2019-2020 Bahar Yarıyılı BLM3520 Mobil Programlamaya Giriş Ödev – 2

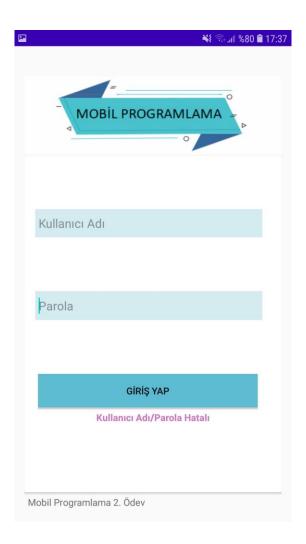
Ders Yürütücüsü: Dr. Öğr. Üyesi M. Amaç GÜVENSAN

Mobil Programlama Uygulamaları

Caner KAYA 16011087

Kullanıcı Giriş Ekranı

- Kullanıcı kayıtları dinamik olarak oluşturulur.
- Kullanıcı adı ve Parola kayıtlı kullanıcı bilgileriyle karşılaştırılır.
- Arka arkaya 3 defa yanlış kullanıcı adı/parola girilmesi durumunda uygulama sonlandırılır.
- Geri tuşu ile uygulamadan çıkılabilir.



1. Menü Ekranı

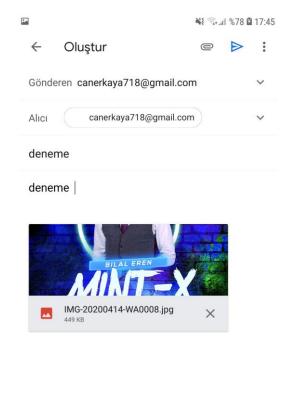
- Önceki aktiviten alınan kullanıcı adı kullanılarak ekrana hoş geldin mesajı yazdırılır.
- Menüler arası geçiş için ImageButton kullanılmıştır. View.OnClickListener Interface' inden kalıtım alınarak onClick(View v) methodu override edilmiştir. Tıklama algılandığında hangi eleman üzerine tıklandığı switch case yardımıyla idler karşılaştırılarak yapılmıştır.
- Oturum Kapatılması durumunda Kullanıcı Giriş Ekranına yönlendirilir ve geri tuşuyla tekrar menüye dönülememesi için aktivite sonlandırılır.



2. E-mail Oluşturma ve Gönderme Ekranı

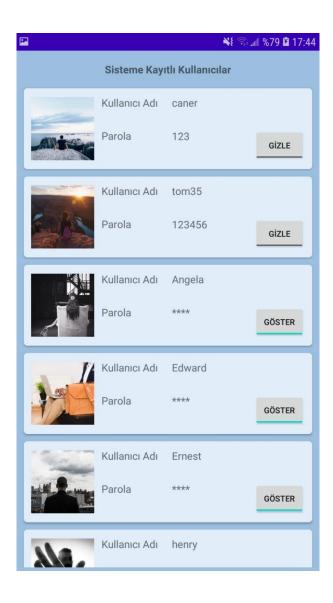
- E-Mail ekranında alıcı, konu, ileti ve ek bilgisi alınır.
- Alınan bilgiler **Implicit Intent** aracılığıyla cihazda bulunan mail uygulamasına aktarılır.





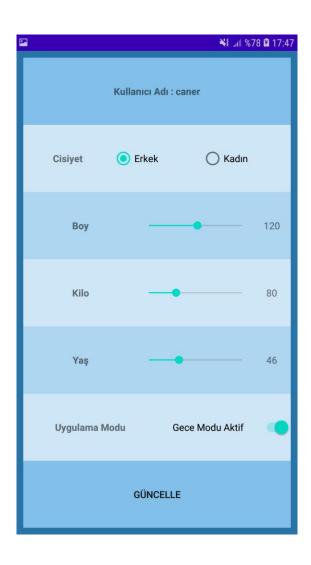
3. Kullanıcıları Listeleme Ekranı

- RecylerView kullanılarak sisteme kayıtlı kullanıcıların bilgileri listelenir.
- ToggleButton ile parolanın gösterilip gizlenmesi sağlanır.



4. Kullanıcı Ayarlarını Gösterme/Değiştirme Ekranı

- Kullanıcıların bilgileri Shared Preferences' dan okunur ve güncellenmesi durumunda tekrar kaydedilir.
- Her kullanıcı için kullanıcı adı kullanılarak ayrı bir Shared Preferences tanımlanması yapılmıştır.



5. Not Ekleme/Silme/Güncelleme Ekranı

- Kullanıcının notlarını kaydetmesi, düzenlemesi ve silmesi sağlanır.
- Internal Storage' da her kullanıcı için kullanıcı ismiyle ilişkilendirilmiş ayrı bir not sayfası tutulur.

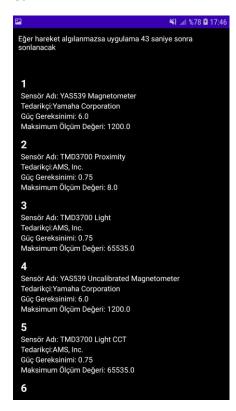


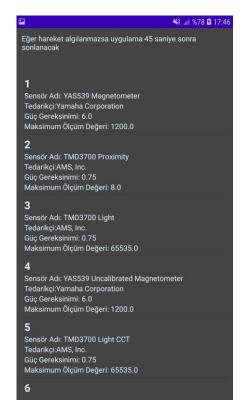
6. Sensör Ekranı

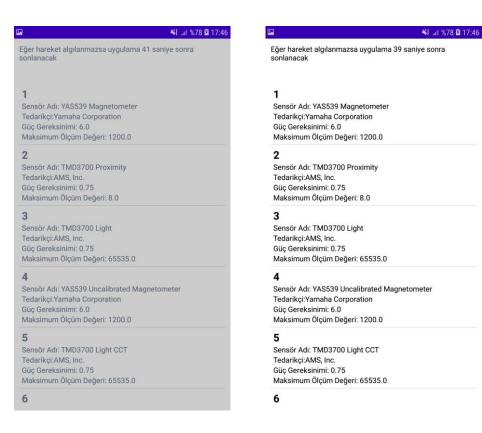
- **ListView** kullanılarak cihazda bulunan sensörlere ait isim, tedarikçi, güç ve ölçüm değerleri gösterilir.
- Ortam aydınlığı değişmesi durumunda UI elemanlarının kademeli olarak gündüz ve gece modlarına geçiş yapması sağlanır. Görünümün yenilenmesi için ortam ışığı değişiminin aşağıda belirtilen bir eşikten diğer bir eşiğe geçmesi gereklidir. Her değişiklik sırasında tekrar SensörListAdapter tanımlanmaz; temayı içeren adapter objesi daha önce tanımlanmış ise tanımlanır, tanımlıysa adapter objesi kullanılır.

0 < Lux < 25	ise	Çok karanlık tema	SensorListAdapter(0)
24 < Lux < 50	ise	Karanlık tema	SensorListAdapter(1)
49 < Lux < 75	ise	Aydınlık tema	SensorListAdapter(2)
74 < Lux < maxLux	ise	Çok Aydınlık tema	SensorListAdapter(3)

- Aktivite başlangıcında bir CountDownTimer başlatılır. Eğer 5 saniye boyunca telefonda hareket algılanmazsa uygulama sonlandırılır. Hareket algılanması durumunda timer sıfırlanır. Aktiviteden çıkılması durumunda timer threadi sonlandırılır.
- Cihazın hareketi algılanırken İvmeölçer sensöründen okunan Z eksenindeki ivme değişimi takip edilir.







Ödev Github Linki:

https://github.com/cnrkaya/mobile-programming-hw2