

Projektna specifikacija 2022

Mobilne aplikacije - dodatak na osnovnu specifikaciju

Implementirati Android aplikaciju za front deo projekta specificiranog u okviru specifikacije za predmet Serverske web tehnologije.

Prilikom startovanja aplikacije implementirati početni ekran (*SplashActivity*) kroz koju se korisnik uvodi u samu aplikaciju (prikazuje se logo aplikacije i/ili njen naziv). Kroz ovu aktivnost se proverava da li je korisnik prethodno prijavljen, radi daljeg rukovanja prikazima i pravima pristupa.

Prijava/Odjava

U okviru ove aktivnosti korisniku je omogućena prijava na sistem. Pored prikaza forme za unos kredencijala, na istom prikazu uključiti i link za prelaz na formu za registraciju. U okviru aplikacije podržati opciju za odjavu, ukoliko je korisnik prethodno prijavljen.

Registracija

Prilikom registracije unose se svi osnovni podaci korisnika (osim uloge). Prilikom registracije na sistem korisnik automatski postaje običan korisnik sistema. Nakon uspešne registracije preusmeriti korisnika na aktivnost za prijavu na sistem.

Ostale funkcionalnosti

Ostatak aplikacije je na studentima, implementacija je slobodna i po pitanju izgleda i organizacije tj. broja aktivnosti, fragmenata, organizacije prikaza itd.

Dodatno

Implementirati rad sa senzorima za:

- *Shake* event za sortiranje objava. Ukoliko su objave sortirane *upvote* potrebno je nakon *shake* da bude sortirane preko *downvote* parametra i obrnuto.
- jedno ponašanje po izboru (sve osim *shake* eventa). Izabrati neki deo aplikacije i uključiti rad sa senzorima tamo gde vam to ima smisla.

Studenti koji uspešno implementiraju rad sa senzorima (prvi eksplicitno definisan i još jedan po svom izboru), biće nagrađeni bonus poenima. Imate potpunu slobodu izbora gde i u koje svrhe ćete iskoristiti očitavanja senzora, dok god to ima smisla. Ukoliko niste sigurni da li je ideja koju imate dobra ili ne, posavetujte se sa asistentima.

Napomene

1. Za izbor fotografija koristiti Photos/Camera aplikaciju.
2. Podešavanja aplikacije čuvati u okviru *SharedPreferences*.
3. Izvorni kod projekta smestiti na GitLab repozitorijum i dodati asistentski nalog **pmsu.ftn** kao *Maintainera*.
4. Kako bi se projekat položio aplikacija mora da se pokrene na fizičkom uređaju.
5. Potrebno je ispoštovati rok za slanje koda na repozitorijum pred odbranu u svakom roku, odnosno kontrolnu tačku o čemu ćete biti na vreme obavešteni putem enastava portala.
6. Projekat je moguće braniti u tri roka: junsko/julski, septembarski i januarski. U poslednjem od tri navedena roka bodovi sa projekta se skaliraju (množe sa 0.8), dok u prva dva možete dobiti maksimum poena.
7. Projekat nosi 50 od ukupno 100 poena na predmetu, pri čemu prva kontrolna tačka nosi 5, a druga 10 poena. Ostatak, tj. 35 poena nosi ostatak projekta koji se brani u prethodno spomenuta tri roka. Da bi izašao na usmeni, student mora da sakupi 26 poena iz praktičnog dela. Studenti koji ne uspeju u tekućoj generaciji da odbrane projekat u nekom od rokova, predmet slušaju sa narednom generacijom i rade novi projekat naredne godine.
8. Projektna rešenja će pred svaki od rokova biti propuštena kroz softver za detekciju plagijata. Studenti koji budu prepisivali (osoba koja prepiše i osoba od koje se prepiše) biće sankcionisane tako što neće moći da brane projekat u tekućem roku.
9. Stari studenti koji su položili Osnove softverskih arhitektura imaju mogućnost da umesto razvoja backend aplikacije koriste neku od platformi kao što su: *Firebase*, *Backendless*, *Back4App*, itd. Važno je da mobilna aplikacija putem servisa komunicira sa backend aplikacijom kako bi se omogućilo upravljanje podacima.