



**Instytut Informatyki
Kolegium Nauk Przyrodniczych
Uniwersytet Rzeszowski**

Przedmiot: Programowanie urządzeń mobilnych

Dokumentacja techniczna projektu: SlowViewer

Wykonał: Patryk Sikora

Prowadzący: mgr inż. Adam Szczur

Rzeszów 2022

Spis treści

1. Temat projektu i nazwa aplikacji	2
2. Cel projektu	2
3. Cele szczegółowe	2
4. Technologie	2
5. Harmonogram realizacji projektu	3
6. Projekt GUI	3
7. Struktura programu	5
7.1. Dane wykorzystane przez program	6
7.2. Podział na moduły, komunikacja między modułami	6
8. Diagram programu	7
8.1 Diagram przypadków użycia	7
8.1.1 Definicja aktorów	7
8.2 Diagram aktywności	7
9. Bibliografia	8

1. Temat projektu i nazwa aplikacji

SlowViewer – aplikacja łącząca odtwarzacz video plików lokalnych oraz serwisu YouTube

2. Cel projektu

Aplikacja ma za zadanie w głównej mierze unikać pracy na dwóch osobnych aplikacjach (odtwarzacz i YouTube) pozwalając na szybszą pracę z plikami video. Pozwala to zaoszczędzić czas użytkownika.

3. Cele szczegółowe

- Szybki dostęp do danych
- Praca w obrębie jednej aplikacji
- Prostota użytkowania

4. Technologie

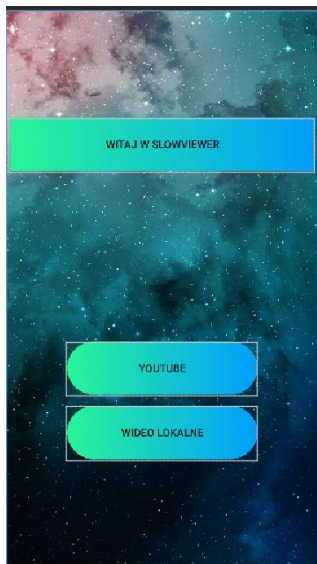
Aplikacja została stworzona w IDE Android Studio w wersji 2020.3.1. Program pozwala na szybkie tworzenie aplikacji poprzez inteligentny edytor, który wspomaga użytkownika podpowiadzami podczas pisanie kodu w języku Kotlin, Java, C i C++. Posiada on także system kompilacji Gradle dzięki czemu jest w stanie stworzyć wiele wariantów kompilacji dla różnych urządzeń z systemem Android. Dodatkowo w Android Studio jest możliwość skorzystania z API serwisów takich jak YouTube czy Google Maps. Występuje także przyjemny w obsłudze edytor widoków podzielony na część graficzną oraz na część kodu.

5. Harmonogram realizacji projektu

- Utworzenie GUI
- Stworzenie klas obsługujących widoki
- Utworzenie połączenia aplikacji z API YouTube
- Testowanie i wdrażanie poprawek

6. Projekt GUI

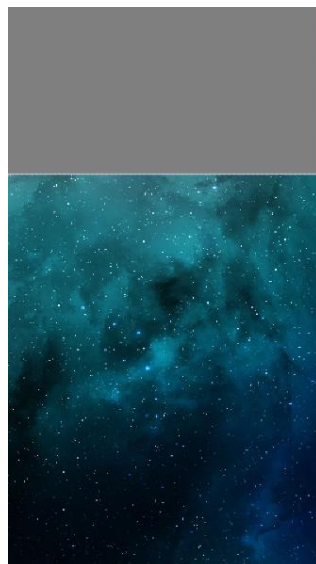
Widok startowy



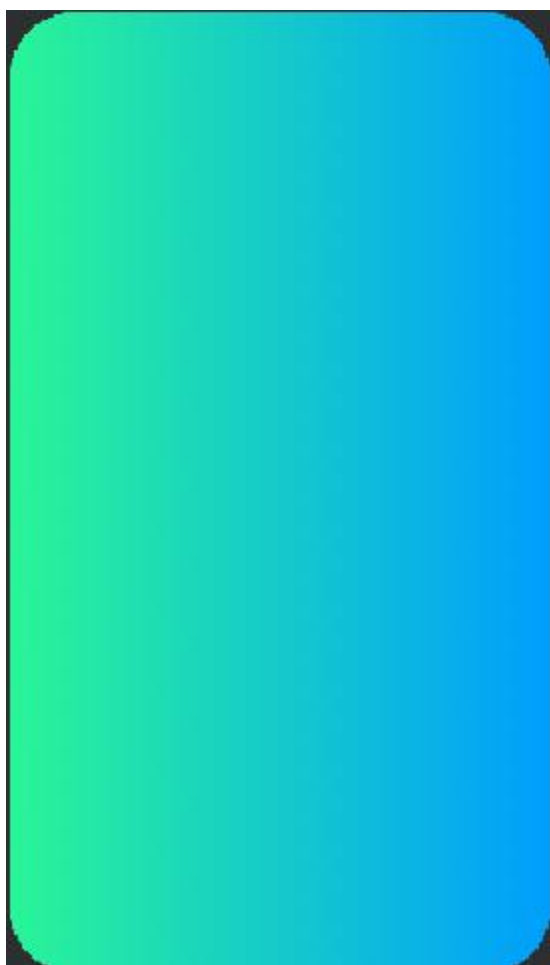
Widok YouTube



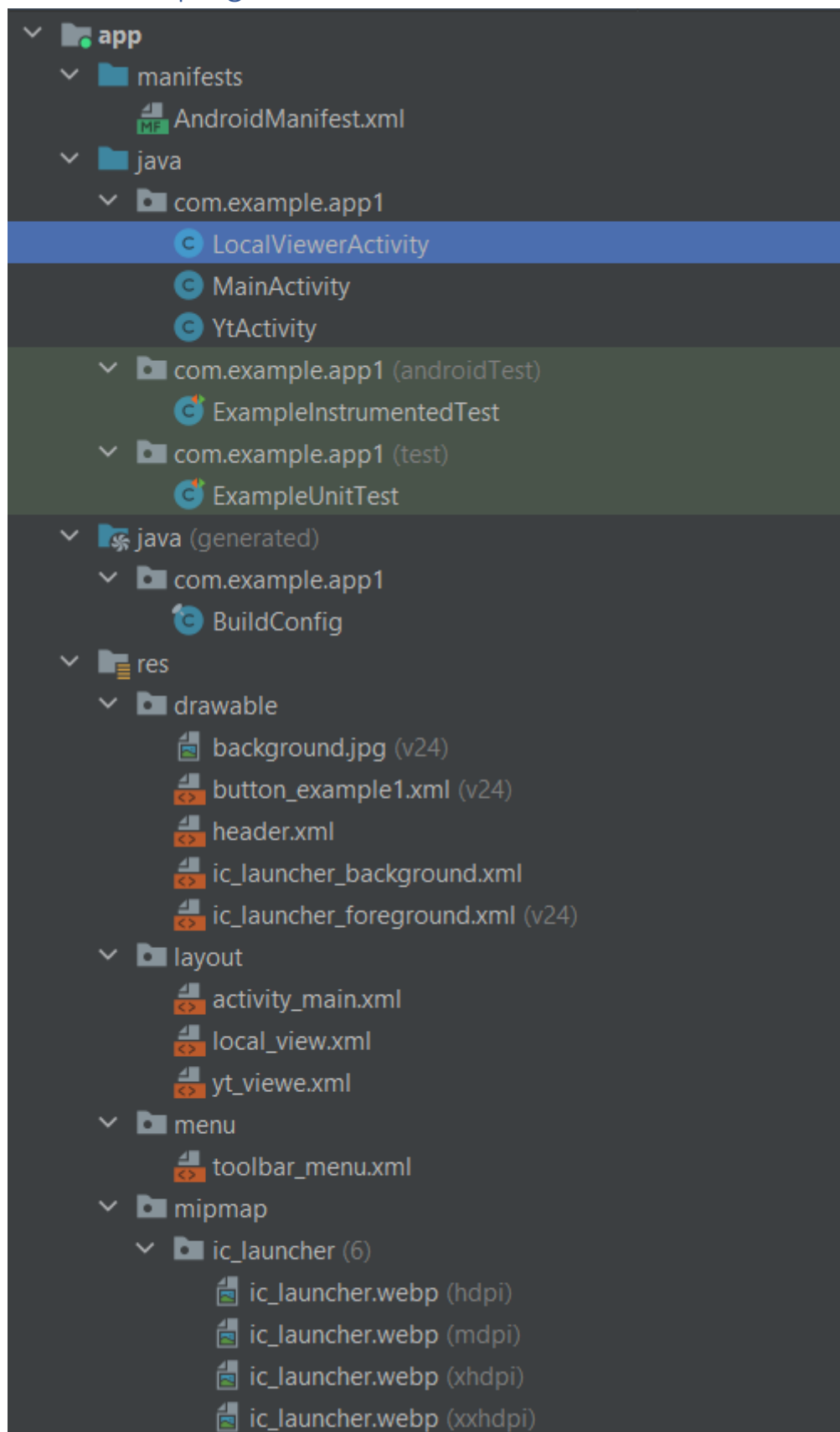
Widok odtwarzacza lokalnego

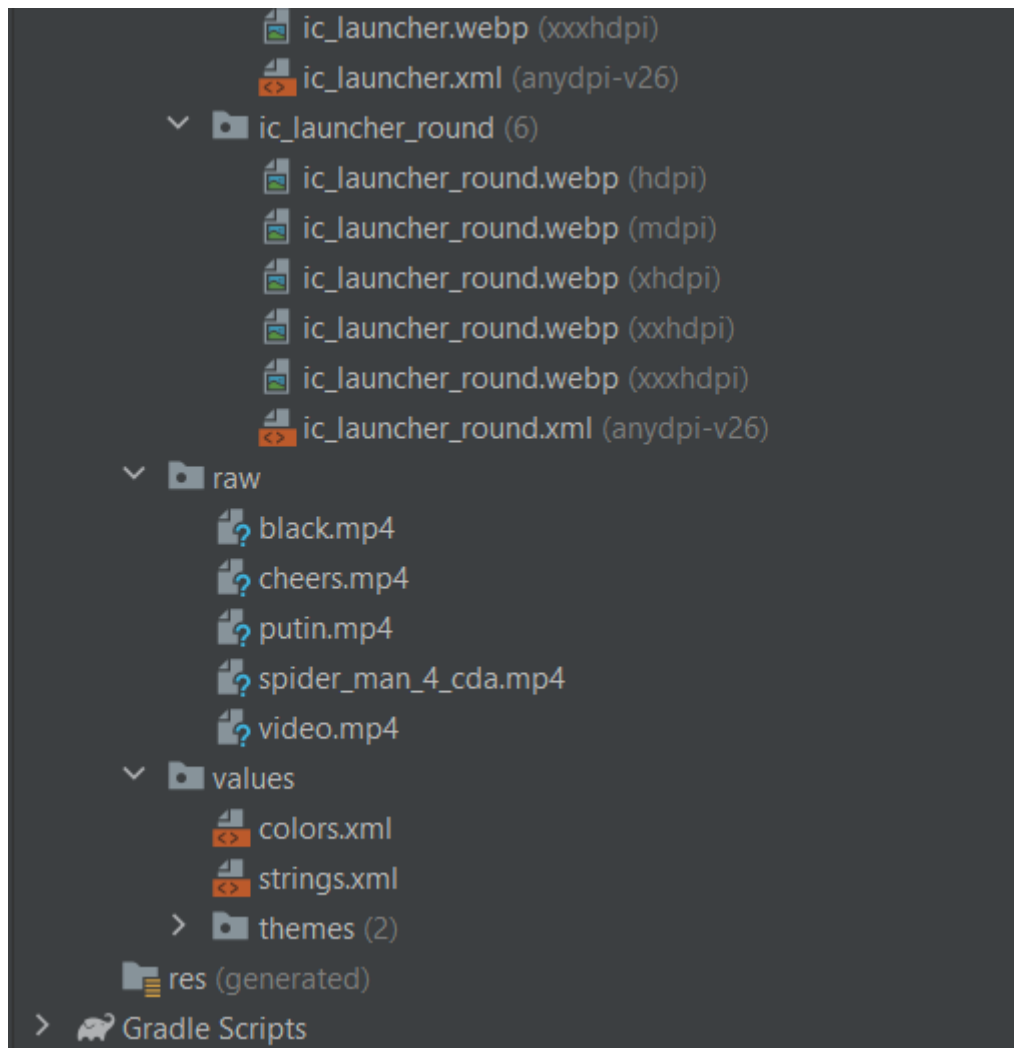


Przyciski zostały zmodyfikowane i zapisane w pliku `buton_example1.xml`



7.Struktura programu





7.1. Dane wykorzystane przez program

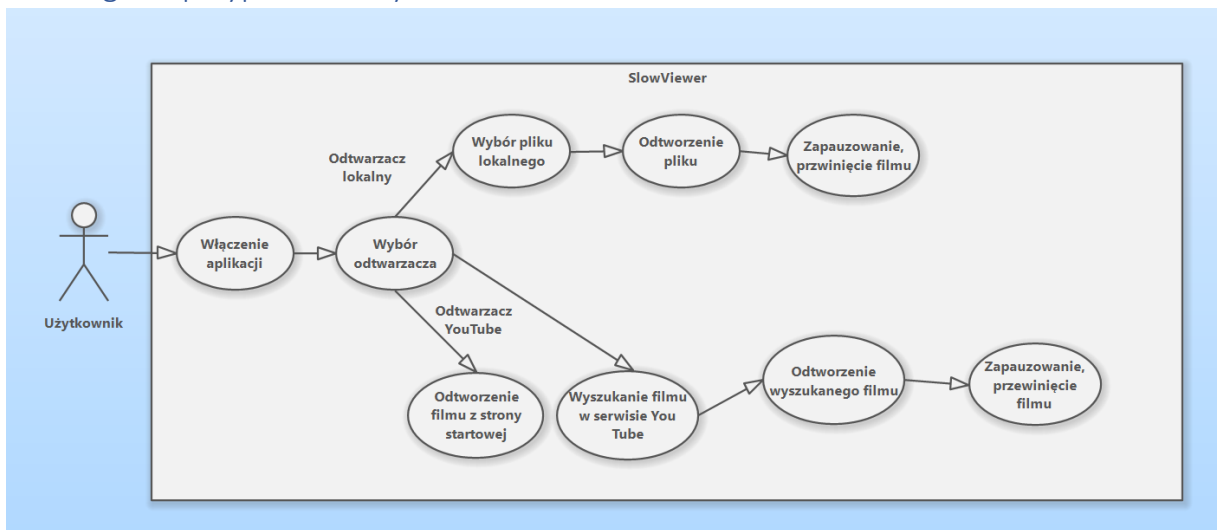
Danymi wykorzystującymi przez program są dane uzyskiwane za pomocą API YouTube

7.2. Podział na moduły, komunikacja między modułami

Moduły aplikacji to każdy widok użyty w aplikacji. Pierwszy moduł wyświetla użytkownikowi okno wyboru między odtwarzaczem lokalnym i odtwarzaczem YouTube. Do przełączania są używane przyciski, które po kliknięciu wywołują odpowiednią funkcję otworzenia nowego widoku w zależności od decyzji.

8. Diagram programu

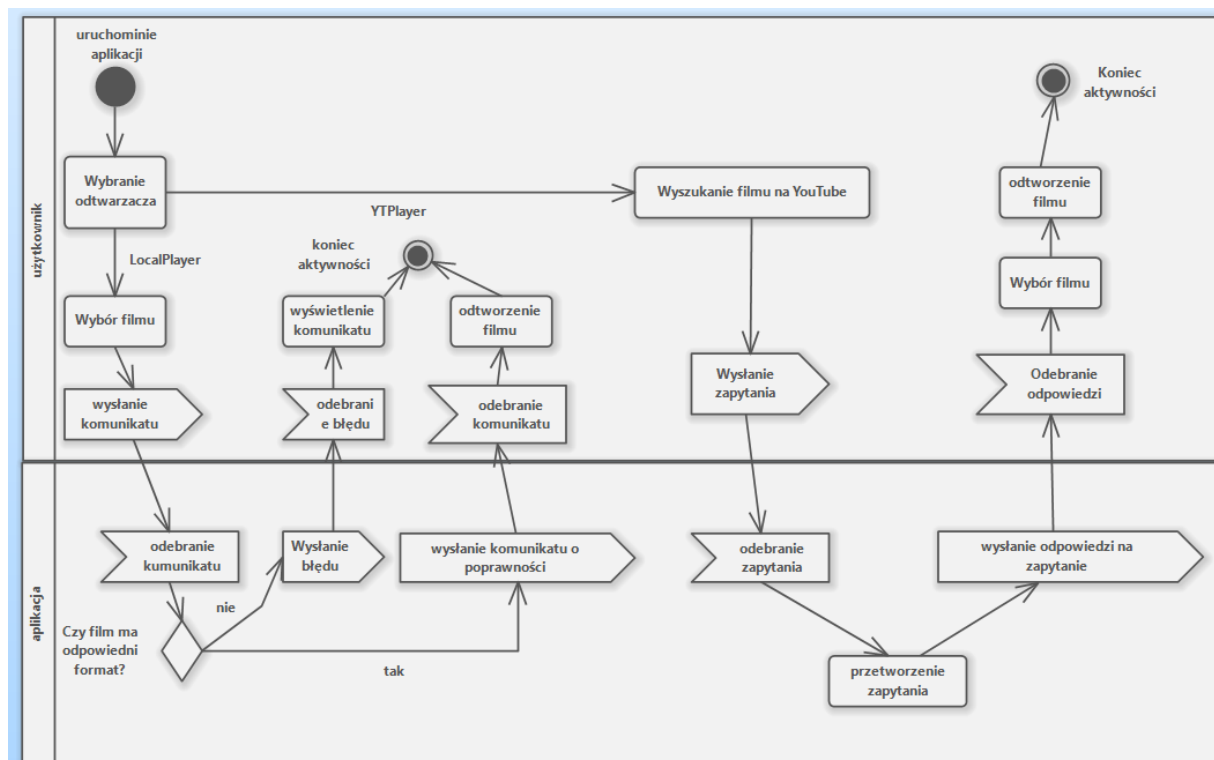
8.1 Diagram przypadków użycia



8.1.1 Definicja aktorów

Aktor	Opis	Przypadek użycia
Użytkownik	Ma dostęp do całej aplikacji	<ul style="list-style-type: none">- odtwarzanie plików video lokalnych- wyszukiwanie video w serwisie YouTube- odtwarzanie filmów w serwisie YouTube- zarządzanie odtwarzaniem (pauzowanie, przewijanie)

8.2 Diagram aktywności



9. Bibliografia

<https://developers.google.com/youtube/v3/docs/videos>

<https://developers.google.com/youtube/v3/guides/implementation/videos>

<https://developers.google.com/youtube/v3/quickstart/android>

https://www.youtube.com/watch?v=qzcGfN9S_QY&t=462s

<https://www.youtube.com/watch?v=6FnfGOM61QE>

<https://github.com/PierfrancescoSoffritti/android-youtube-player>