

Aplicatie Android “Hai La Masa!”

Tema 2 - IOC

Alexandru Damian - alex.m.damian@gmail.com

Continut arhiva:

- un director numit ClientManager, ce contine aplicatia Android (clientul);
- un director numit ClientManagerServer, ce contine serverul scris in Java;
- un director numit protos, ce contine definitiile mesajelor pe care serverul si clientul le folosesc pentru a interactiona;
- acest fisier.

Compilare si rulare:

- pentru compilare, sunt necesare:
 - Eclipse
 - Android SDK, API 10 (Android 2.3.3)
 - Android ADT plugin
- good to have:
 - protoc - compiler pentru fisiere .proto - Google Protocol Buffers (<http://code.google.com/p/protobuf/>)
- pentru rulare, este suficient sa compilati si sa rulati serverul si apoi clientul;

Note

- serverul si clientul sunt complet functionale. Nu este implementata doar interfata.

Guidelines

Aplicatia permite gestiunea de catre chelneri a meselor si a comenzilor dintr-un restaurant.

View-ul principal (fig. 1) afiseaza toate mesele existente in restaurant. Pentru fiecare masa sunt ilustrate urmatoarele caracteristici:

- numarul (numele) mesei;
- numarul maxim de clienti care se pot aseza la acea masa;
- statutul mesei (libera / ocupata), prin codificarea cu rosu a statutului de ocupata si cu verde a statutului de libera



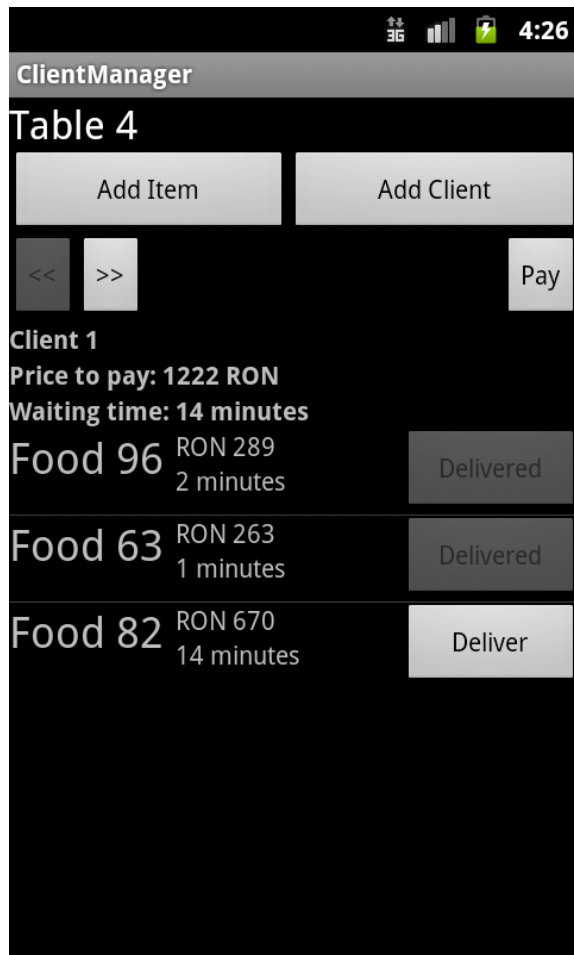
(1) Ecranul de start al aplicatiei

Fiecare element din acest ecran poate fi apasat, actiunea ducand la interogarea serverului si afisarea informatiilor despre masa respectiva.

View-ul secundar (fig. 2) afiseaza toate informatiile despre o anumita masa. Acest ecran contine urmatoarele elemente, cu care se poate interactiona:

- butonul de adaugare “mancare” la comanda clientului curent (Add Item);
- butonul de adaugare de nou client (Add Client);
 - acest buton va fi dezactivat cand numarul de clienti existenti este egal cu numarul maxim de clienti care se pot aseza la aceasta masa; pentru a reactiva acest buton, este necesar ca un client sa isi plateasca consumatia (i.e. sa plece);
- butoanele “<<” si “>>” de navigare intre clienti;
 - butonul “<<” este dezactivat cand se afiseaza informatii despre primul client;
 - butonul “>>” este dezactivat cand se afiseaza informatii despre ultimul client;
 - cand exista un singur client, ambele butoane sunt dezactivate;
- butonul de plata (Pay);
 - acest buton incheie comanda unui client si sterge clientul din lista;
- numarul clientului (Client x);

- valoarea notei de plata a clientului x (Price to pay: xyz RON)
- timpul de asteptare pentru primirea mancarii (Waiting time: xy minutes)
- o lista de mancaruri comandate ce contine:
 - numele mancarii (Food xy);
 - pretul mancarii (RON xyz);
 - durata de asteptare (xy minutes);
 - buton de servire;
 - acest buton este activ atunci cand mancarea inca este in procesare si nu s-a servit clientului;
 - la servire, butonul este dezactivat.



(2) Ecranul secundar al aplicatiei