



**Instytut Informatyki
Kolegium Nauk Przyrodniczych
Uniwersytet Rzeszowski**

Przedmiot:

Programowanie urządzeń mobilnych

Podręcznik użytkownika aplikacji:

Gra mobilna typu quiz

Wykonał: Zuzanna Heller, Krystian Kłosowicz

Prowadzący: mgr inż. Adam Szczur

Rzeszów 2023

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	2
1. Opis programu.....	3
2. Przegląd zastosowań aplikacji	3
3. Wymagania sprzętowe	3
4. Instalacja i konfiguracja	3
5. Środowisko programu	3
5.1. Dane wejściowe.....	3
5.2. Komunikacja z użytkownikiem	3
5.3. Wyniki dostarczane przez program	3
5.4. Przykłady danych wejściowych i wyników programu	4
6. Sytuacje niepoprawne	13
7. Literatura	13

1. Opis programu

Quiz Time to aplikacja na smartfony z systemem Android. Gra polega na przeprowadzeniu krótkich testów wiedzy z wybranych kategorii. Po wprowadzeniu nazwy użytkownika okazuje nam się ekran powitalny, następnie możemy wybrać quiz z danej kategorii i do niego przystąpić w trybie standardowym lub w trybie z ograniczeniem czasowym. Po ukończeniu testu zostanie wyświetlony nasz wynik.

2. Przegląd zastosowań aplikacji

Aplikacja przeznaczona jest dla użytkowników systemu Android chcących umilić sobie czas.

3. Wymagania sprzętowe

Smartfon z systemem android w wersji min. 5.0

4. Instalacja i konfiguracja

Potrzebujemy do tego aplikacji Android Studio (najlepiej w najnowszej wersji) oraz zainstalowany emulator (w naszym przypadku jest to Pixel 6 Pro API 33).

5. Środowisko programu

5.1. Dane wejściowe

Naszymi danymi wejściowymi jest nazwa użytkownika, którą wprowadzamy na początku użytkownika aplikacji. Musi być niepusta i nie przekraczać 20 znaków – o błędach informuje powiadomienie.

5.2. Komunikacja z użytkownikiem

Użytkownik steruje aplikacją poprzez klikanie w odpowiednie przyciski. Na ich podstawie wyświetlane są odpowiednie widoki.

5.3. Wyniki dostarczane przez program

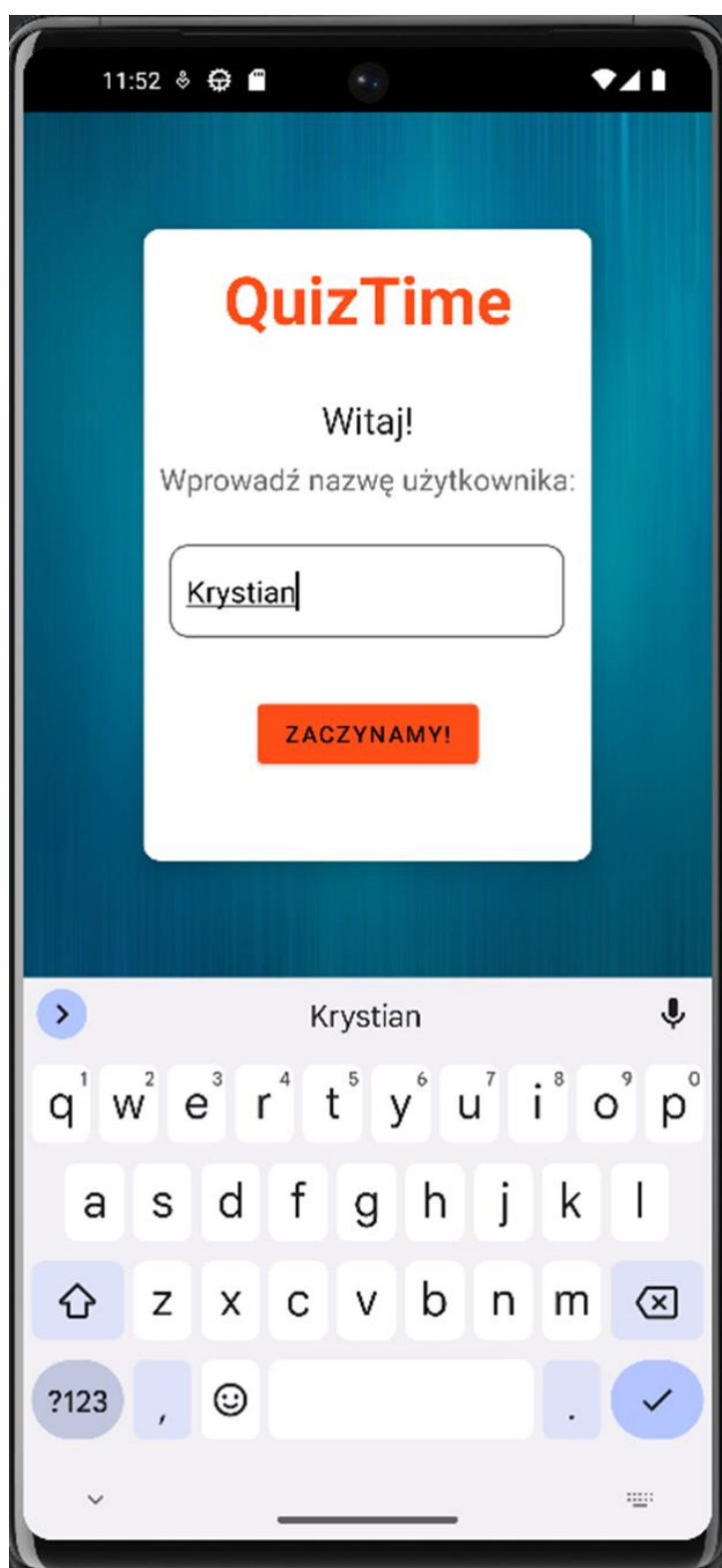
Po zakończeniu quizu użytkownik dostaje informacje o jego wyniku. Najlepsze wyniki z każdego trybu gry przechowywane są w preferencjach.

5.4. Przykłady danych wejściowych i wyników programu

Po włączeniu programu widzimy ekran powitalny. W zależności od motywu systemowego aplikacja uruchomi odpowiedni tryb wizualny. Aplikacja prosi o wprowadzenie nazwy użytkownika. Po jej wprowadzeniu przy kolejnych uruchomieniach program nie wyświetli więcej tego okna, ponieważ nazwa zostanie zapisana.



Rysunek 1. Ekran początkowy. Tryb ciemny



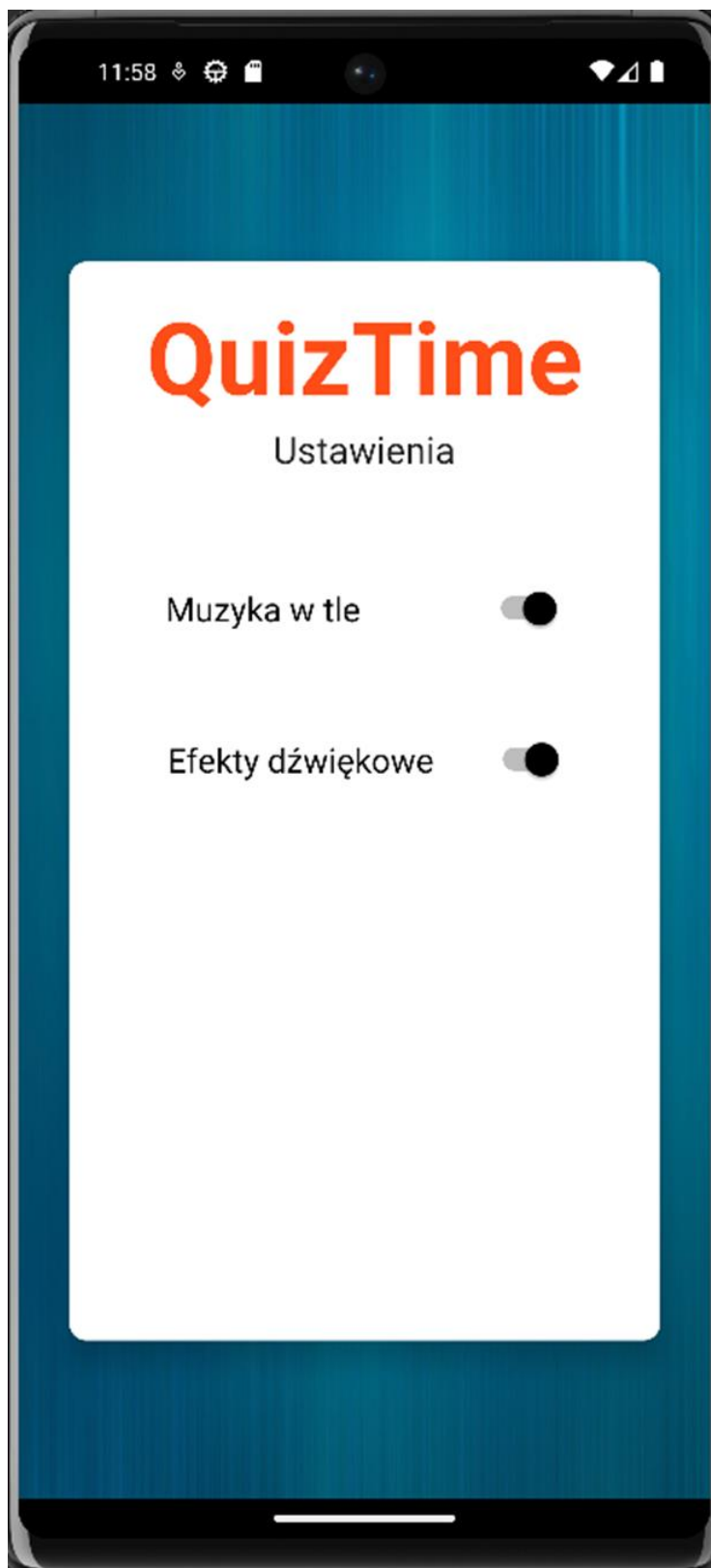
Rysunek 2. Ekran początkowy. Tryb jasny

Po wprowadzeniu nazwy użytkownika aplikacja wyświetla ekran główny, z którego można przejść do gry, ustawień lub opuścić aplikację.



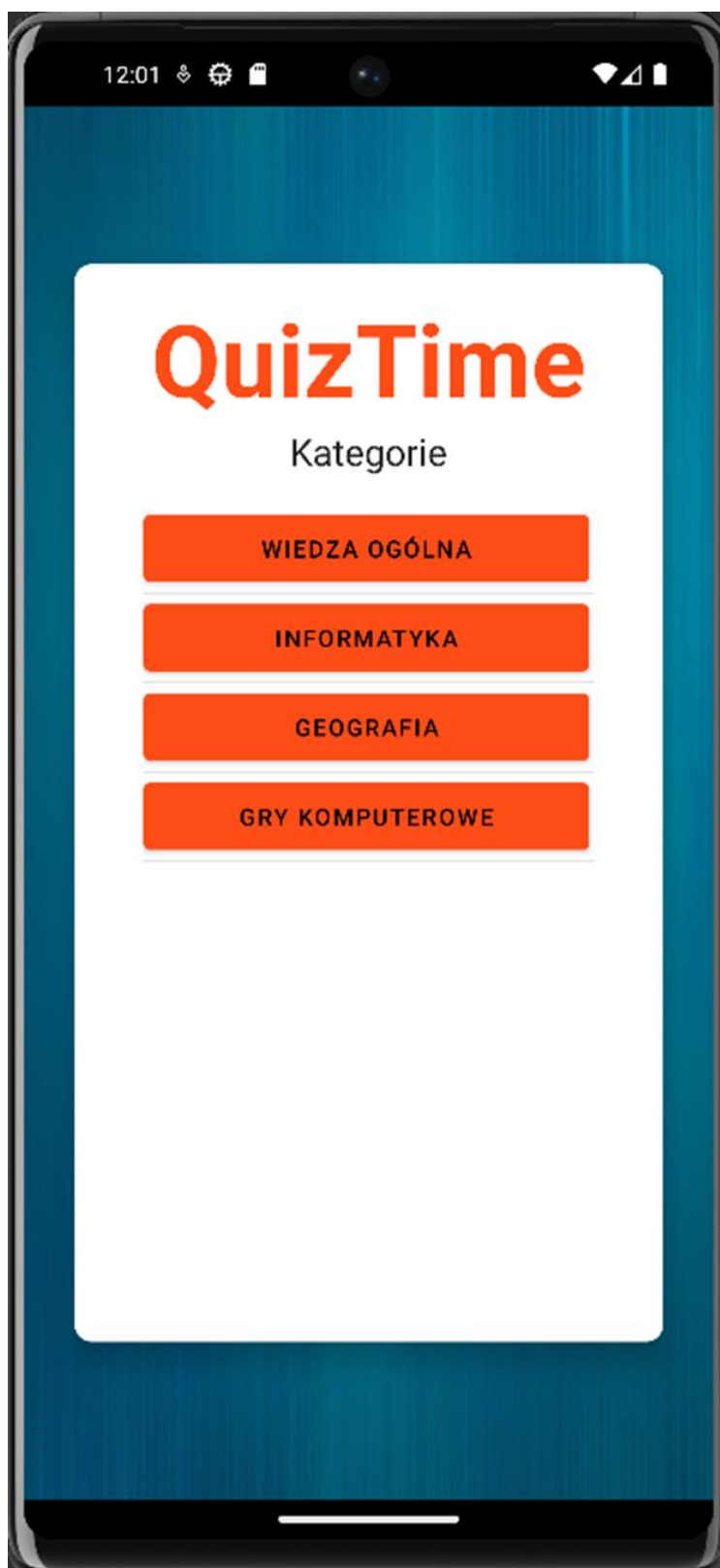
Rysunek 3. Ekran główny

W ustawieniach mamy możliwość wyłączenia muzyki w tle oraz efektów dźwiękowych. Wybór jest zapisywany w preferencjach i będzie zapamiętany przy kolejnych uruchomieniach.



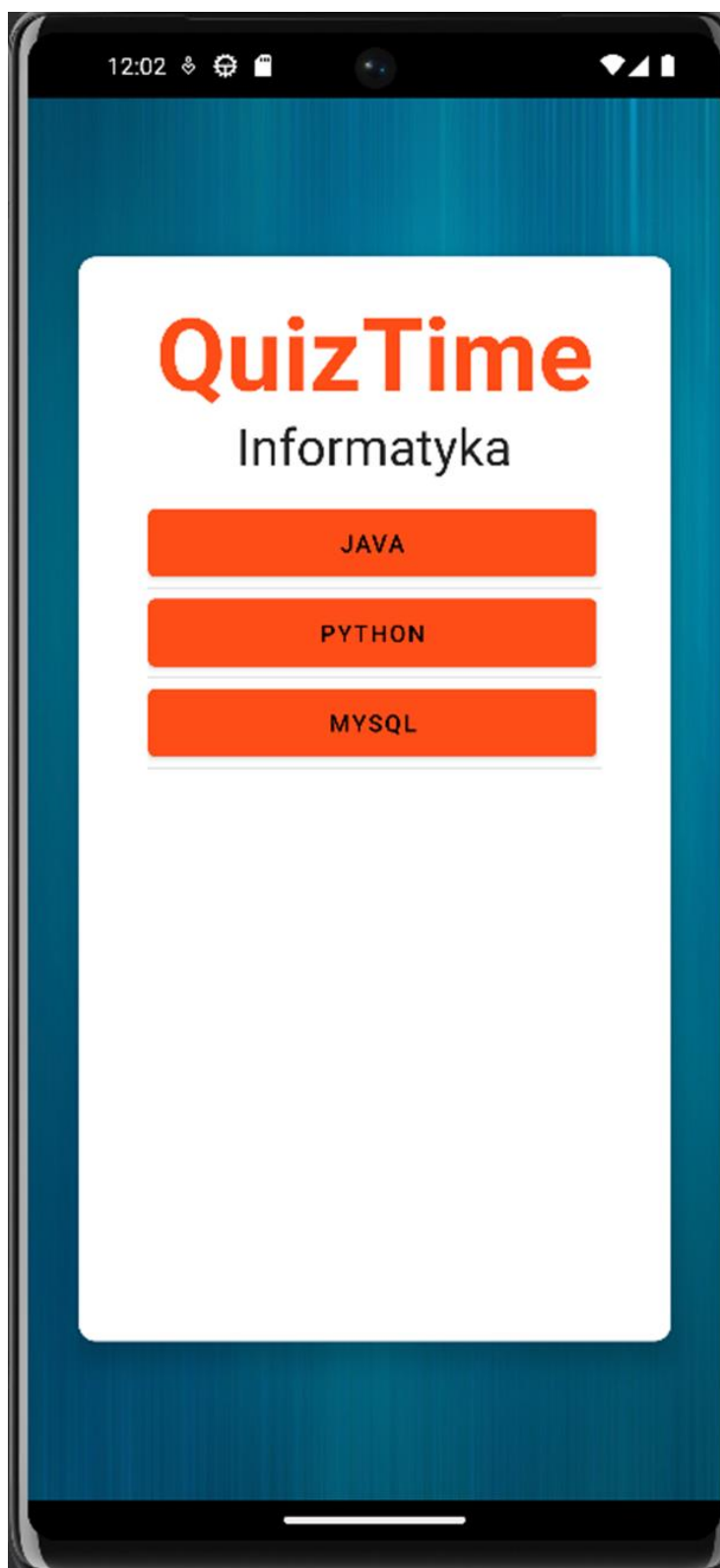
Rysunek 4. Ustawienia

Wybieramy kategorie spośród dostępnych.



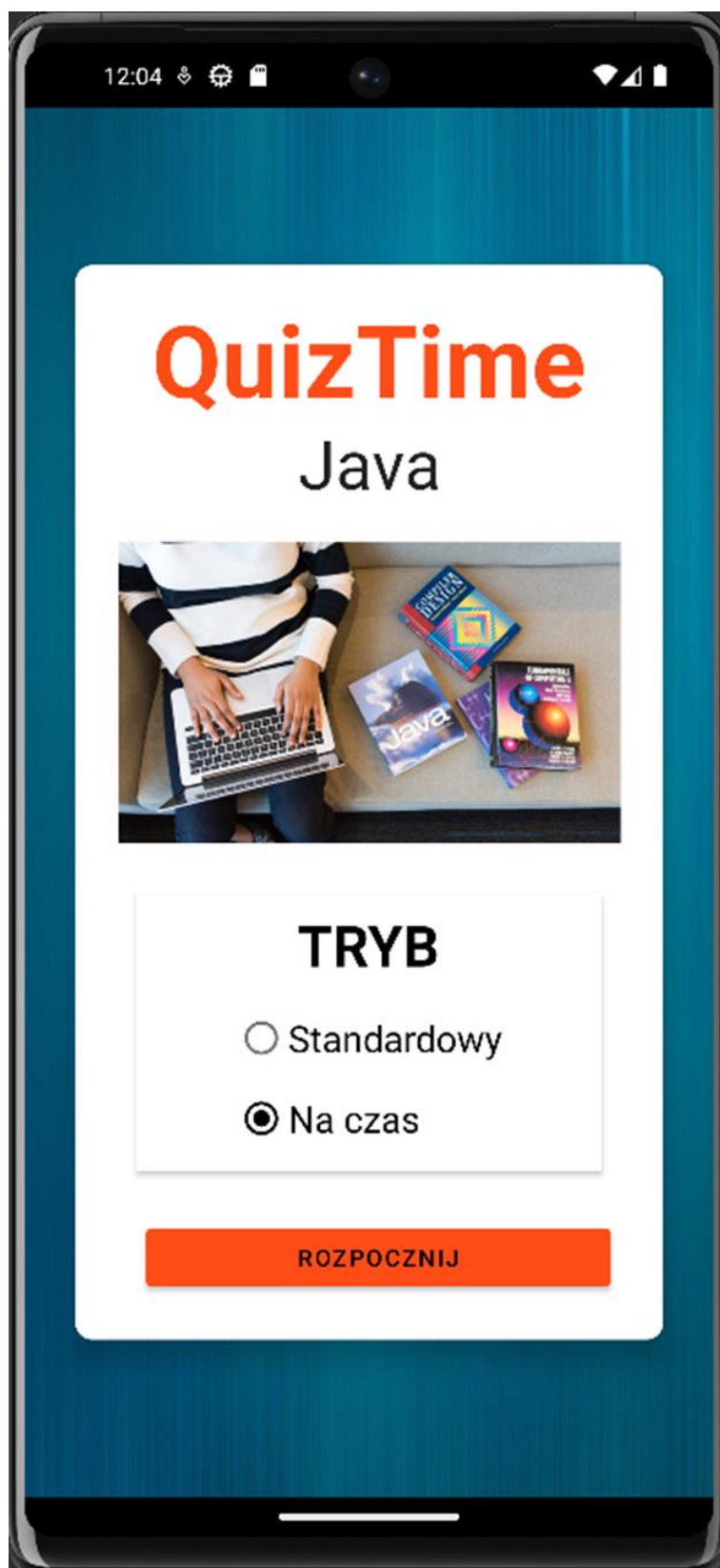
Rysunek 5. Kategorie

Wybieramy interesujący nas quiz.



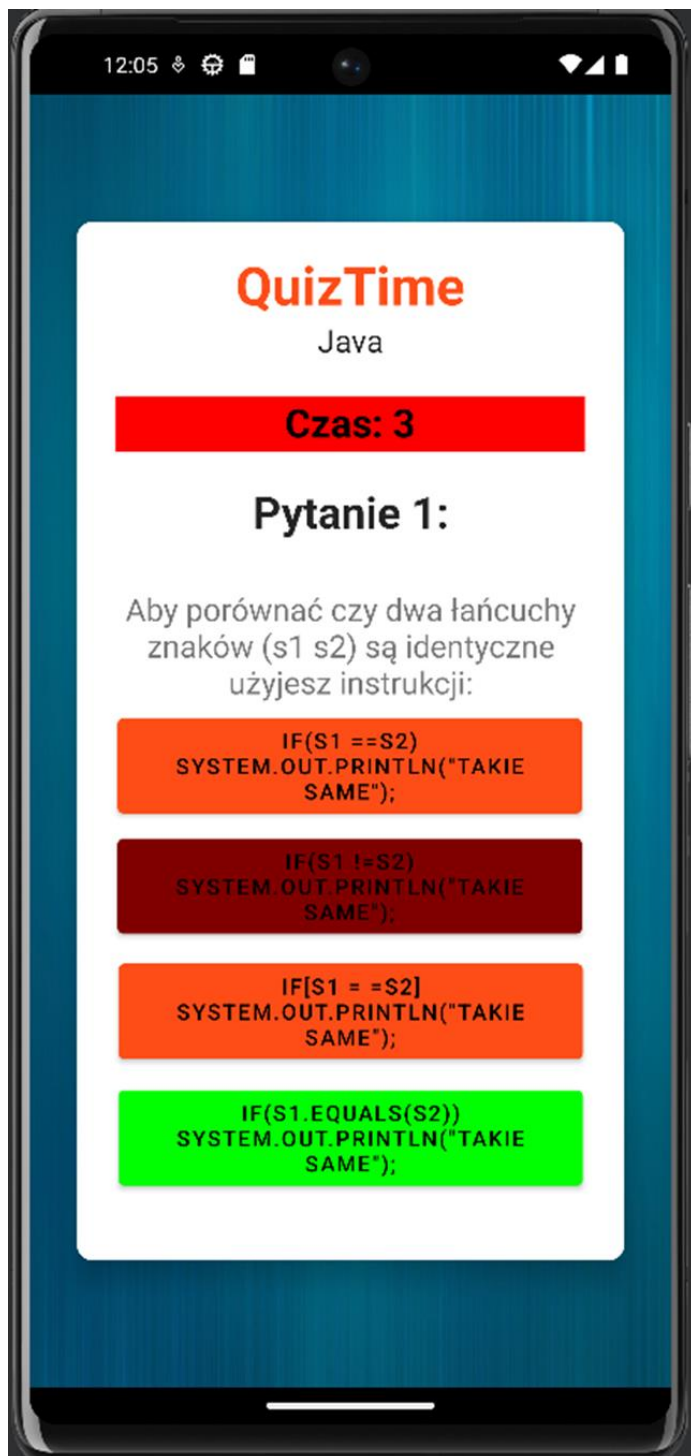
Rysunek 6. Dostępne quizy

Wybieramy tryb gry i rozpoczynamy.



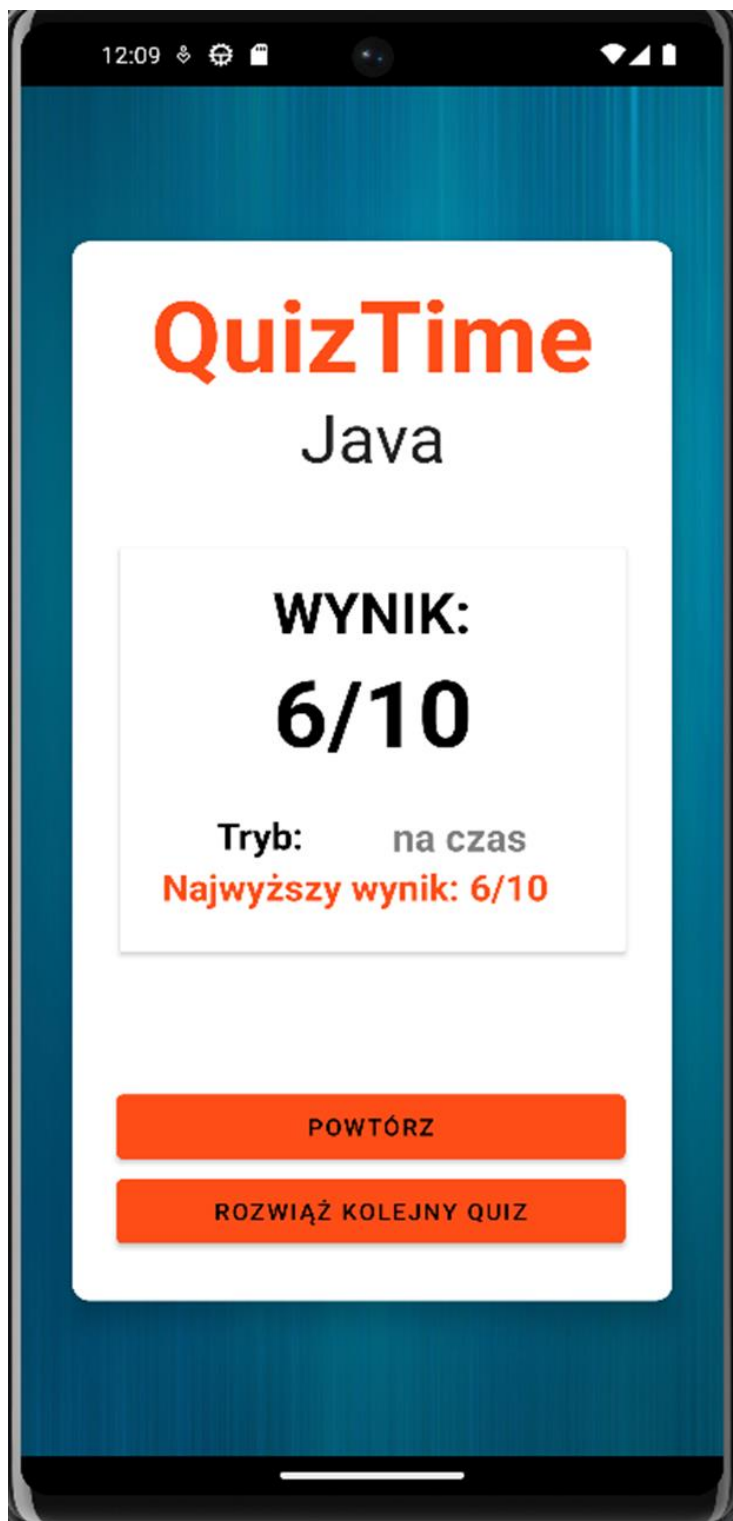
Rysunek 7. Start quizu

Po rozpoczęciu quizu wyświetlane zostają pytania. W trybie standardowym mamy nieograniczony czas na odpowiedź, w trybie z ograniczeniem czasowym jest to 10 sekund (aplikacja informuje o upływającym czasie). Po udzieleniu odpowiedzi aplikacja sygnalizuje czy wybraliśmy poprawną odpowiedź.



Rysunek 8. Pytania

Po zakończeniu quizu widzimy nasz wynik końcowy oraz najlepszy wynik spośród poprzednich podejść.



Rysunek 9. Wynik

6. Sytuacje niepoprawne

Nie zauważono występowania błędów.

7. Literatura

<https://helion.pl/pobierz-fragment/anstam/pdf>

<https://www.tutorialspoint.com/kotlin/index.htm>

<https://www.w3schools.com/KOTLIN/index.php>