

Ειδικά Θέματα Αντικειμενοστραφούς  
Προγραμματισμού  
Θέμα Εξαμήνου

Αναγνωστόπουλος Βασίλης - Θάνος (ΜΠΠΛ 13002)

Αθήνα, 2015

# Περιεχόμενα

<b>1</b>	<b>Εισαγωγή</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Κεντρική οθόνη</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Επιλογές</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>Διαδρομές</b>	<b>1</b>

# 1 Εισαγωγή

Στην παρούσα εργασία κατασκευάστηκε μία mobile εφαρμογή με τίτλο "Unipri Alert". Η συγκεκριμένη εφαρμογή ενημερώνει μέσω γραπτού μηνύματος για την θέση του χρήστη και ότι βρίσκεται σε κάποια κατάσταση εκτάκτου ανάγκης.

## 2 Κεντρική οθόνη

Στο σχήμα 2.1 φαίνεται η αρχική οθόνη της εφαρμογής. Για την καλύτερη παρουσίαση χρησιμοποιήθηκαν χάρτες μέσω της βιβλιοθήκης `osmdroid`. Στην αρχική οθόνη φαίνεται το κουμπί μέσω του οποίου κάποιος μπορεί να στείλει μήνυμα για να ειδοποιηθεί ότι βρίσκεται σε κίνδυνο. Ακόμα περιέχονται άλλα 3 κουμπιά τα οποία είναι για τον χειρισμό των χαρτών (βλ. πίνακα 2.1)

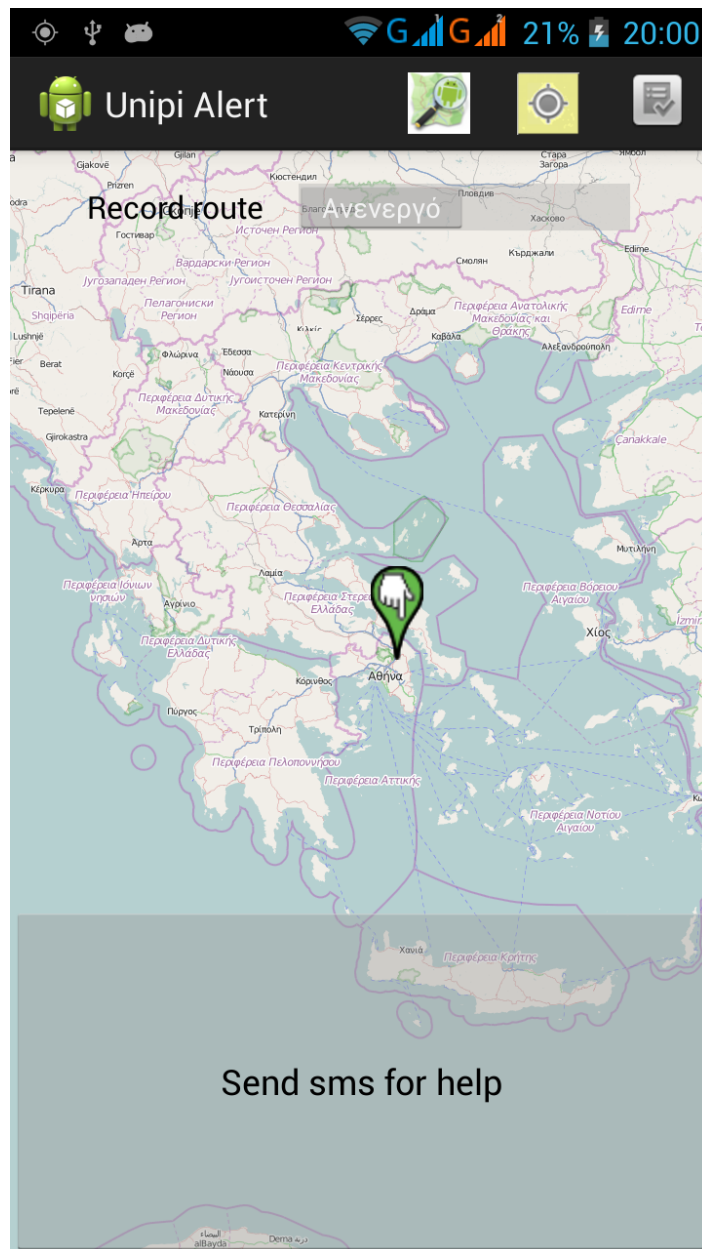
## 3 Επιλογές

Για την καταχώρηση του τηλεφωνικού αριθμού στον οποίο θα στέλνετε το μήνυμα της εκτάκτου ανάγκης ο χρήστης πρέπει να πάει στο μενού των επιλογών (βλ. σχήμα 3.1). Εκεί καταχωρεί το τηλέφωνο στο οποίο θα στέλνονται τα μηνύματα. Δεν προτιμήθηκε να χρησιμοποιηθεί κάποια βάση δεδομένων για να στέλνονται μηνύματα σε πολλούς χρήστες διότι απλώς δεν μπορεί να απεικονιστεί εύκολα από το μενού των επιλογών. Γι' αυτό τον λόγο (αλλά και για την εκμάθηση της δημιουργίας μενού επιλογών) προτιμήθηκε να στέλνεται μήνυμα μόνο σε ένα νούμερο.

Ακόμα αν δεν έχει οριστεί αυτό το πεδίο, τότε κάθε φορά που ο χρήστης πατάει το κουμπί της αποστολής του εμφανίζεται μήνυμα σφάλματος (βλ. σχήμα 3.2).

## 4 Διαδρομές

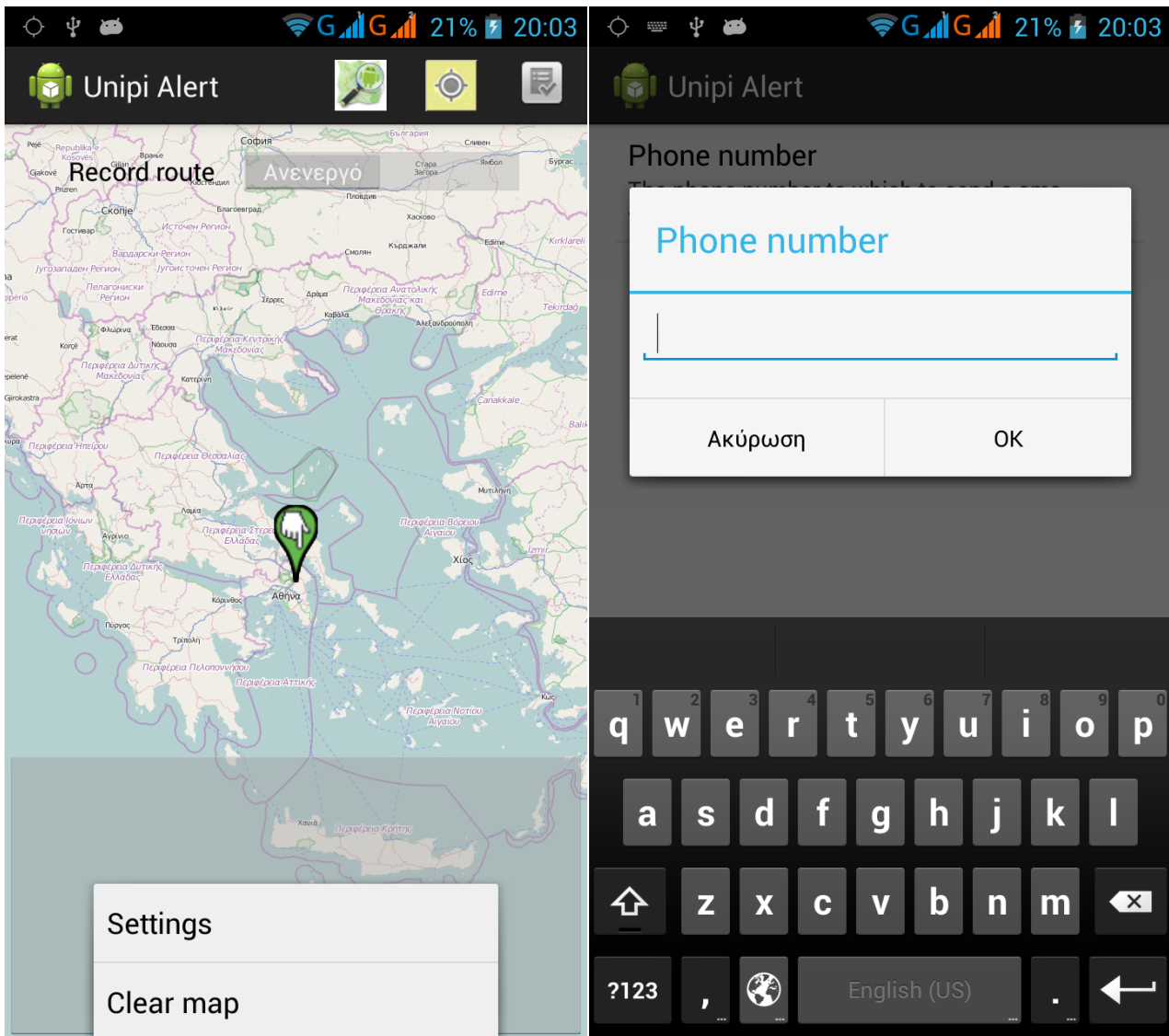
Στην αρχική οθόνη υπάρχει συρόμενο κουμπί που επιτρέπει την καταγραφή της διαδρομής που ακολουθεί ο χρήστης. Οι διαδρομές που έχουν καταγραφεί φαίνονται πατώντας το πάνω δεξιό κουμπί (βλ. σχήμα 4.1). Επιλέγοντας κάποια διαδρομή ο χρήστης, η διαδρομή θα απεικονιστεί πάνω στον χάρτη, ενώ ακόμα μπορεί να αλλάξει το όνομα της ή να την διαγράψει πατώντας πάνω στην συγκεκριμένη διαδρομή για μερικά δευτερόλεπτα (βλ. σχήμα 4.2). Για την υλοποίηση των διαδρομών χρησιμοποιήθηκε η βάση δεδομένων SQLite.



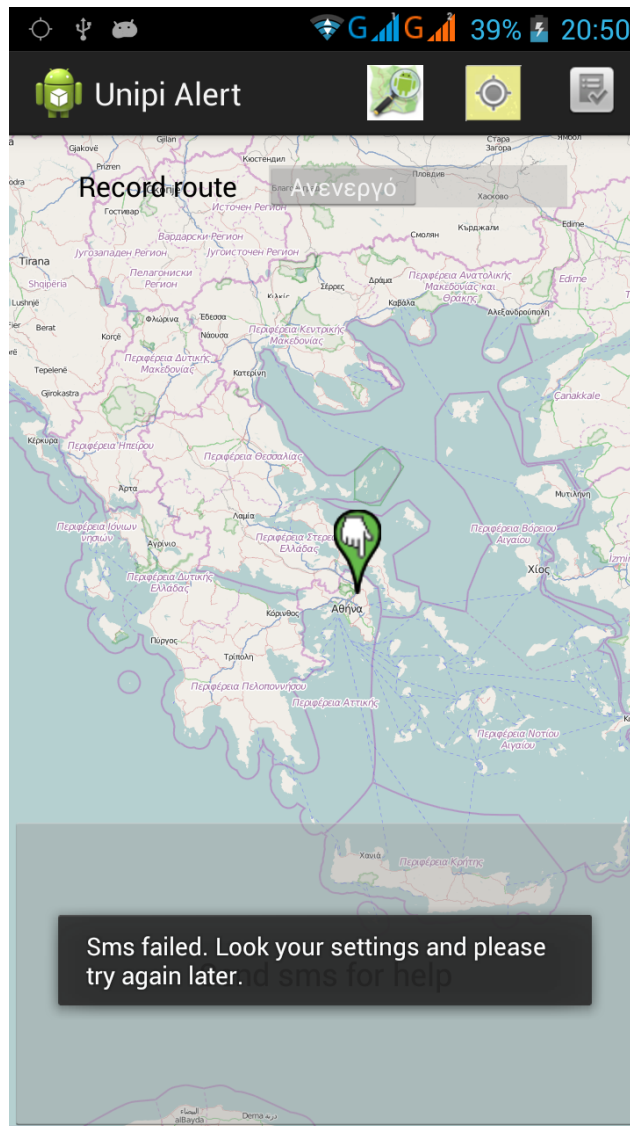
**Σχήμα 2.1: Η κεντρική οθόνη της εφαρμογής**

	<p>Πατώντας το συγκεκριμένο εικονίδιο μεταβαίνουμε στην τρέχουσα θέση του χρήστη.</p>
	<p>Πατώντας το συγκεκριμένο εικονίδιο ανοίγει το μενού στο οποίο φαίνονται οι καταγραφείσες διαδρομές.</p>
	<p>Πατώντας το συγκεκριμένο εικονίδιο κάθε φορά που ο χρήστης αλλάζει τοποθεσία, η οθόνη αλλάζει αυτόματα "ακολουθώντας" τον χρήστη (tracking mode).</p>
	<p>Η απενεργοποίηση του tracking mode.</p>

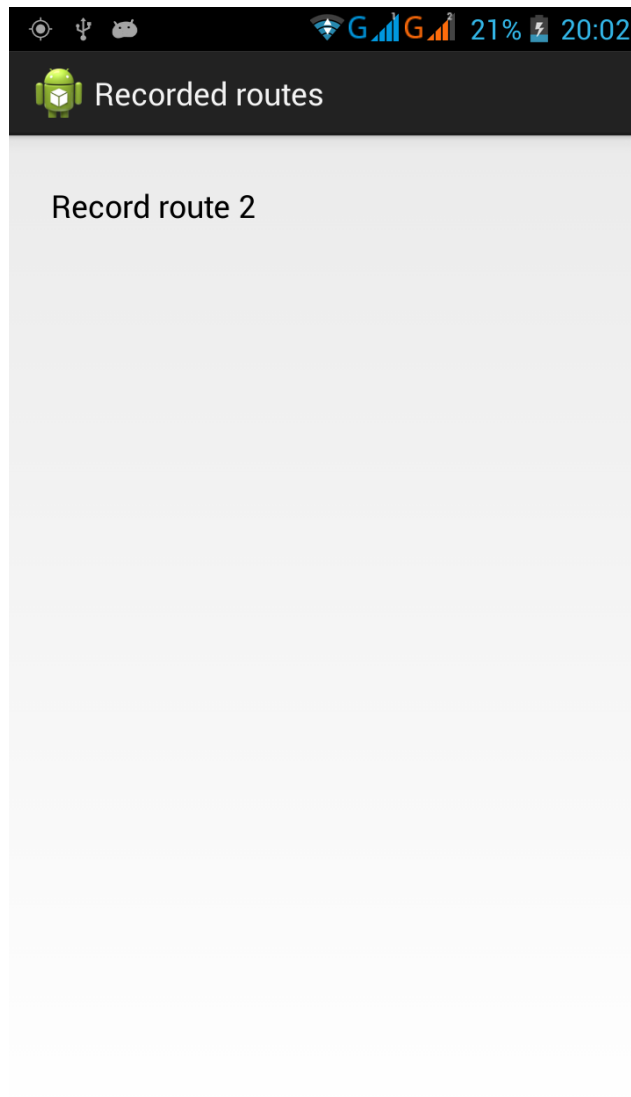
**Πίνακας 2.1: Τα εικονίδια της εφαρμογής**



**Σχήμα 3.1: Η οθόνη επιλογών**

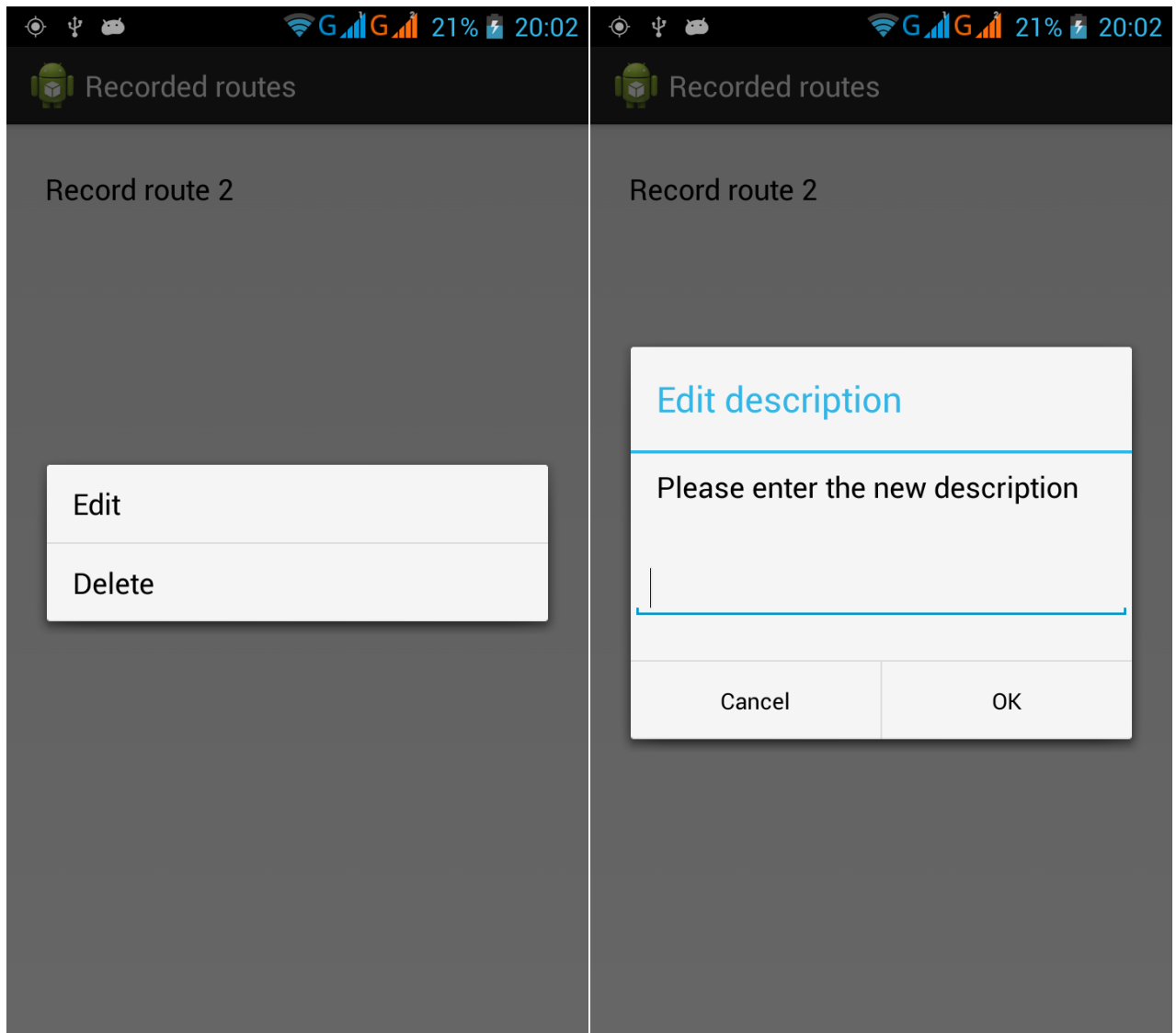


**Σχήμα 3.2: Μήνυμα σφάλματος**



**Σχήμα 4.1: Η οθόνη των διαδρομών**





**Σχήμα 4.2: Η οθόνες επεξεργασίας των διαδρομών**