

## מדריך להרצת התוכנה

בפרויקט שלנו אנו בונים יישום. כדי להתקין אותו, צריך להתקין את קובץ ה- APK שנמצא בתיקיית היישום. לאחר מכן, ממכשיר אנדרואיד, אפשר להריץ אותו. השימוש ביישום הוא פשוט, וניתן לראות פרטים נוספים בסרטון שעשינו ב- GitHub.

אם ברצונך לבנות גרסת APK משלך, עליך לבצע את השלבים הבאים:

- ייבוא כל פרויקט אנדרואיד לתוך פלטפורמת אנדרואיד סטודיו.
- ייבא את כל קבצי ה- jar . שים לב, אתה צריך לשמור את ה- gradle ללא שינוי, שם כל הספריות שהשתמשנו.
- מתוך אנדרואיד סטודיו, אתה יכול לעשות את השינוי שאתה צריך, ולהתאים אישית כרצונך.
- באפשרותך להפעיל את הפרויקט שלנו בהתקן שבו אתה מחובר לפלטפורמה, או, אם אין ברשותך התקן, תוכל גם ליצור אימולטור.

שים לב – ה- SDK המינימאלי הנדרש הוא SDK 17. השתמש ב- SDK מעל 17.

הערה: מכיוון ש- JAVA 7 נתמך רק על ידי SDK גבוה יותר מ- 19, כדי לבנות את היישום שלנו, אנו משתמשים ב- SDK 17 כמכשיר. לא השתמשנו ב- JAVA 7, אבל אלטרנטיבה מצאנו ב- JAVA 6.