

Backlog

Bryan Corradino – A.A. 21/22
Progetto per Sistemi Mobile

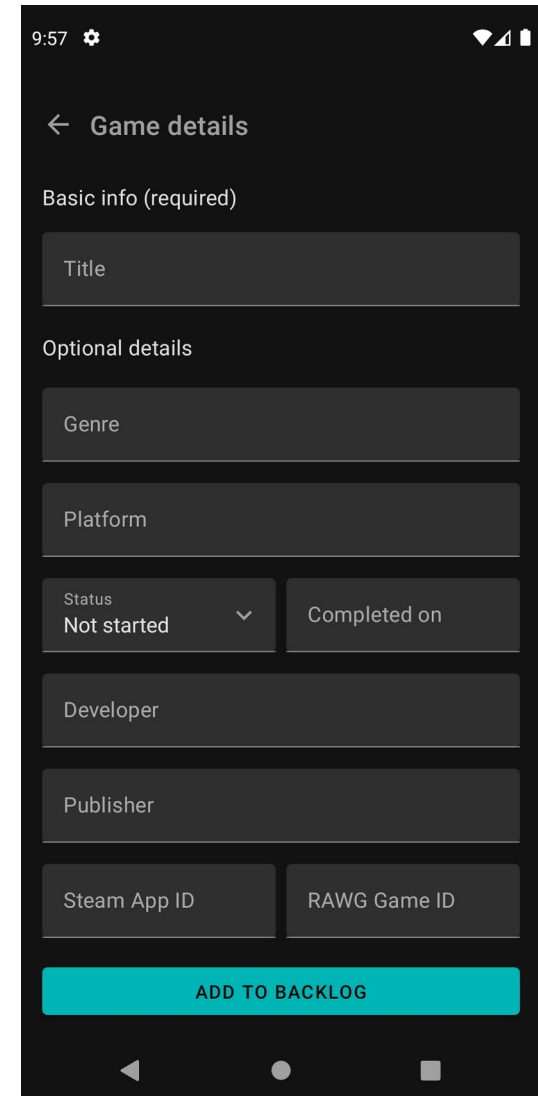
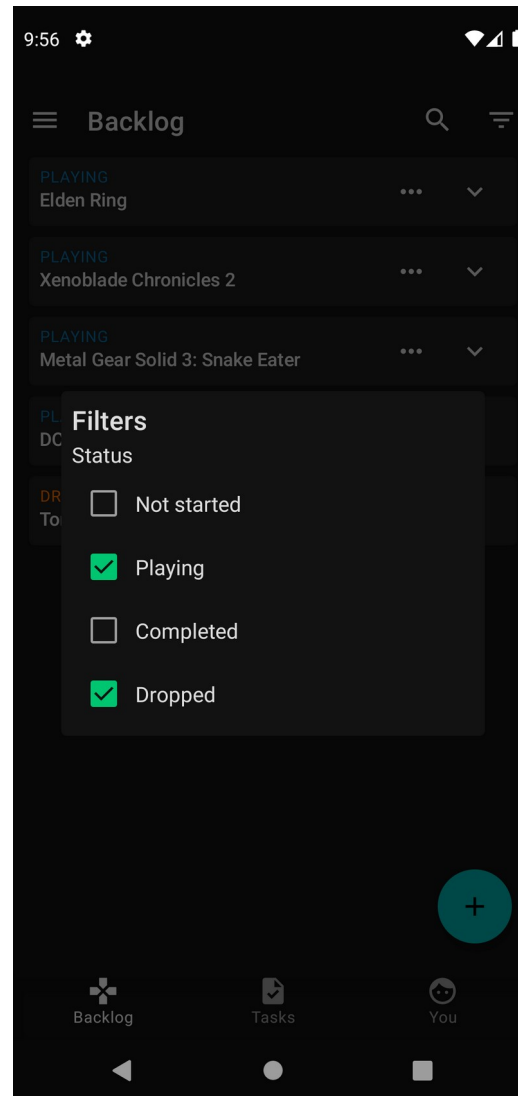
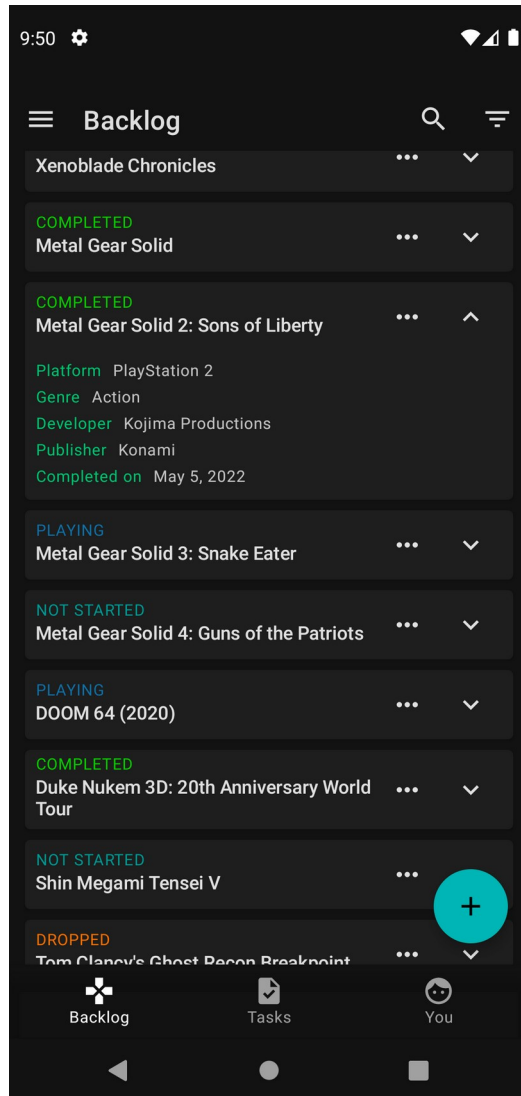
Tecnologie utilizzate

- **Jetpack Compose** (<https://developer.android.com/jetpack/compose>)
 - **Accompanist**: serie di estensioni ufficiali per Jetpack Compose (<https://github.com/google/accompanist>)
 - **Charts**: diagrammi per Jetpack Compose (<https://github.com/tehras/charts>)
- **Room** (<https://developer.android.com/jetpack/androidx/releases/room>)
 - Database principale e cache per i servizi online
- **Retrofit** (<https://square.github.io/retrofit/>)
 - Comunicazione col server di backend
- **Moshi** (<https://github.com/square/moshi>)
 - Codifica/decodifica di dati JSON ricevuti dal server di backend
- **(Python + Flask)** (<https://flask.palletsprojects.com/en/2.2.x/>)
 - Server di backend che media tra l'app e le piattaforme Steam e RAWG

Funzionalità dell'app

- **Tenere traccia della propria libreria di videogiochi**
 - È possibile aggiungere i giochi specificandone manualmente i dettagli, cercandoli online tramite il servizio RAWG o importandoli dalla propria libreria Steam
- **Modificare lo stato di ciascun videogioco (da iniziare, in corso, finito, interrotto)**
- **Filtrare i videogiochi per nome o per stato**
- **Aggiungere obiettivi personali o attività legate ai propri videogiochi (con eventuale deadline)**
- **Visualizzare statistiche sui progressi fatti**
 - Numero di giochi finiti in un anno, generi più giocati, ecc.

Screenshot



Screenshot

