

Dokumentacja projektu

Systemy mobilne

Temat: **Aplikacja do nauki słówek**

Wykonujący projekt:

Nikola Osińska

Konrad Kondracki

Studia dzienne

Kierunek: Informatyka

Semestr: V

Grupa zajęciowa: PS7

1.Temat:

Aplikacja do nauki słówek języka obcego

2.Skład grupy:

Konrad Kondracki

Nikola Osińska

3.Wybrana platforma i język programowania:

Android , java

4.Zaimplementowane funkcjonalności:

- Dodawanie słówek przy użyciu API
- Fiszki
- Wyświetlanie wszystkich słówek dodanych w postaci listy
- Możliwość dodania zdjęcia do słówka(zrobienie na bieżąco z aplikacji)
- Testy sprawdzające wiedze ze słówek
- Gra używająca żyroskopu (na ekranie widzimy zdjęcie oraz dwa słówka, jedno z lewej drugie z prawej strony, zadaniem jest obrócić telefon w

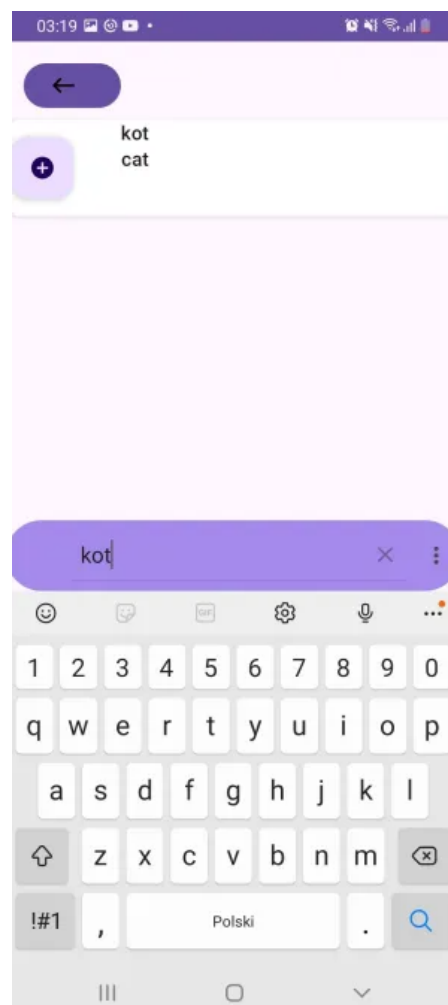
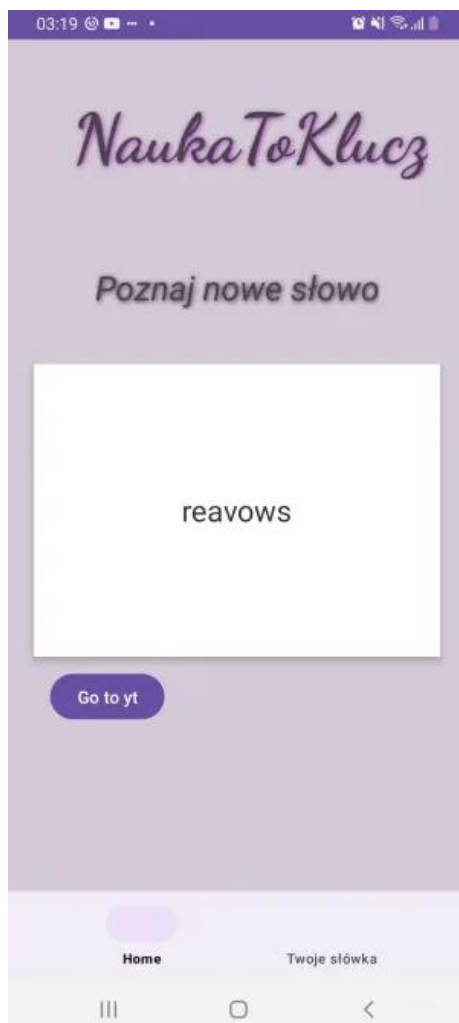
odpowiadnią stronę gdzie znajduje się właściwe tłumaczenie słówka ze zdjęcia)

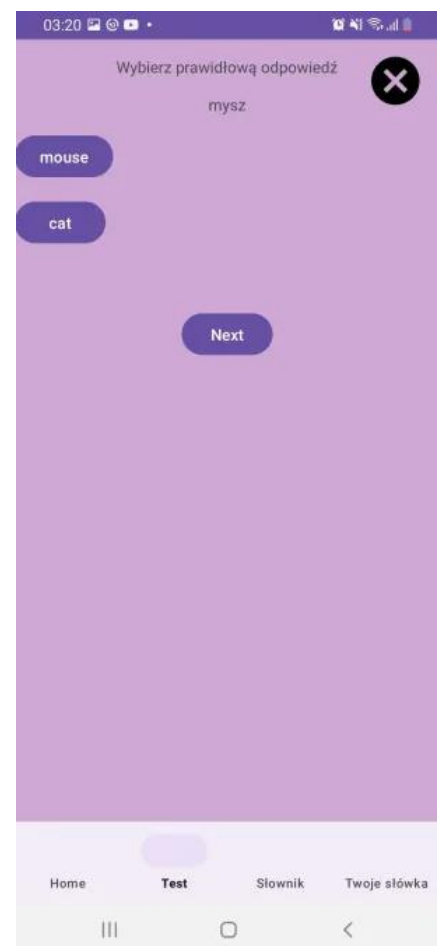
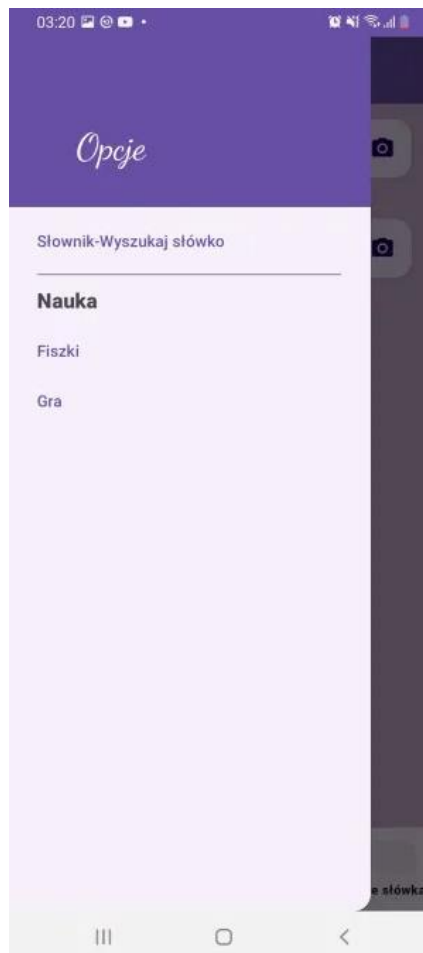
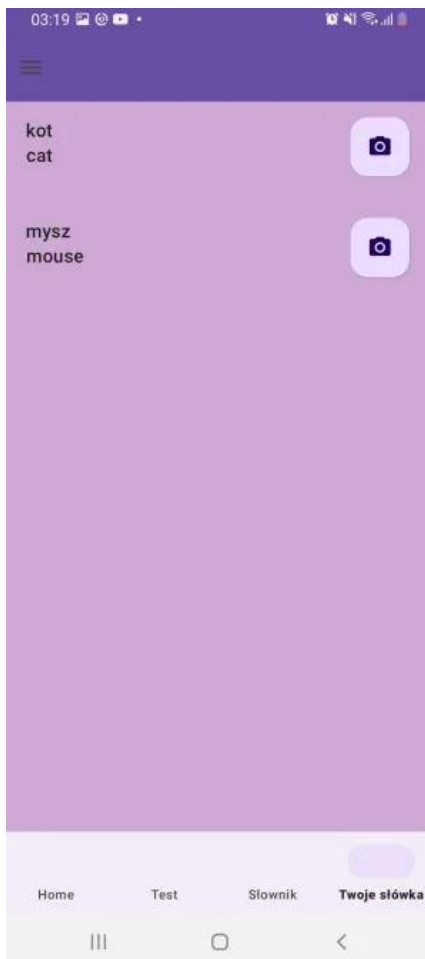
-strona główna ma zaimplementowane API wyświetlające za każdym razem nowe słowo dla użytkownika aby mógł się z nim zapoznać

-połączenie z youtube

-powiadomienia

5.Zrzuty ekranu





6.Ciekawe rozwiązania:

kamera

```
private void startCamera() {
    ListenableFuture<ProcessCameraProvider> cameraProviderFuture =
        ProcessCameraProvider.getInstance(context: this);

    cameraProviderFuture.addListener() -> {

        try {
            ProcessCameraProvider cameraProvider = cameraProviderFuture.get();

            // Preview
            Preview preview = new Preview.Builder().build();
            preview.setSurfaceProvider(viewBinding.viewFinder.getSurfaceProvider());

            imageCapture = new ImageCapture.Builder().build();

            CameraSelector cameraSelector = CameraSelector.DEFAULT_BACK_CAMERA;
            cameraProvider.unbindAll();
            cameraProvider.bindToLifecycle(lifecycleOwner: this, cameraSelector, preview, imageCapture);

        } catch (Exception exc) {
            Log.e(TAG, "Use case binding failed", exc);
        }
    }, ContextCompat.getMainExecutor(context: this));
}
```

sprawdzanie kierunku w grze:

```
private void sprawdz(int kierunek){
    if(kierunek==0){
        if(leftAnswerTextView.getText()==poprawna){
            Log.d( tag: "Gra", msg: "Dobra odpowiedz lewa");
            punkty++;
        }
        Log.d( tag: "Gra", msg: "Zla odpowiedz lewa");
        pytanie++;
    }else {
        if(rightAnswerTextView.getText()==poprawna){
            punkty++;
            Log.d( tag: "Gra", msg: "Dobra odpowiedz prawa");
        }
        Log.d( tag: "Gra", msg: "Zla odpowiedz prawa");
        pytanie++;
    }
    if(MAX==pytanie){
        Log.d( tag: "Gra", msg: "Wychodze");
        Intent nowy = new Intent( packageContext MainActivity.this, MenuActivity.class);
        startActivity(nowy);
    }else {
        setQuizContent();
    }
}
```

7.Podział pracy:

Nikola Osińska:

MenuActivity

MainActivity-API

Vocabulary

TestActivity

ResultActivity

Konrad Kondracki:

Baza danych

APIWordOfTheDay

Kamera

FlashCardActivity

VocabularyListActivity