

PiARS projektni zadatak – Shared Shopping List

Zadatak1 – Layout, Activity

Ovogodišnji projektni zadatak biće izrada Android aplikacije pod nazivom **Shared Shopping List**. Projekat se sastoji iz šest celina koje se nastavljaju jedna na drugu i zajedno čine kompletnu aplikaciju. Razvoj aplikacije se odvija u okruženju Android Studio, a rešenje je potrebno testirati na emulatoru ili Android uređaju.

Pred vama je tekst zadatka koji predstavlja prvu celinu. Ukupan broj bodova koji možete ostvariti na ovom zadatku je 10 bodova.

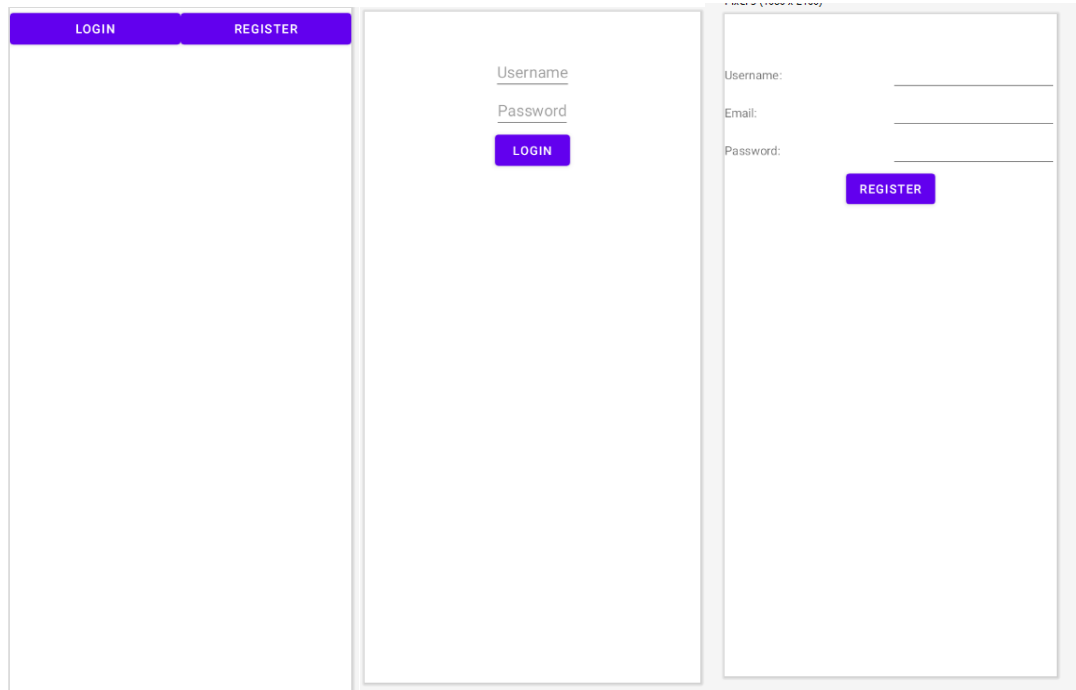
Napraviti novi Android Studio projekat pod nazivom **Shopping List**:

- Minimum API level: **API 26**.
- Ime paketa obavezno postaviti na ime.prezime (npr. *petar.petrovic.shoppinglist*).
- Pri kreiranju projekata za MainActivity odabrati *EmptyActivity* opciju.
- Prvi zadatak obuhvata tri Activity-ja: Main Activity - *LoginActivity*, *WelcomeActivity* i *NewListActivity*, kao i tri odgovarajuće *layout* (.xml) datoteke.

Main Activity- LoginActivity

- Početni izgled LoginActivity-ja treba da odgovara prikazu sa slike (Slika)
- LoginActivity se sastoji od dva Button-a.
- Pritiskom na dugme “Login”, otvara se u istom prozoru prikaz sa slike (Slika 2) i dva dugmeta sa početnog ekrana postaju nevidljiva.
- Pritiskom na dugme “Register”, otvara se u istom prozoru prikaz sa slike (Slika 3) i dva dugmeta sa početnog ekrana postaju nevidljiva.
- Login forma:
 - EditText “Username” i odgovarajuće polje za unos šifre treba da budu centrirani na ekranu i sadrže atribut “Hint”
 - Polje za unos teksta šifre korisnika treba da bude zaštićeno, tako da se pri unosu, tekst ne vidi.
 - Dopustiti Login unapred definisanog korisnika (npr. Username:*admin*, password: *admin*)
- Register forma:
 - TextView “Username” i odgovarajuće polje za unos teksta treba da budu iste širine i da zauzimaju po pola širine ekrana, kao i odgovarajuća polja za šifru i email.

- Polje za unos teksta šifre korisnika treba da bude zaštićeno, tako da se pri unosu, tekst ne vidi.
- Pritiskom na dugme “Login” / “Register” izvršiti prelaz na activity WelcomeActivity.



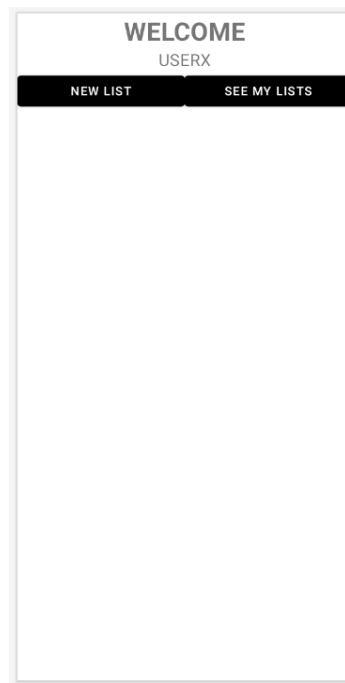
Slika 1 – Početni Login Activity

Slika 2 – Login forma

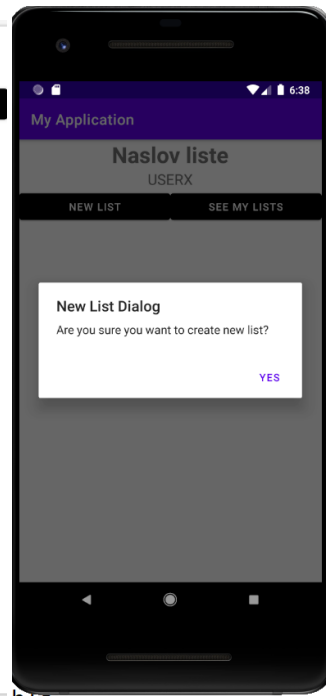
Slika 3 – Register forma

Welcome Activity

- Izgled Welcome prozora treba da odgovara slici (Slika 4).
- Nakon ispisa “Welcome”, ispisati username korisnika koji se prijavio. Ovu vrednost preneti uz pomoć Intent klase i Bundle objekta iz prvog Activity-ja. Tekst formirati tako da liči na format sa slike.
- Dugmad “New List” i “See My Lists” treba da budu drugačije boje od standardne, podjednake širine. Dugme “See My Lists” treba za sada da bude *disabled*.
- Pritiskom na “New List”, vrši se prelaz na sledeći Activity – *NewListActivity*, ali pre toga se korisniku prikazuje polje za dijalog (*Hint: AlertDialog*), gde treba da potvrdi da želi da pređe na sledeći Activity (Slika 5).
- Ostatak funkcionalnosti ove aktivnosti biće dopunjen u narednim kontrolnim tačkama projekta.



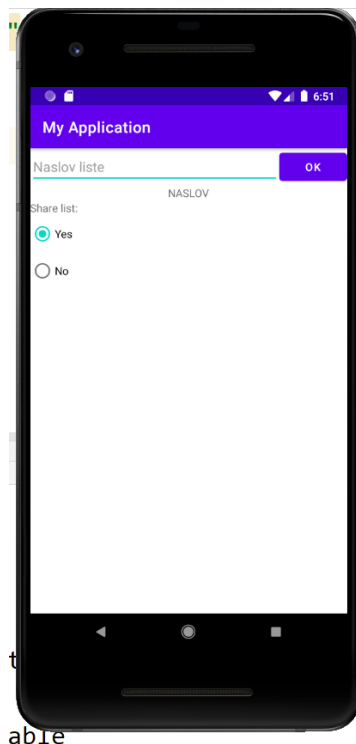
Slika 4 – Welcome Activity



Slika 5 – Alert Dialog

NewList Activity

- Izgled ovog Activity-ja predstavljen je na slici (Slika 6)
- U polju EditText korisnik zadaje naslov liste.
- U okviru activity-ja se nalaze i dva Radio Button-a: yes i no, gde u jednom trenutku može biti pritisnuto samo jedno. (Hint: *Radio Group*)
- Pritiskom na dugme "SAVE" u dnu Activity-ja, korisnik biva vraćen na Welcome Activity.
- Ostatak funkcionalnosti ove aktivnosti biće dopunjen u narednim kontrolnim tačkama projekta.



Slika 6 – New List Activity

VAŽNE NAPOMENE:

1. Koristiti android.developers kao vid dokumentacije, pored materijala sa vežbi i predavanja.
2. Kako biste ostvarili maksimalan broj bodova, morate ispoštovati sve zahteve. Prostor za individualnost svakako ostaje na izboru boja, fontova i dimenzija teksta.
3. Koristiti isključivo LinearLayout i ne koristiti margine.
4. Koristiti relativne jedinice pri zadavanju dimenzija elemenata (izuzetak je dimenzionisanje teksta).
5. Sve boje i stringovi su resursi aplikacije, te je neophodno da budu definisani u *strings.xml* i *colors.xml* datotekama.
6. Voditi računa o formatiranju koda.
7. Rok za izradu **je ponedjeljak, 27.03. u 07:00h**. Rešenja u vidu .zip arhive celog projekta do zadatog roka okačiti na predviđenom mestu u okviru platforme Canvas. U ponedjeljak i utorak u terminima vežbi će biti organizovane odbrane domaćeg zadatka. Studenti koji ne pošalju /okače na Canvas prethodno svoje rešenje, neće imati prava odrane zadatka.

SREĆNO!