# **Notat: innlevering 2 PG4600**

Løsningen inneholder seks klasser hvorav fire er android aktiviteter. Klassen **DBHandler** håndterer oppsett av database. Vi har en klasse **Pokemon** som representerer en pokemon og som består av gettere og settere. Videre har vi **MainMenu** som er hovedmenyen og som har metoder for å legge data inn i databasen, hente data fra nettadresser som var oppgitt i oppgaven, kontakte server for å fange pokemon og håndtere NFC. Fra **MainMenu** kan du velge å taste inn en unik kode for å forsøke å fange en pokemon, du kan eventuelt scanne en NFC-tag, du kan gå til en liste med pokemons du allerede har fanget, du kan gå til et kart hvor du kan se lokasjonene til kjente pokemons eller du kan velge å avslutte applikasjonen. Klassen **PokemonList** er en aktivitet som viser en ListView med alle pokemon du har fanget. **DisplayImage** er en aktivitet som viser bildet av den aktuelle pokemon som ble klikket i listen i **PokemonList.** Til slutt har vi **MapsAktvivty** som implementerer google maps og som viser såkalte markers på lokasjoner som er hentet ut fra det aktuelle nettstedet. Markersene er blå for lokasjoner til pokemon som allerede er fanget og rød for de som ikke enda er blitt fanget.

Løsningen inneholder støtte for NFC og dersom enheten støtter dette kan en bruker fange pokemon ved å skanne tags i stedet for å måtte taste inn en id i hovedmenyen. Enheten *må* støtte NFC for at applikasjonen skal fungere. Dette er selvsagt ikke optimalt, men da det ikke ble nevnt som et krav at NFC ved implementasjon skal være valgfritt så valgte vi å ikke bruke tid på dette da det var knapt om tiden. Løsningen oppfyller alle krav og vi er veldig fornøyd med arbeidet vi har gjort.

Løsningen ligger ute på github: **https://github.com/skrand14/Pokemon-catcher.git**