

# Programowanie Urządzeń Mobilnych

## Laboratorium

### LISTA 2

Rafał Lewandków

termin oddania:

grupa czwartkowa - 18.11.2021

grupa piątkowa 19.11.2021

#### Zadanie 1 - 5 pkt

##### PhysicsQuiz (Java/Kotlin)

Aplikacja składa się z dwóch aktywności - aktywność główna zawiera właściwy quiz, przechodząc na drugą aktywność użytkownik ma możliwość poznania odpowiedzi na pytanie.

- Dodaj obsługę przycisku wstecz/następne. Aplikacja powinna wyświetlać pytania z tablicy w sposób ciągły - znajdując się na ostatnim pytaniu i kliknięciu NEXT przechodzi na pierwsze pytanie, i na odwrót – **1 pkt**
- Aplikacja nie powinna zezwalać na udzielenie wielokrotnie odpowiedzi na to samo pytanie – **1 pkt**
- Po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania aplikacja powinna wyświetlić podsumowanie - otrzymaną liczbę punktów, liczbę poprawnych i błędnych odpowiedzi – **1 pkt**
- Dodaj przycisk restart pojawiający się wraz z podsumowaniem. Po naciśnięciu użytkownik może przystąpić do ponownego uzupełnienia quizu – **1 pkt**
- Upewnij się że w przypadku wystąpienia zmiany konfiguracji urządzenia (rotacja) aplikacja działa poprawnie i przedstawia poprawny wynik quizu – **2 pkt**
- Dodaj drugą aktywność do aplikacji. Aktywność daje użytkownikowi szansę poznania odpowiedzi na pytanie. W aktywności głównej umieść przycisk OSZUKUJ umożliwiający przejście do drugiej aktywności – **1 pkt**
- Za każde pytanie w którym gracz oszukał wynik jest pomniejszany o 15% (maksymalnie 100%). W podsumowaniu aplikacja powinna wyświetlać informację ile odpowiedzi było poprawnych, ile błędnych, ile razy gracz oszukał oraz wynik końcowy. – **1 pkt**

- Umożliw poznanie prawidłowej odpowiedzi na pytanie na które użytkownik już odpowiedział - w tym przypadku aplikacja nie powinna odejmować punktów. – **1 pkt**
- Dodaj do aplikacji przycisk wyszukujący w internecie treść pytania – **1 pkt**
- Layout aplikacji powinien zawierać:
  - Dwa przyciski za pomocą których przechodzimy do następnego/poprzedniego pytania
  - Dwa przyciski umożliwiające podanie odpowiedzi Prawda lub Fałsz
  - Pole TextView pokazujące treść pytania
- Layout drugiej aktywności powinien zawierać:
  - Dwa pola TextView - jedno pole informacyjne, drugie zawierające poprawną odpowiedź na pytanie
  - Przycisk umożliwiający poznanie poprawnej odpowiedzi

## OCENY

Maksymalna liczba punktów: 10

Oceny:

5,0 - 10 pkt

4,5 - 9 pkt

4,0 - 8 pkt

3,5 - 7 pkt

3,0 - 6 pkt