

PRMz Projekt - 01

Zasady

- Termin obrony projektów: 25-26.04.2019 r. podczas zajęć swojej grupy
- W ocenie projektu poza praktyczną i merytoryczną poprawnością będzie brana również pod uwagę **jakość i czytelność** napisanego przez Państwa kodu. **[2p]**
- Projekt powinien zostać zaimplementowany z użyciem natywnych narzędzi Android SDK (w dowolnym wariantcie językowym: kotlin lub java)

Dusigrosz

Utwórz aplikację do zarządzania długami Twoich znajomych.

Aplikacja będzie zawierała 3 ekrany:

1. Ekran listy długów:
 - Na ekranie wyświetlana będzie lista dłużników. Dla każdego dłużnika widoczna będzie informacja z nazwą osoby, oraz długiem jaki zaciągnęła. **[1p]**
 - Lista dłużników zapisywana powinna być w lokalnym systemie plików pod postacią lokalnej bazy danych (sqlite lub podobne) **[3p]**
 - Wybór elementu listy umożliwi jego edycję, a dłuższe przytrzymanie spowoduje alert z zapytaniem o umorzenie długu. Jeśli użytkownik zatwierdzi umorzenie - dłużnik znika z listy wraz z długiem. **[2p]**
 - Ekran powinien zawierać również przycisk umożliwiający dodanie nowego dłużnika oraz sumę wszystkich długów. **[1p]**
2. Ekran dodawania/edycji dłużnika - uruchamia się w następstwie kliknięcia przycisku dodającego dłużnika lub w przypadku edycji istniejącego dłużnika na liście.
 - Ekran ten umożliwia nadanie/zmianę nazwy dłużnika oraz jego długu.
 - Przycisk zapisujący dokonane zmiany lub wycofujący zmiany (w przypadku próby wycofania zmian dokonanych na istniejącym wpisie powinien również zostać wyświetlony alert potwierdzający. **[2p]**
 - Ekran ten powinien również zawierać przycisk umożliwiający wykonanie symulacji spłaty długu oraz przycisk powiadomienia dłużnika o długu. (udostępnienie informacji tekstowej w dowolnej aplikacji to umożliwiającej np: SMS) **[2p]**
3. Ekran symulacji - uruchamia się w momencie wybrania symulacji spłaty długu. Użytkownik może w nim ustalić prędkość spłaty długu (ilość złotych na sekundę) oraz procent prowizji.
 - Ekran zawiera informacje o dłużniku i jego długu w postaci tekstowej oraz przycisk do uruchomienia symulacji.

Treść projektu wzbogacona o poglądowe kryteria oceniania. Należy pamiętać, że finalna ocena należy do prowadzącego ćwiczenia.

PRMz Projekt - 01

- Uruchomienie symulacji powoduje co sekundowe zmniejszenie wartości długu o wartość podaną w polu "prędkość spłaty długu" po czym do pozostałej kwoty długu dolicza odsetki obliczone na jej podstawie. **[1p]**
- Symulację można zatrzymać w dowolnym momencie lub w momencie całkowitego spłacenia długu. Wtedy zostaje wyświetlona dodatkowo informacja ile odsetek w sumie musiał zapłacić dłużnik żeby spłacić dług z podanymi parametrami. **[1p]**

Aplikacja powinna posiadać jakąś szatę graficzną (np: ikony zamiast tekstu na przyciskach oraz logo na ekranie listy) **[2p]**

Aplikacja powinna implementować ContentProvider udostępniający dane o dłużnikach dla innych aplikacji, które tymi danymi będą zainteresowane. **[3p]**