

# 问米 app 用户手册

## 1. 软件概述

问米 app 是一款面向大众的服务类软件，以用户提出需求作为任务挂在平台进行悬赏，用户解决任务可以获得一定数额的金币，金币数量由任务悬赏者在发布任务时确定。用户可以根据地区或任务发布时间对所有任务进行分类排序。是一个提高问题解决效率，服务大众的优秀平台。

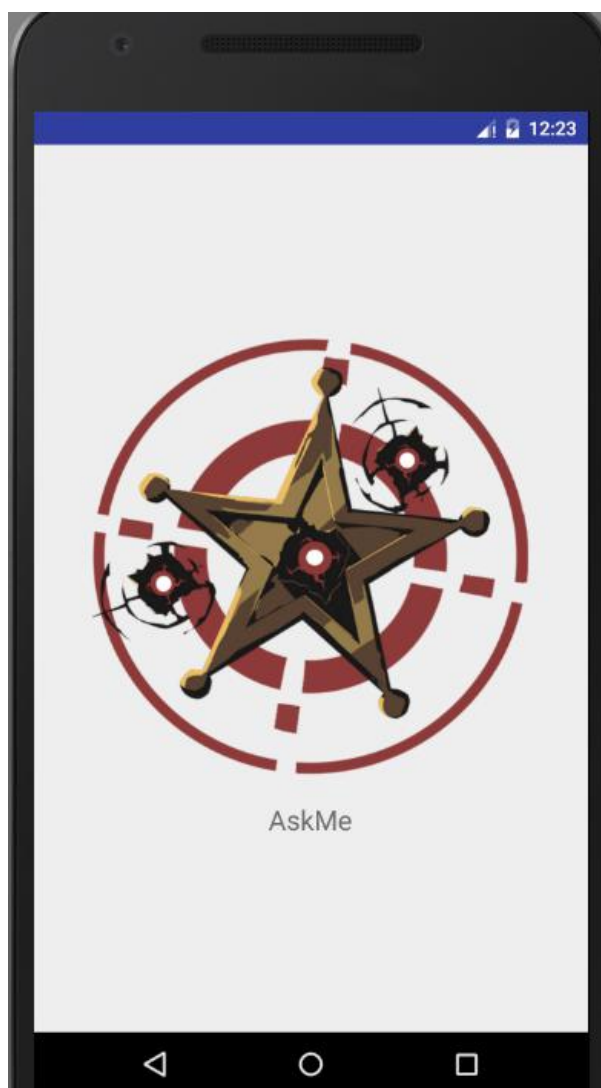
## 2. 运行环境

本软件可以在 android 4.0 以上的手机运行。

## 3. 使用方法

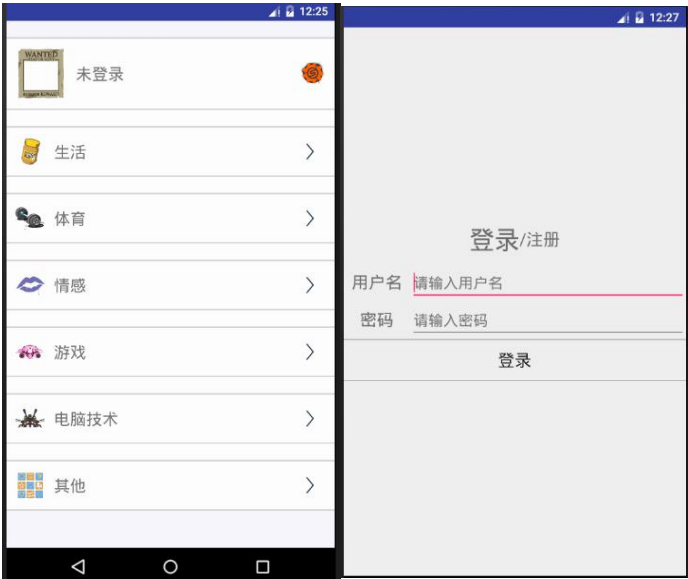
### 3.1 软件运行

用户在安装完毕后，点击应用图标进入软件，启动界面如下图：



### 3.2 软件登陆

未登录的主页面如图所示，点击“未登录”之后，会进入登录/注册页面。



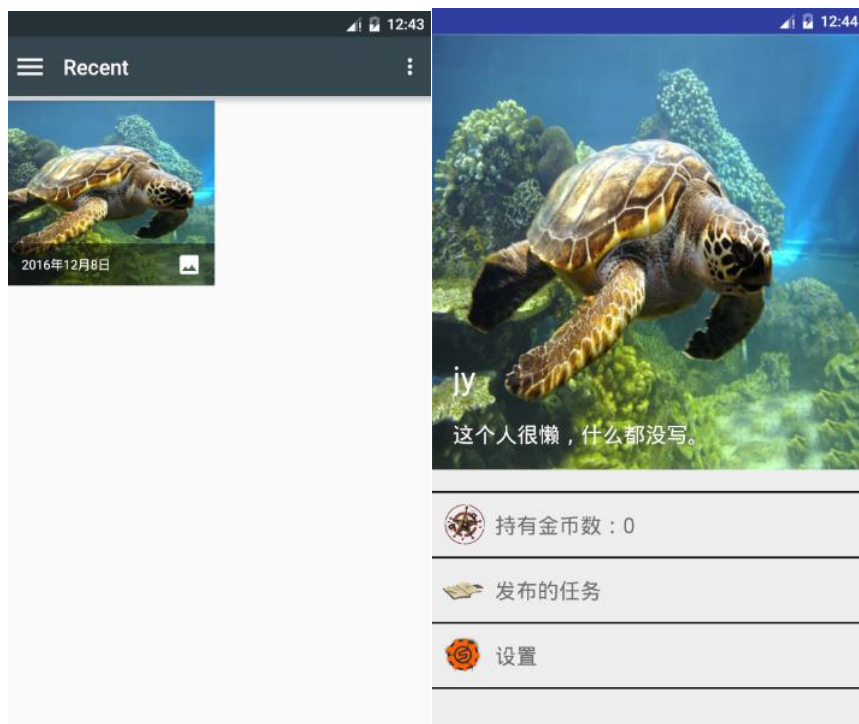
### 3.3 软件注册

注册用户，输入用户名与密码进行注册，一些错误输入会有提示。注册成功后进入主页面，页面上部显示用户名。



### 3.4 个人主页

点击用户名，进入个人主页。点击设置，进入设置页面，此页面可以修改头像，修改个性签名，修改密码以及退出当前账号。点击修改头像可以进入相册选择照片作为头像进行修改。



3.5 任务列表

点击一个类别进入此类别当前地区的任务列表。任务将按时间或金币进行排序。



3.6 发布任务

发布一个新任务，设置悬赏金额，标题，内容，以及类别，当前城市我们会自动定位。新任务发布成功后，点击任务进行查看。

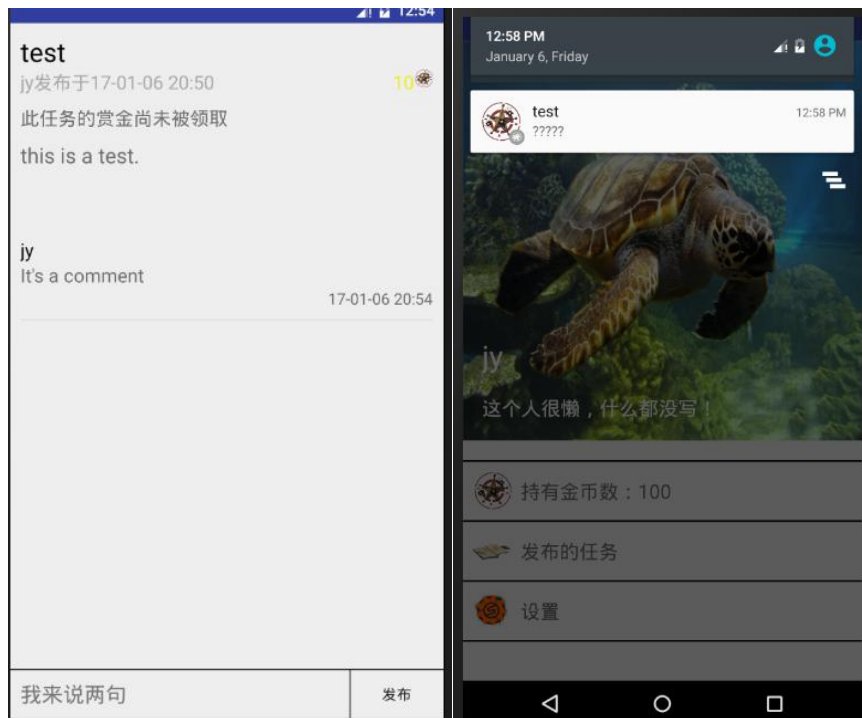




查看任务

### 3.7 发表评论

用户可以在已有任务下发布评论，当有人在我的任务下面发表评论，我会收到提醒。点击通知会跳转到次评论。



## 4. 关于问米

客户端开启线程采用 `httpURLConnection` 方法向服务端发起请求，并接受返回的数据，解析 `Json` 对象，并把解析获得的数据存进单例模式的类中，暂时存储数据，方便在其他 `activity` 中调用。

对于提醒用户有新回复或者被采纳的功能，我们采用 `service` 实现，通过监听开机的广播 (`Broadcast`)，当检测到开机，便开启 `service`。`Service` 中会开启线程不断请求服务端，当服务端返回的数据表明有新的通知，则发出广播，并弹出 `Notification` 通知。

在启动页面，我们会让这个页面维持 3 秒，在这 3 秒内，我们会检测当前用户是否已经登录过，若登录过，检测存放头像的文件夹是否存在头像，如果不存在，则从服务器请求，并保存在本地一份，并设置头像。从 `sharedPreference` 读取信息，设置好用户名，用户签名，以及持有金币数等信息。如果没有登录或者已经登出，那么这些信息就不用设置，等到登录的时候从服务器请求同时设置，并保存到本地一份。

在登录注册界面，采用 `sharedPreference` 存储登陆的用户名以及密码，这里的密码是经过 `Md5` 加盐加密过得。个性签名为了方便也是采用的 `sharedPreference` 来保存。对于头像，我们是使用 `content Provider` 允许用户从相册选取一个图片作为头像，但是对于头像，由于我们设计的页面头像是固定大小和正方形形状的，所以当用户选取照片之后，我们通过对所选取的图片进行处理，将其转化为以其最短边为边长的正方形，然后按比例缩放。这样就可以适应我们的 `UI`，并且保证图片不变形。并且我们专门建立一个文件夹用来存放用户所选取的头像的副本，并且将此头像向服务器发送一份，录入数据库。当账号在其他设备登录时，服务器会返回之前设置的头像。

对于城市定位，我们通过 `GPS` 传感器获取经纬度之后，借助一个 `webservice`，将经纬度当做参数发送给此 `webservice`，他会返回用户当前所在城市。

我们还实现了摇一摇功能，通过加速度传感器判断用户在使用摇一摇功能时，通过筛选返回一个待解决的任务，让用户解决，若解决此任务将获得双倍金币。

对于当前已经发布的任务的浏览，我们提供两种排序方式，通过 `java` 的排序函数，分别按照金币以及时间排序。

对于不同页面的切换，我们采用了 2D 动画的方式，并且在发起请求并等待时，有 2D 动画。