

Jegyzőkönyv

Játékkönyvtár Android alkalmazás

Program neve: Játékkönyvtár

Fejlesztő: Szalai Dominik

Dátum: 2025.12.17

Platform: Android, Kotlin

Cél: Játékgyűjtemény kezelő alkalmazás, amely lehetővé teszi játékok hozzáadását, módosítását, törlését, keresését és státusz kezelését.

1. Program célja és funkciói

Az alkalmazás célja, hogy a felhasználó nyomon tudja követni a játékeit. A fő funkciók:

1. Játékok hozzáadása:

- Felhasználó az alkalmazás jobb alsó sarkában lévő „+”**gomb**-ra kattintva új játékot adhat hozzá.
- Felugró ablakban megadhatja a **játék címét, kiadóját, műfaját**.

2. Játékok megjelenítése:

- A játékok listája **képernyő közepén** jelenik meg.
- Minden sor tartalmaz: címet, kiadót, műfajt, “Még játszom” checkboxot, ajánlási státusz szöveget, módosítás gombot és törlés gombot.

3. Játékok módosítása:

- Minden játék mellett **módosítás gomb** található.
- Kattintáskor felugró ablakban szerkeszthető a cím, kiadó és műfaj.

4. Játékok törlése:

- Minden játék mellett **törlés gomb** található.
- Kattintás után a játék azonnal törlődik a listából.

5. Még játszom / Ajánlom státusz:

- “Még játszom” checkbox jelzi, hogy a felhasználó aktívan játszik-e a játékkal.
- Ha nincs bepipálva, felugró ablakban lehet választani: **Ajánlom / Nem ajánlom**.
- A státusz **szövegesen jelenik meg** a checkbox mellett:
 - **Ajánlom** → zöld
 - **Nem ajánlom** → piros
- A státusz nem változtatja a checkbox állapotát.

6. Keresés és szűrés:

- A **nagyító gomb** segítségével a játékok címe szerint lehet keresni.
- A listát az **A–Z** és **Z–A** gombokkal lehet betűrendbe rendezni.

7. Mentés és betöltés:

- Az adatok a felhasználó eszközén tárolódnak a **SharedPreferences** segítségével.
- A mentés automatikusan történik az alkalmazás **onPause()** eseményénél.

2. Felhasználói felület

Fő képernyő (activity_main.xml):

- **SearchView**: játékok keresése
- **A–Z, Z–A gombok**: rendezés
- **RecyclerView**: játékok listája
- **FloatingActionButton**: új játék hozzáadása

Játék sor (item_game.xml):

- **Cím, kiadó, műfaj**
- **Még játszom checkbox**
- **Státusz TextView** (zöld/piros)
- **Módosítás gomb**
- **Törlés gomb**

3. Technikai részletek

- **Programnyelv**: Kotlin
- **Adattárolás**: Gson + SharedPreferences
- **UI komponensek**: RecyclerView, EditText, CheckBox, Button, FloatingActionButton, AlertDialog
- **Színek**:
 - “Ajánlom” → #00AA00 (zöld)
 - “Nem ajánlom” → #DD0000 (piros)

4. Program működése – lépésről lépésre

1. Az alkalmazás indításakor betöltődnek a mentett játékok.
2. A felhasználó **hozzáadhat** új játékot a „+” gombbal.
3. A játékok listája **RecyclerView**-ban jelenik meg, minden sorhoz tartozik:
 - **Módosítás gomb** → adatok szerkesztése
 - **Törlés gomb** → játék törlése
 - **Még játszom checkbox** → aktív játék jelzése
 - **Státusz szöveg** → Ajánlom / Nem ajánlom
4. Ha a checkbox nincs bepipálva, felugró ablakban beállítható a státusz.
5. A felhasználó **kereshet** és **rendezhet** a gombokkal.
6. Kilépéskor vagy háttérbe kerüléskor az adatok automatikusan mentésre kerülnek.

5. Adatszerkezet

```
data class Game(  
    var title: String,  
    var publisher: String,  
    var genre: String,  
    var recommended: Boolean  
)
```

- title – játék címe
- publisher – kiadó neve
- genre – játék műfaja
- recommended – checkbox állapota (aktív játék)

6. Program felépítése

- **MainActivity.kt**: felhasználói interakciók kezelése, RecyclerView beállítása, FAB logika
- **GameAdapter.kt**: RecyclerView adapter, sorok kezelése, módosítás/törlés/státusz logika
- **GameStorage.kt**: SharedPreferences alapú mentés és betöltés
- **game.kt**: adatmodell a játékokhoz
- **activity_main.xml**: főképernyő layout
- **item_game.xml**: egy játék sorának layoutja