|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **Wydział Matematyki Stosowanej** | |
|  |  |  |  | **Politechnika Śląska** |
|  |  |  |  |  |
| **Kierunek:** |  |  |  | Informatyka |
| **Stopień studiów:** | | |  | pierwszy |
| **Semestr:** |  |  |  | V |
| **Przedmiot:** |  |  |  | Aplikacje mobilne dla systemu Android |
| **Prowadzący zajęcia:** | | |  | dr inż. Adam Zielonka |
|  |  |  |  | **Dokumentacja techniczna** |
|  |  |  | **realizacji projektu zespołowego** | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **Zespół projektowy | Podział pracy** |
|  |  |  |  | |
| **Lider zespołu:** |  |  |  | |
| **Wykonawca 1:** |  |  |  | |
| **Wykonawca 2:** |  |  |  |  |
| **Wykonawca 3:** |  |  | Norbert | Wieczorek *[wieczoreknorbert93@gmail.com](mailto:wieczoreknorbert93@gmail.com)* | Gui, Funkcjionalność |
|  |  |  |  | **Projekt** |
|  |  | | | |
| **Tytuł projektu:** |  | | | |
| **Repozytorium:** |  | | | |
| **Cel projektu:** |  |  |  |  |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  |  |  |  |
| **Opis projektu:** |  |  |  |  |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **Użyte narzędzia** |
|  |  | | | |
| Nazwa: | Android Studio 2.2.3 | | | |
| Licencja: | Personal (free) | | | |
| Nazwa: |  | | | |
| Licencja |  | |  |  |

Spie treści:

1. Cel projektu.......................................................................................................................1
2. Podział prac.......................................................................................................................1
3. Założenia do projektu.......................................................................................................1
4. Struktura danych..............................................................................................................1

4.1

4.2

...

1. Struktura aplikacji...........................................................................................................1

5.1. Menadżer fragmentów (Fragment Holder)..............................................................1

5.2.Fragmenty główne....................................................................................................1

5.2.1. StartWindow(Home)................................................................................1

5.2.2. ListWindow(Workout).............................................................................1

5.2.3. ListWindow(Meals).................................................................................1

5.2.4. ProfilWindows(Profil)..............................................................................1

5.3. Kontakt pomiędzy fragmentami...............................................................................1

5.4. Fragmenty pomocnicze............................................................................................1

5.4.1. TopControlPanel......................................................................................1

5.4.2. CalendarWindow......................................................................................1

5.4.2. InputWindow............................................................................................1

5.4.3. ExerciseWindow......................................................................................1

1. Cel projektu:
2. Podział prac

Norbert Wieczorek:

- Menadżer Fragmentów

- Strukturwa poczatkowa aplikacji

- Listowanie cwiczen i treningów z bazy danych

- Interfejs dodawania nowych cwiczen i treningów

- Wyświetlanie szczegółów na temat ćwiczeń i treningów

- Przeszukiwanie danych i wyswietlanie w liscie (niezrealizowano)

- Interfejs zliczający cwiczenia (niezrealizowano)

1. Założenia do projektu
2. Struktura danych
3. Struktura aplikacji:
   1. Menadżer fragmentów- posiada w sobie obiekty wszystkich fragmentów które zostały użyte w aplikajci posiada metode getFragment która przyjmije index fragmentu który chcemy wydobyć z menadżera .

|  |
| --- |
| public void fragmentReplace(int where, int tag){  transaction = manager.beginTransaction();  transaction.replace(where, holder.getFragment(getTag(tag)));  transaction.commit(); } |

\*metoda getTag przerabia int tag który jest w postacji (R.integer.startWindow) na postac numeryczna w tym przypadku 1

W tym fragmencie kodu pokazujemy metode ktora znajduje się w MainActivity i podmienia w miejsce int „where” (w postaci R.id.\*miejsce\*) na inny fragment int tag (R.integer.\*nazwa fragmentu\*)

Aby skontaktować sie z tą metodą użyliśmy formuły „((MainActivity)getActuvity).\*”

|  |
| --- |
| create\_new.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  @Override  public void onClick(View v) {  ((MainActivity) getActivity()).setInputType(R.integer.*Training*);  ((MainActivity) getActivity()).fragmentReplace(R.id.*Main*,R.integer.*inputWindow*);  } }); |

* 1. Fragmenty główne