

Projekt nr 3

Komunikacja Człowiek - Komputer

Temat: Aplikacja mobilna wEudrowiec

Wykonujący:

Patryk Orłowski

Kierunek: Informatyka

Semestr: V

Opis projektu:

Głównym założeniem projektu jest stworzenie aplikacji mobilnej mającej służyć naprowadzeniu użytkownika na ciekawe miejsca w Białymstoku z lub bez pomocy aplikacji oraz dawać niewielkie porady

Opis funkcjonalności

HomeActivity2:

```
private SensorManager sensorManager;  
    private Sensor sensorlight;  
    private SensorEventListener sensorEventListener;  
    private View roottx;  
    private float valux;  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```

        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_home2);
        roottx=findViewById(R.id.roottx);
        sensorManager=(SensorManager) getSystemService(SENSOR_SERVICE);
        sensorlight=sensorManager.getDefaultSensor(Sensor.TYPE_LIGHT);
        if(sensorlight==null)
        {
            Toast.makeText(getApplicationContext(),"Nie ma sensoru
światła",Toast.LENGTH_SHORT).show();
            finish();
        }
        valutex=sensorlight.getMaximumRange();
        sensorEventListener=new SensorEventListener() {
            @Override
            public void onSensorChanged(SensorEvent event) {
                float value = event.values[0];
                if(value<400)
                {roottx.setBackgroundColor(Color.BLACK);
                    getSupportActionBar().setTitle("Jest ciemno na dworze zły
czas na przechadzki");
                }
                else
                {roottx.setBackgroundColor(Color.WHITE);
                    getSupportActionBar().setTitle("Na dworze jest jasno dobry
czas na spacer" );
                }

            }

            @Override
            public void onAccuracyChanged(Sensor sensor, int accuracy) {

            }

        };
    }

    @Override
    protected void onResume() {
        super.onResume();

        sensorManager.registerListener(sensorEventListener,sensorlight,SensorManager.SEN
SOR_DELAY_FASTEST);
    }

    @Override
    protected void onPause() {
        super.onPause();
        sensorManager.unregisterListener(sensorEventListener);
    }
}

```

Odpowiedzialne jest za odpowiednie wywołanie sensora jeśli tylko istnieje on.

14:57 M

58%

wEUdrowiec

Rejstracja

Podaj nazwę

Podaj Hasło

Podaj imię

ZAREJESTRUJ

LOGOWANIE

Widok pierwszego widoku po otwarciu aplikacji, którym jest widok rejestracji. Ważnym aspektem w przypadku tego widoku jest validacja. Nowe poprawne rekordy przechowywane są w bazie danych.

System

58%

Zrzut ekranu został zapisany

Kliknij, by zobaczyć zrzut ekranu

UDOSTĘPNIJ

EDYTUJ

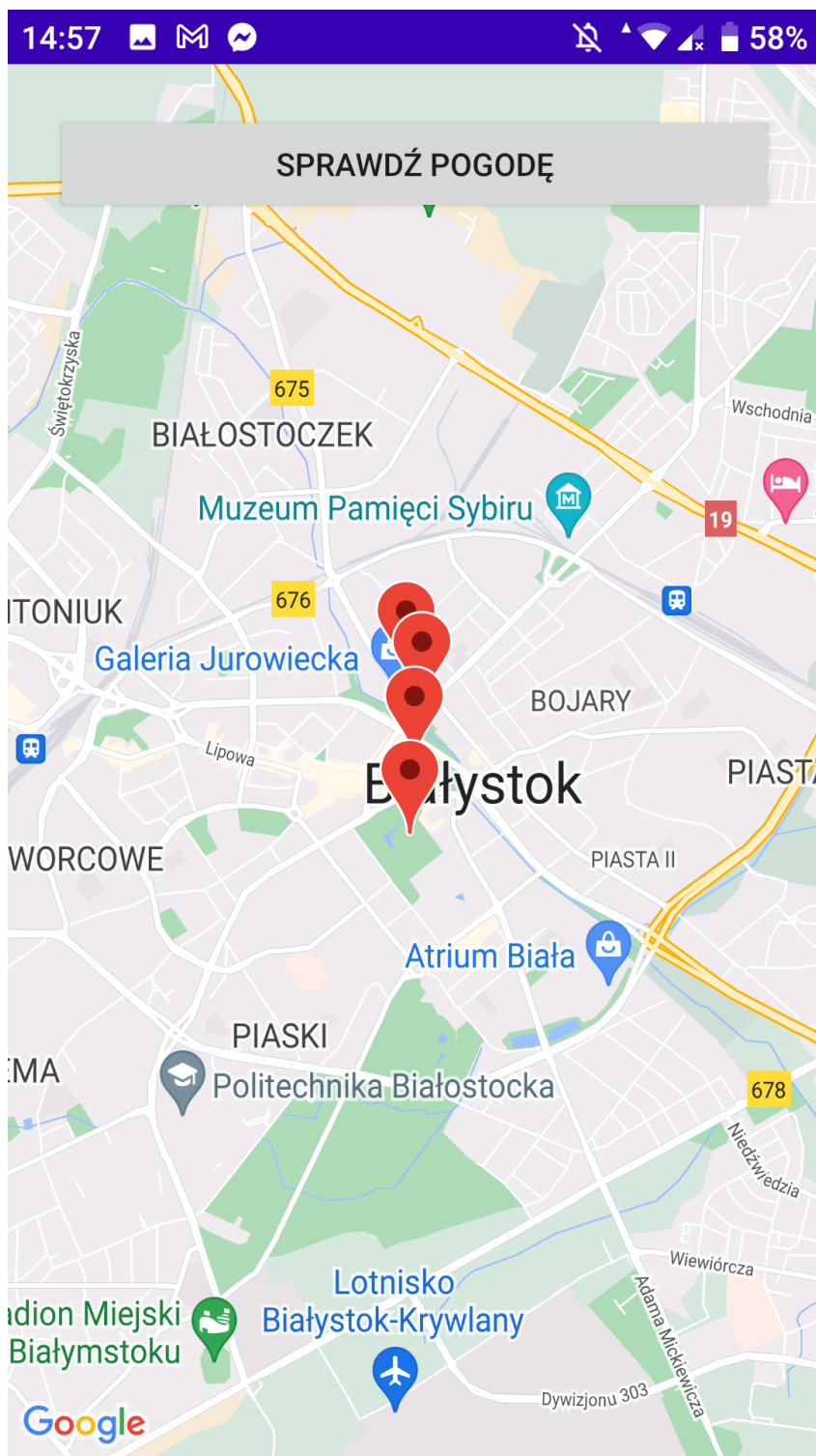
USUŃ

Podaj nazwę

Podaj Hasło

ZALOGUJ

Widok kolejnego widoku w aplikacji, którym jest widok logowania. Również w przypadku tego widoku istnieje validacja, a dane są sprawdzane w porównaniu do danych, które są w bazie danych.



Widok mapy, na której zaznaczone są miejsca które są warte odwiedzenia oraz przycisk wywołujący kolejny widok. Bazowo wskazuje na Białystok z pokazanym na zdjęciu zoomem.

14:57



58%

Jest ciemno na dworze zły czas...

Na tym widoku reprezentowany jest wynik ze światłomierza oraz opinia bazowana na otrzymanym określająca korzystność bądź niekorzystność jasności na potencję podróż pieszą.

Instrukcja instalacji

Wystarczy pobrać ze play stora

Instrukcja konfiguracji

Brak.

Instrukcja użytkownika

Użytkownik jako, iż jest to aplikacja mobilna do obsługi potrzebuje telefonu z androidem a przechodzi po aplikacji używając własnych dłoni

Wnioski

Samoocena

3 bądź 3,5 .