

# Raport final

Pirvuletu Cristian-Vasile

Universitatea de Vest din Timisoara

Facultatea de Matematica si Informatica

Informatica romana

Anul 2

Programare pe dispozitive mobile

Profesor: Liviu Octavian Mafteiu-Scai

## 1. Abstract

Prin acest raport voi oferi o imagine de ansamblu asupra proiectului pe care l-am realizat: o aplicatie mobila cu intrebari de cultura generala, insa cu un mod de raspunsul aparte, care este publicul tinta si care este obiectivul acestei aplicatii. Mai mult, voi oferi o scurta prezentare a modului in care se va comporta aplicatia si a functionalitatilor acesteia.

## 2. Obiectiv si potentiali utilizatori

Scopul acestei aplicatii este de a stimula pofta de cultura generala a oamenilor, de a reduce plictiseala si chiar de a pune la incercare norocul utilizatorilor avand si posibilitatea sa ghiceasca raspunsul corect.

Ca si potentiali utilizatori putem avea pasionatii de cultura generala.

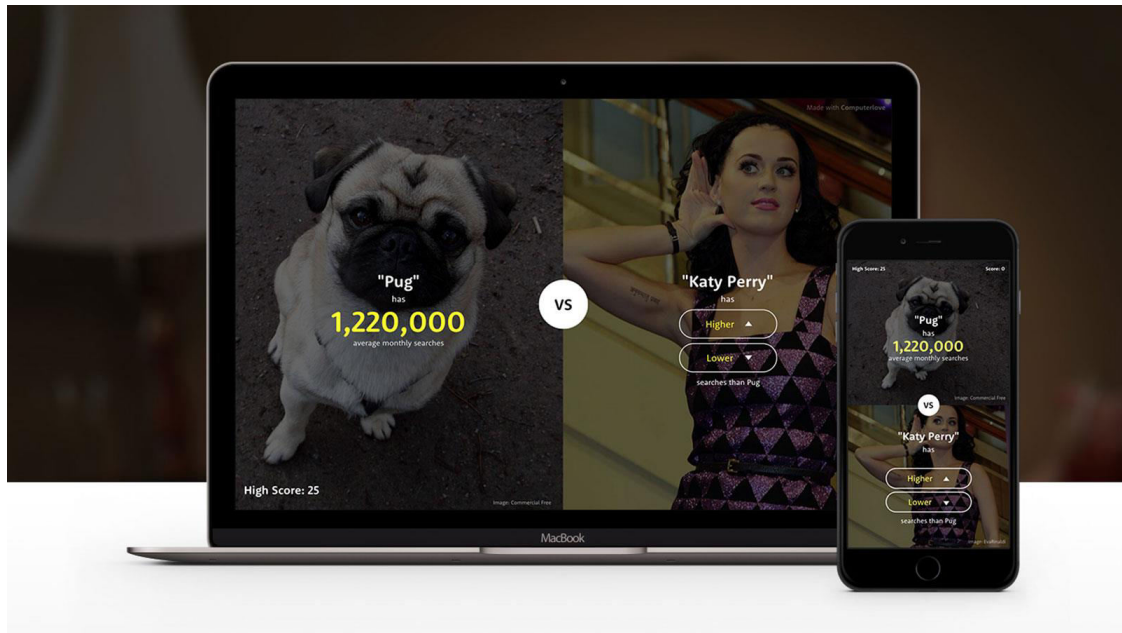
## 3. Introducere

Cultura genereala va fi mereu un subiect de interes pentru o multime de persoane. Acest proiect consta intr-un joc de tip “HIGHER/LOWER” destul de simplu: pe ecran este afisat un numar iar tu trebuie sa spui daca urmatorul numar este mai mare sau mai mic. Am combinat acest joc cu o aplicatie de cultura generala de tip chestionar, astfel in loc sa fie un singur numar afisat pe ecran, o sa se afiseze o intrebare de cultura genereala si un numar; utilizatorul o sa trebuiasaca sa raspunda daca raspunsul la intrebare este mai mic sau mai mare decat numarul afisat, pentru fiecare raspuns corect obtinand cate 1 punct.

#### 4. Aplicatii similare

Aplicatii mobile similar ar putea fi:

-“The higher lower game”: in acest joc trebuie sa ghicesti daca numarul de cautari pe internet al unui subiect este mai mare sau mai mic decat numarul de cautari al altui subiect afisat.



-Orice aplicatie de cultura generala

#### 5. Contributii proprii

Unei aplicatii de cultura generala nu ai ce schimbari sa ii mai aduci ca sa vii cu ceva nou legat de intrebari. Ceea ce este deosebit la acesta aplicatie este modul de a raspunde la intrebari, combinand cele 2 tipuri de aplicatii de mai sus. Astfel, pentru a raspunde la intrebare trebuie sa spui daca raspunsul corect este mai mic sau mai mare decat numarul afisat pe ecran.

## 6. Manualul de utilizare



MAI MIC/MAI MARE QUIZ

START

Pentru a incepe este nevoie sa apasam pe butonul de start.



Score: 1

In ce an a inceput cel de-al  
doilea Razboi Mondial?

1935

MAI MIC

MAI MARE

Daca raspunsul la intrebare este mai mic decat numarul afisat o sa se apese butonul “MAI MIC”, daca este mai mare o sa se apese “MAI MARE”, neexistand posibilitatea de egalitate.

In coltul din stanga sus este afisat scorul obinut(la cate intrebari s-a raspuns corect).

Pentru un nivel mai ridicat de cunoastere, dupa ce raspunzi la intrebare o sa ti se afiseze raspunsul corect insotit de cateva informatii suplimentare.



Al Doilea Război Mondial a fost un război global care a durat din 1939 până în 1945, deși unele conflicte asociate lui au început și mai devreme. El a implicat marea majoritate a țărilor lumii. A fost cel mai întins război din istorie, și a implicat direct mai mult de 100 de milioane de oameni din peste 30 de țări

INAINTE

Pentru a creste interesul utilizatorului, pe masura ce raspunde la intrebari nivelul de dificultate creste, numarul afisat fiind din ce in ce mai aproape de raspunsul corect.

## 7.Directii viitoare

Pe viitor as dori sa implementez posibilitatea de a alege un domeniu pentru intrebarile afisate.

## 8.Referinte

-<https://developer.android.com/docs>

-<https://www.youtube.com/watch?v=I9YU0bfxev0&t=465s>

-<https://www.youtube.com/watch?v=SIDFxuC7wbo>