

# Razvoj mobilnih aplikacija

Naziv projekta: Local Pub Quiz

## Motivacijski opis aplikacije

Local Pub Quiz je mobilna aplikacija zamišljena kao interaktivni višeigrački kviz. Korisnici imaju mogućnost izraditi svoj vlastit kviz. Nakon što korisnik definira strukturu kviza korisnici se mogu umrežavati i djeliti svoje kvizove putem Bluetooth mreže. Motivacija iza ovog projekta je ideja spajanja tehnologije i ljudske interakcije. Ideja je omogućiti korisnicima uživanje u fizički bliskoj interakciji ali da pri tome ne isključuju iz uporabe svoje pametne uređaje.

Inspiracija mi je bila mobilna aplikacija Kahoot:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=hr>

koja povezuje interaktivno učenje, zabavu i tehnologiju. Mislim da je to zanimljiv pristup razvoju aplikacija u danšnje vrijeme kad nas tehnologija sve više odvaja od osobne ljudske interakcije.

## Tehničke specifikacije aplikacije

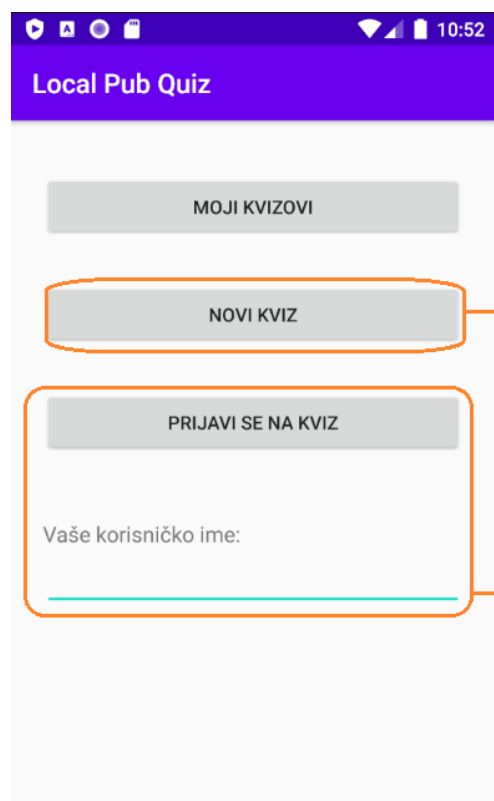
1. SQLite relacijska baza podataka – za pohranu korisničkih podatak, definicije i strukture kvizova aplikacija se koristi SQLite relacijskom bazom podataka.

Poveznica na stranicu SQLite web stranicu: <https://sqlitebrowser.org/>

2. Bluetooth komunikacijska tehnologija – da bi se postigla interaktivna komunikacija uređaja korisnika u PAN mreži ( Personal area network) za ovaj projekt odlučeno je koristiti se Bluetooth tehnologijom.

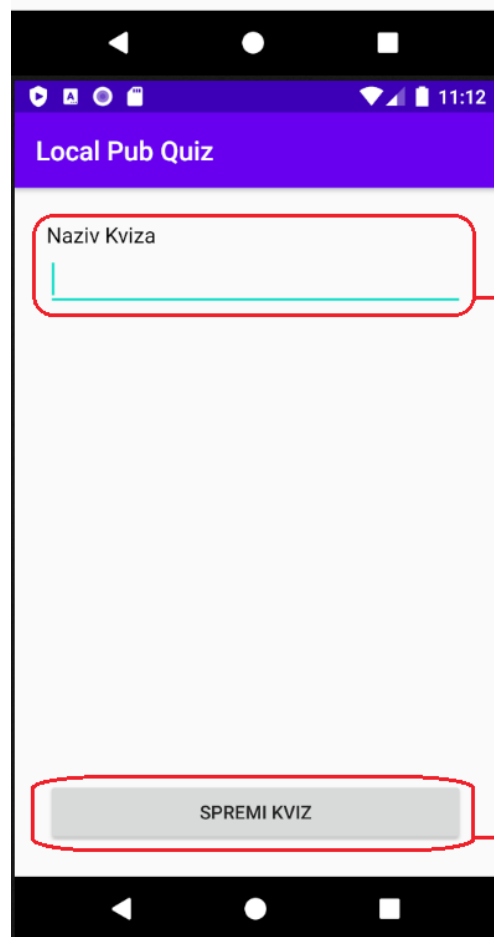
3. RecyclerView – Za prikaz množine objekata neodređene kardinalnosti aplikacija koristi RecyclerView komponentu. Na taj način omučuje korisniku jednostavan i jasan pregled objekata u monožini.

## Korisnički priručnik



Klikom na gumb "NOVI KVIZ" korisnici mogu definirati novi kviz i sačuvati ga u lokalnoj pohrani podataka

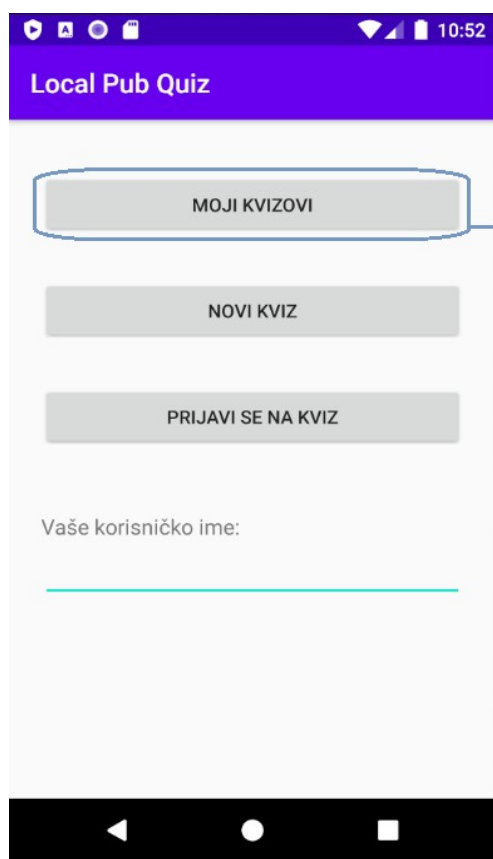
Grafičke komponente u ovom pravokutniku su namijenjene za Bluetooth umrežavanje što nije implementirano u ovoj iteraciji aplikacije



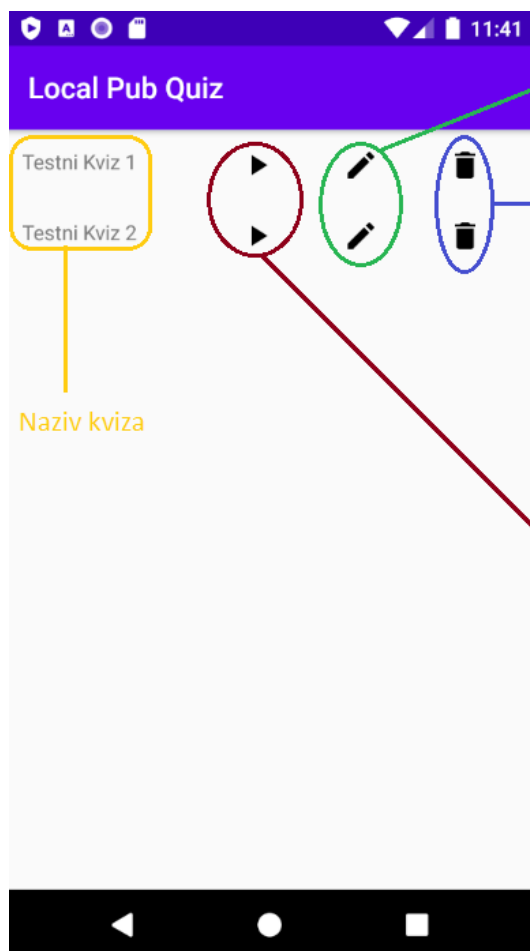
Polje za unos teksta kojim se definira naziv novog kviza. Naziv kviza ne smije biti prazan i mora bit unikatan unutar lokalne pohrane

Gumb "SPREMI KVIZ" će pospremiti novo stvoreni kviz u loklanu jedinicu pohrane, a potom nas vraća na početni zaslon aplikacije

Petar Prčan



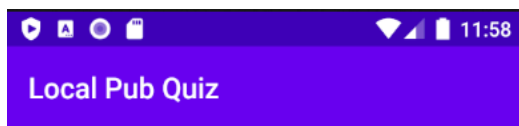
Nakon stvaranja kviza, svim kvizovima se može pristupiti klikom na gumb "MOJI KVIZOVI".



Pritiskom na ikonu olovke korisnik može promijeniti naziv kviza, te dodati nova pitanja i odgovore.

Pritiskom na ikonu kante korisnik može izbrisati odabrani kviz. U ovoj iteraciji razvoja brisanje nije podržano.

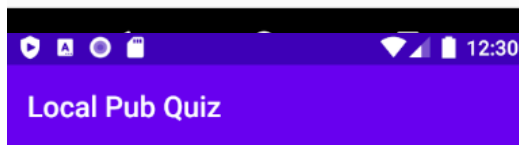
Klikom na strijelicu "play" korisnik može početi igrati novi kviz. U ovoj iteraciji razvoja nije podržano umrežavanje i igranje protiv drugih igrača.



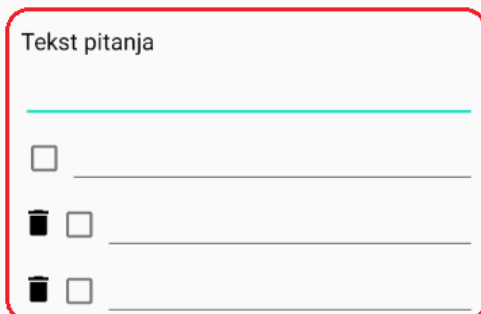
Poljem za unos teksta možemo promijeniti naziv kviza. Polje ne smije bit prazno, mora se razlikovati od trenutnog naziva i mora bit unikatno u lokalnoj pohrani podataka



Pritiskom na gumb "DODAJ NOVO PITANJE" može se dodati kvizu novo pitanje. Ispod gumba se nalazi lista već definiranih pitanja kviza. Lista trenutno nema funkcionalnosti



Da bi dodali novo pitanje pitanje mora imati definiran text i njmanje jedan odgovor. Točan odgovor označavamo klikom na check box pored teksta odgovora. Pitanje može imati najviše jeda točan odgovor



Klikom na "DODAJ NOVI ODGOVOR" dodajemo novi odgovor. Pitanje može imati najviše 4 ponuđena odgovora. Gumbom spremi se pitanje pohranjuje i vraćamo se na predhodni ekran.

