymää ensin paperilla, joista yksi esimerkkinä. Sen jälkeen yritin tehdä tehtävää Simple designila, mutta en löytänyt haluamiani UI-komponentteja joten tein loput material UI 3. Siirsin käsin piirtämäni hahmotelmat figmaan ja asettelin niiden päälle UI-elementtejä.

https://www.figma.com/design/DFibqjvpeJGvUABfaQWFcG/IdleGame?node-id=1-1964&t=WJ8uDmd3zn0rdFj6-1

A screenshot of a game

Description automatically generatedA drawing of a basket with a couple of papers

Description automatically generated with medium confidence

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A white board with black text and symbols

Description automatically generated

# Käytetyt lähteet

https://chatgpt.com  
https://kotlinlang.org/docs/home.html