

Öhlsläger Tomáš, Mobil alkalmazásfejlesztés: Say the Word

Leírás:

Az alkalmazásikonra kattintva egy `SplashActivity` nyílik meg, ami semmi mást nem csinál, csak megnyitja a `MainActivity`-t. Saját layoutja nincs, csak egy háttere, ami az alkalmazásikont jeleníti meg. Ez azért jó, mert így mindig, minden körülmények között gyorsan meg tud nyílni az alkalmazás (vagy legalábbis van instant vizuális feedback).

A `MainActivity` `onCreate()`-ben választ egy random szót a `strings.xml`-ben tárolt tömbből a `getRandomWord()` metódust használva, ezt megjeleníti, illetve elmenti a `felismerendo` változóba.

Az első gombra való kattintás meghívja a `customTextDialog()` metódust, ami megjelenít egy ablakot egy beviteli mezővel. A beírt szót elmenti a `felismerendo` változóba és frissíti a megjelenítést.

A második gombnak két funkciója is lehet, attól függően, kimondtuk-e már a felismerendő szót. Ha még nem, akkor megnyitja a Google beszédfelismerőjét. Ellenkező esetben új szót kér le a `getRandomWord()` metódussal. A beszédfelismerés eredményét az `onActivityResult()` metódusban várjuk, ami lekéri a stringet, kiírja egy toastra, majd meghívja vele a `validateResult()` metódust. Utóbbi, amennyiben a felismert szó megegyezik a felismerendővel, kizöldíti azt a képernyőn, illetve megváltoztatja a gomb feliratát „Új szó kérésére”-re.

Megemlítenéd még az `onSaveInstanceState()` függvényt, ami elmenti a `felismerendo` stringet és a `felismert` boolean-t (ami azt figyeli, hogy az épp felismerendő szót felismertük-e már). Ezek az `onCreate()`-ben kerülnek visszaállításra.

Osztálydiagram-féle:

