

Технически университет - София



Направление - ФКСТ

ПРОГРАМИРАНЕ ЗА МОБИЛНИ УСТРОЙСТВА

ДОКУМЕНТАЦИЯ НА КУРСОВ ПРОЕКТ

Студент: *Денислав Петков, 29 група*

Специалност: *Компютърно и софтуерно инженерство*

Факултетен номер – 121219031

Ръководител:

Съдържание

Съдържание	2
Увод	3
Анализ на съществуващи разработки	4
Проектиране.....	5
Реализация	9
Потребителско ръководство	18
Заключение	22
Литература	23
Приложение	24

Увод

Приложението представлява литературен куиз на тема българските произведения и техните автори. Потребителският интерфейс на приложението е много опростен и лесен за работа.

При започването на играта потребителят може да избира от фиксирани стойности на колко въпроса иска да отговори(5, 10 или 15). Също така има и възможността за запазване на текущата сесия и продължаването ѝ по-късно, както и преглеждането на вече отговорените въпроси и техните отговори. Потребителят има и опцията да сподели резултатите си в социалната мрежа(twitter) след отговарянето на последния въпрос от играта.

Анализ на съществуващи разработки

Проектиране

Приложението се състои от 3 екрана:

1. Начален екран, който има 2 таба:

- Таб с основните функционалности като започване на нова игра, продължаване на старата и изтриването на историята
- Таб за история от отговорени въпроси.

2. Екран, на който се случва самата игра

3. Екран с резултатите от играта

Приложението поддържа завъртане на екрана на телефона, тоест „Portrait” и „Landscape” ориентация на екрана.

При стартиране на приложението потребителят ще има само възможността да стартира нова игра. Преди започването на играта той трябва да избере от колко въпроса да се състои неговата игра. По време на играта потребителят ще има възможността да запази своята сесия и да се завърне в основното меню. От основното меню може да започне нова игра или да продължи старата. Той също така има и опцията да провери историята на отговорените въпроси и техните отговори и, ако реши да я изтрие. След отговарянето на последния въпрос от играта, потребителят ще може да види всички въпроси, заедно с

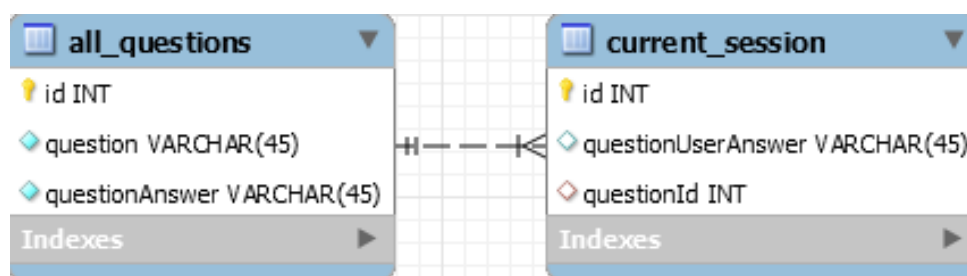
техните отговори и отговорите, които той е дал и ще има опцията да сподели своя резултат в твитър.

Входните данни на приложението са джешчъри (button click, swipe) и отговорите на въпросите, които са във формата на символен низ.

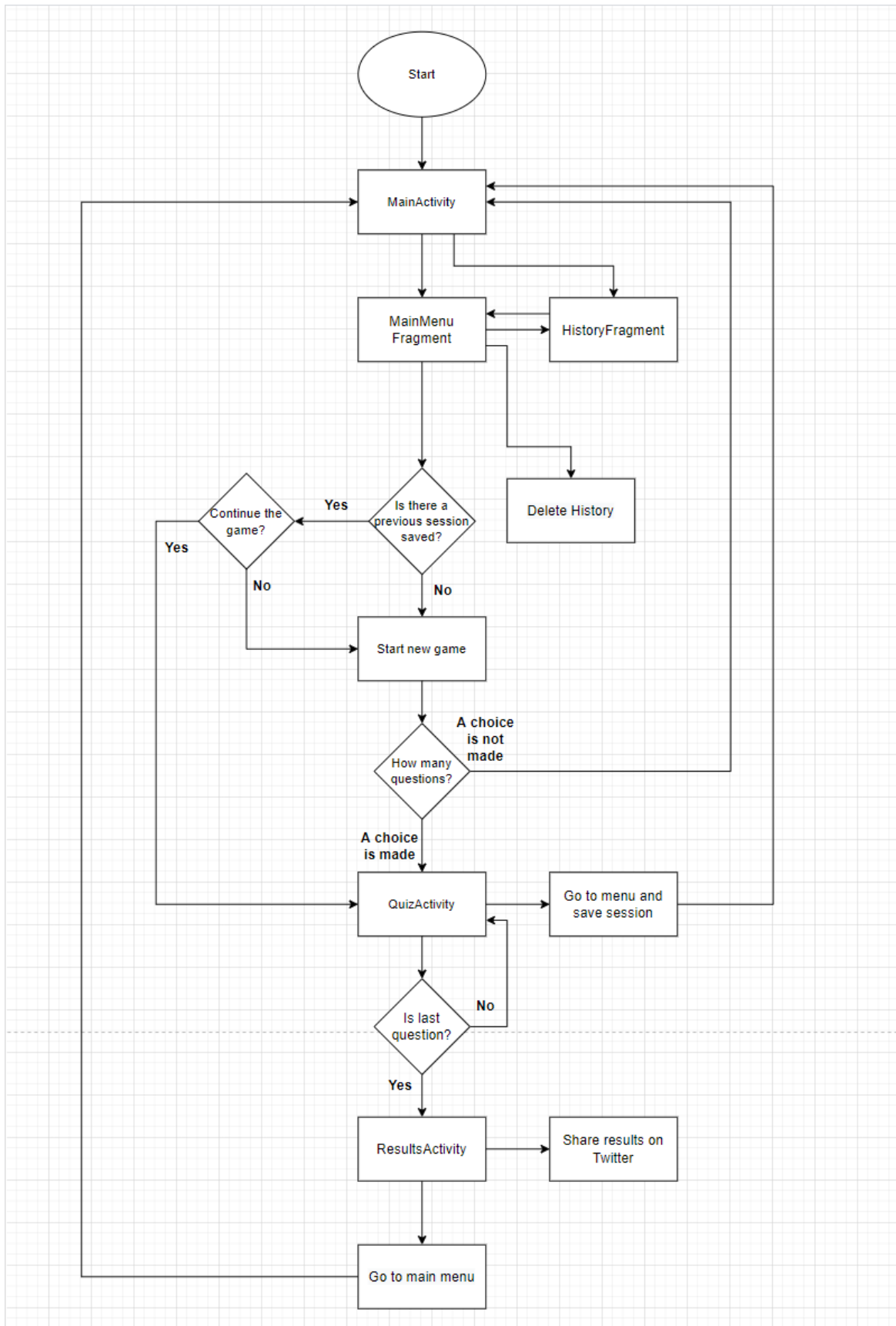
Отговорите на въпросите ще се пазят в паметта на програмата, докато потребителят не отговори на последния въпрос или не реши да запамети сесията и да се върне в менюто, тогава те се запазват в базата данни.

Данните за въпросите и техните отговори, както и текущата/последната игра на потребителя ще се пазят в база от данни в 2 таблици.

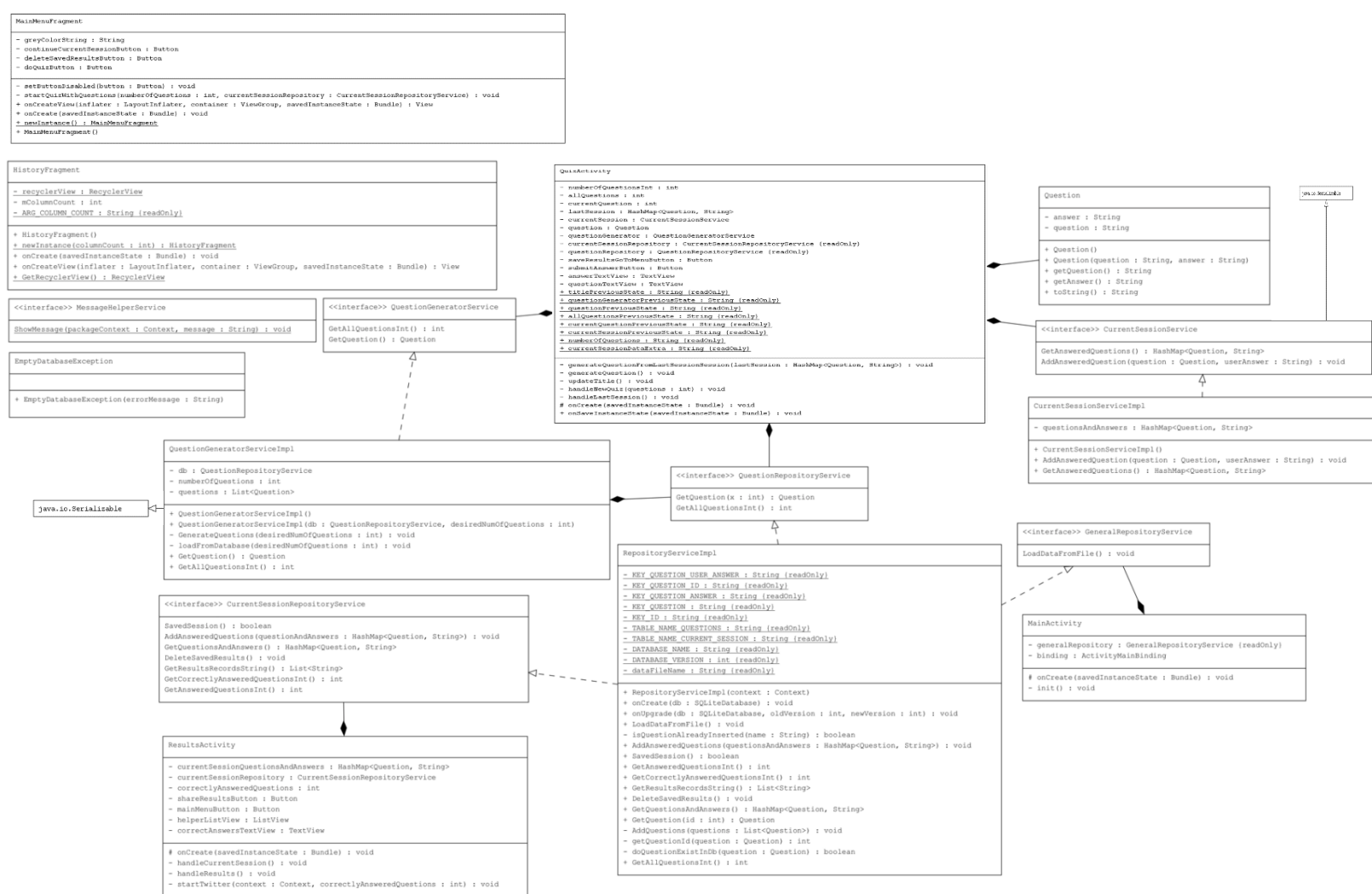
ER диаграма:



Workflow диаграма:



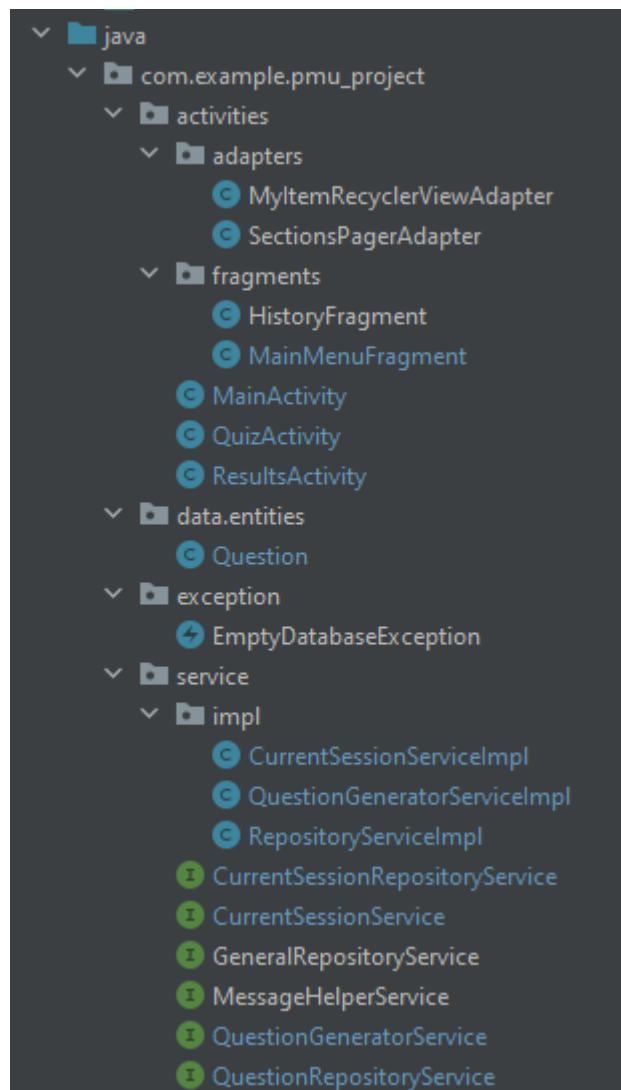
Клас диаграма:



Реализация

За всеки един клас, който предлага функционалност е изграден интерфейс, който да се използва и да предостави ниво на абстрактност.

Структура на проекта:



Началният екран е конструиран от „Tabbed activity“ на име „MainActivity“ с 2 fragment-а – „MainMenuFragment“ и „HistoryFragment“. При зареждането на „MainActivity“ се четат въпросите и отговорите от „data.yaml“ файл и се добавят в базата данни. Четено на „.yaml“ файлове става с помощта на „jackson“ библиотеката.

```
public void LoadDataFromFile() {
    ClassLoader classLoader = Thread.currentThread().getContextClassLoader();
    InputStream is = classLoader.getResourceAsStream(dataFileName);
    ObjectMapper om = new ObjectMapper(new YAMLFactory());

    try {
        List<Question> questions = om.readValue(is, new
TypeReference<List<Question>>() {});
        AddQuestions(questions);
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
```

Във фрагмента на име „MainMenuFragment“ са 3-те бутона с основната функционалност(продължаване на играта, стартиране на нова игра, изтриване на историята от отговорени въпроси).

Когато няма запазена игра, бутонът за продължаване на такава не е активен, както и този за изтриване на историята. Това е реализирано чрез прости проверки и вградените методи за работа с бутоните.

```
button.setBackgroundColor(Color.parseColor(greyColorString));
button.setEnabled(false);
```

С помощта на „AlertDialog.Builder“ е направена опцията за избирането на броя на въпросите.

```
doQuizButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {

        String[] numberOfQuestions = {"5", "10", "15"};

        AlertDialog.Builder builder = new
AlertDialog.Builder(MainMenuFragment.this.getContext());

        builder.setTitle("Избери броя на въпросите!").setCancelable(true);
        builder.setItems(numberOfQuestions, new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int which) {
                switch (which) {
                    case 0:
                        startQuizWithQuestions(5, currentSessionRepository);
                        return;
                    case 1:
                        startQuizWithQuestions(10, currentSessionRepository);
                        return;
                    case 2:
                        startQuizWithQuestions(15, currentSessionRepository);
                        return;
                }
            }
        });

        builder.create().show();
        return;
    }
});
```

При стартирането на следващият екран се подават броят на въпросите като параметър.

```
MainMenuFragment.this.startActivity(new
Intent(MainMenuFragment.this.getContext(),
QuizActivity.class).putExtra(QuizActivity.numberOfQuestions,
numberOfQuestions));
```

При натискането на бутона за продължаване на старата игра се стартира следващият екран с допълнителен параметър, който е hashmap от „Question“ обекта, заедно с дадените от потребителя отговори, които се зареждат от базата.

```
MainMenuFragment.this.startActivity(new  
Intent(MainMenuFragment.this.getContext(),  
QuizActivity.class).putExtra(QuizActivity.currentSessionDataExtra,  
    (Serializable) currentSessionRepository.GetQuestionsAndAnswers()));
```

„Question“ обектът съдържа в себе си както въпросът, така и неговият отговор.

```
public class Question implements Serializable {  
    private String question;  
    private String answer;
```

При фрагмента с историята има „recyclerview“ компонент, който представлява списък с отговорените въпроси, който се пълни от базата с данни. Попълването на списъка става чрез „ItemRecyclerViewAdapter“.

```
List<String> previousResults =  
currentSessionRepository.GetResultsRecordsString();  
recyclerView.setAdapter(new MyItemRecyclerViewAdapter(previousResults));
```

Екранът, на който се случва играта е част от „QuizActivity“. Генерирането на въпросите става там. Съдържа 2 бутона – за предаване на отговора и връщане в менюто, поле за въвеждане на отговора и текстов изглед, който показва въпросът.

Като заглавие на активитито е номерът на текущият въпрос и общия брой на въпросите във вида „Въпрос X/Y“. Това става чрез вече съществуващият „setTitle(CharSequence title)“ метод и броячи, които записват текущият въпрос и общия брой на въпросите.

```
setTitle("Въпрос " + currentQuestion + "/" + allQuestions
```

За да не се създаде ново активити при обръщането на екрана се използва „onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState)“ методът, вътре в който се записват всички необходими променливи, за възобновяване на сесията.

```
@Override
public void onSaveInstanceState(Bundle savedInstanceState) {
    super.onSaveInstanceState(savedInstanceState);
    savedInstanceState.putInt(allQuestionsPreviousState, allQuestions);
    savedInstanceState.putInt(currentQuestionPreviousState, currentQuestion);
    savedInstanceState.putSerializable(currentSessionPreviousState,
    (Serializable) currentSession);
    savedInstanceState.putSerializable(questionPreviousState, question);
    try {
        if (currentQuestion != allQuestions &&
currentSessionRepository.GetQuestionsAndAnswers().size() != allQuestions){
            savedInstanceState.putSerializable(questionGeneratorPreviousState,
    (Serializable) questionGenerator);
        }
    } catch (EmptyDatabaseException e) {
        // it should not happen, so just print the stack trace
        e.printStackTrace();
    }
}
```

При стартирането на нова игра чрез „intent.getSerializableExtra(String name)“ методът се взимат броя на въпросите от предишното активити.

```
numberOfQuestionsInt = (Integer)
intent.getSerializableExtra(QuizActivity.numberOfQuestions);
```

По същият начин, ако се продължава старата се взимат въпросите от последната сесия.

```
lastSession = (HashMap<Question, String>)  
intent.getSerializableExtra(QuizActivity.currentSessionDataExtra);
```

Отвеждането на следващия екран става след отговарянето на последния въпрос, като то се осъществява чрез проста проверка. Като допълнителен параметър се подава hashmap от въпросите и потребителските отговори.

```
if (currentQuestion == allQuestions) {  
    QuizActivity.this.startActivity(new Intent(QuizActivity.this,  
ResultsActivity.class).putExtra(currentSessionDataExtra,  
currentSession.GetAnsweredQuestions()));  
    return;  
}
```

При натискането на бутона за връщане в менюто останалите въпроси се записват с отговор „null“, по този начин при продължаване на играта от базата данни се взимат само те.

```
currentSession.AddAnsweredQuestion(question, null);  
for (int i = currentQuestion; i < allQuestions; i++) {  
    currentSession.AddAnsweredQuestion(questionGenerator.GetQuestion(), null);  
}
```

Екранът, който се отваря след отговарянето на всички въпроси е част от активити на име „ResultsActivity“. В него става записването на резултатите в базата данни и представянето им пред потребителя. Представянето на резултатите става в „ListView“ компонент. Като допълнителни компоненти има 2 бутона – за връщане в

менюто и споделяне на резултата и текстов изглед, който обобщава колко правилни отговора от колко въпроса е успял потребителят да даде.

Показването на резултатите в „ListView“ компонента става чрез „ArrayAdapter“.

```
ArrayAdapter adapter = new ArrayAdapter<String>(ResultsActivity.this,  
    android.R.layout.simple_list_item_1,  
    currentSessionRepository.GetResultsRecordsString());  
  
helperListView.setAdapter(adapter);
```

При опит за споделяне на резултатите се отваря приложението „twitter“ или „twitter lite“, ако го има инсталирано, ако не се отваря браузерът. Като отварянето става с автоматично генерирано съобщение готово за споделяне.

```
Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_VIEW, Uri.parse(message));  
try {  
    context.getPackageManager().getPackageInfo("com.twitter.android", 0);  
} catch (PackageManager.NameNotFoundException e) {  
    try {  
        context.getPackageManager().getPackageInfo("com.twitter.android.lite",  
0);  
    } catch (PackageManager.NameNotFoundException e1) {  
        // do nothing and open a browser  
    }  
}  
  
context.startActivity(intent);
```

Базата данни е реализирана в един клас, но с 3 различни интерфейса. И използва „EmptyDatabaseException“, който е добавен за съобщаване при празна или непълна база данни.

„CurrentSessionRepositoryService“ интерфейсът е за работа с текущата/последната запаметена сесия:

```
public interface CurrentSessionRepositoryService {
    public int GetAnsweredQuestionsInt();
    public int GetCorrectlyAnsweredQuestionsInt();
    public List<String> GetResultsRecordsString() throws
EmptyDatabaseException;
    public void DeleteSavedResults();
    public HashMap<Question, String> GetQuestionsAndAnswers() throws
EmptyDatabaseException;
    public void AddAnsweredQuestions(HashMap<Question, String>
questionAndAnswers);
    public boolean SavedSession();
}
```

„GeneralRepositoryService“ интерфейсът е за основните функционалности като зареждане на данните от файл:

```
public interface GeneralRepositoryService {
    public void LoadDataFromFile ();
}
```

„QuestionRepositoryService“ интерфейсът е за работа със самите въпроси:

```
public interface QuestionRepositoryService {
    public int GetAllQuestionsInt();
    public Question GetQuestion(int x) throws EmptyDatabaseException;
}
```


Също така е имплементиран и допълнителен интерфейс на име „MessageHelperService“, който се използва при съобщаване на събития:

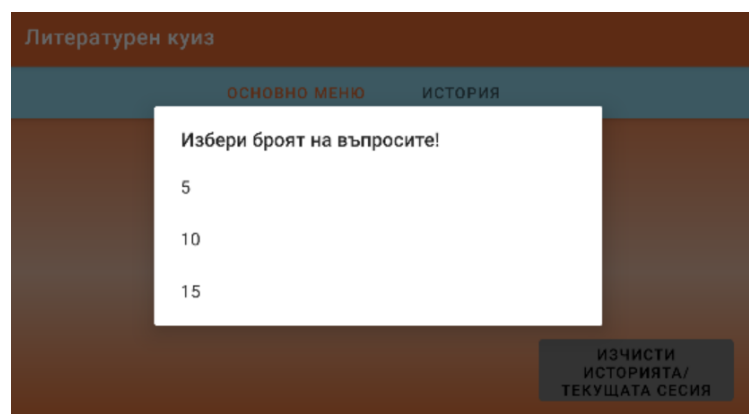
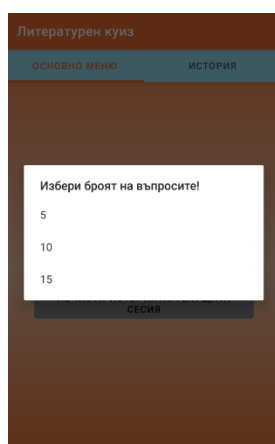
```
public interface MessageHelperService {  
    public static void ShowMessage(Context packageContext, String message) {  
        Toast.makeText(packageContext,  
            message,  
            Toast.LENGTH_LONG)  
        .show();  
    }  
}
```

Потребителско ръководство

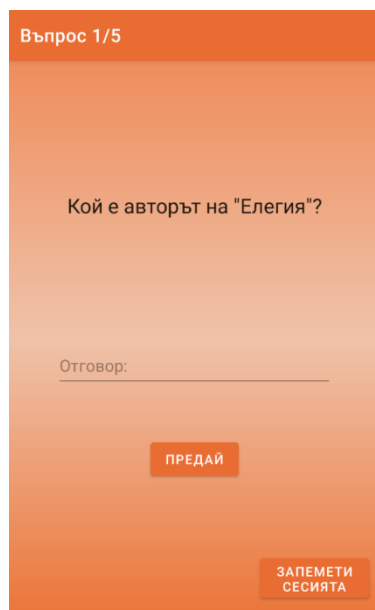
При стартиране на приложението се появява основното меню. При отсъствие на вече започната игра, потребителят има единствено опцията да започне нова игра.



При натискането на бутона за започване на нова игра, играчът трябва да избере от колко въпроса да се състои неговата игра.



След избирането на броят на въпросите се отваря прозорецът, на който може да се види въпросът и да се даде отговорът.



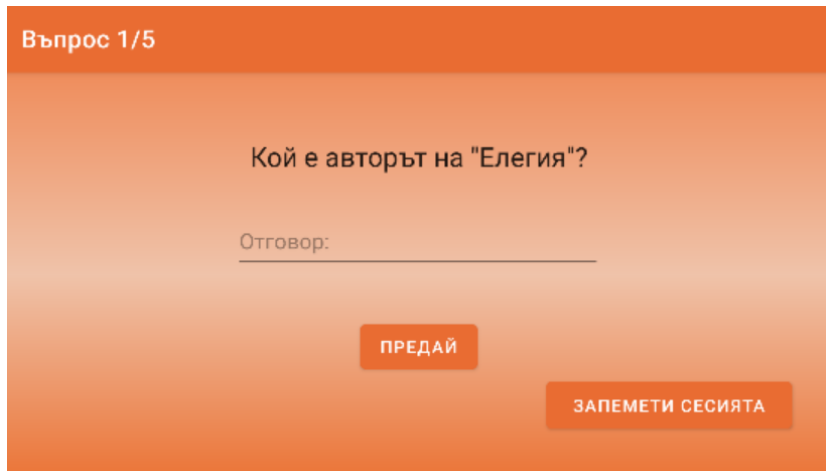
Въпрос 1/5

Кой е авторът на "Елегия"?

Отговор:

ПРЕДАЙ

ЗАПЕМЕТИ СЕСИЯТА



Въпрос 1/5

Кой е авторът на "Елегия"?

Отговор:

ПРЕДАЙ

ЗАПЕМЕТИ СЕСИЯТА

След отговарянето на последния въпрос се отварят резултатите. Там потребителят има и възможност да сподели своят резултат.



Резултати

Правилно отговорени 0 от 5 въпроса

Кой е авторът на "Отечество любезно"?
отговор: Иван Вазов
даден отговор:

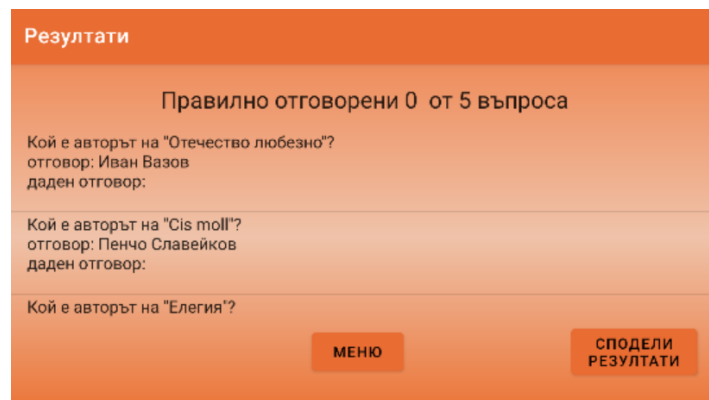
Кой е авторът на "Cis moll"?
отговор: Пенчо Славейков
даден отговор:

Кой е авторът на "Елегия"?
отговор: Христо Ботев
даден отговор:

Кой е авторът на "Хаджи Димитър"?
отговор: Христо Ботев

МЕНЮ

СПОДЕЛИ РЕЗУЛТАТИ



Резултати

Правилно отговорени 0 от 5 въпроса

Кой е авторът на "Отечество любезно"?
отговор: Иван Вазов
даден отговор:

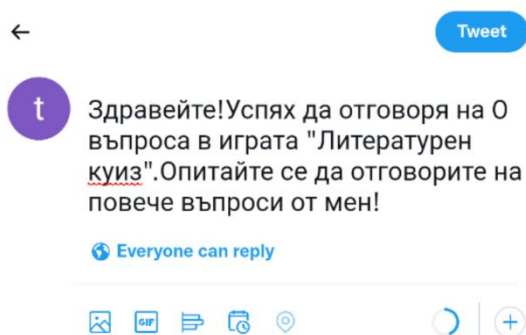
Кой е авторът на "Cis moll"?
отговор: Пенчо Славейков
даден отговор:

Кой е авторът на "Елегия"?

МЕНЮ

СПОДЕЛИ РЕЗУЛТАТИ

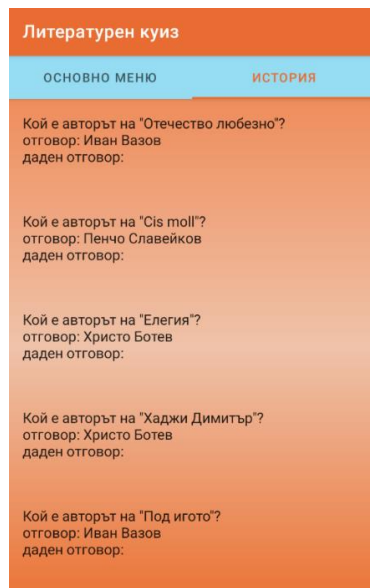
При натискане на бутона за споделяне на резултата се отваря twitter приложението, ако го има инсталирано. Ако го няма – се отваря браузерът.



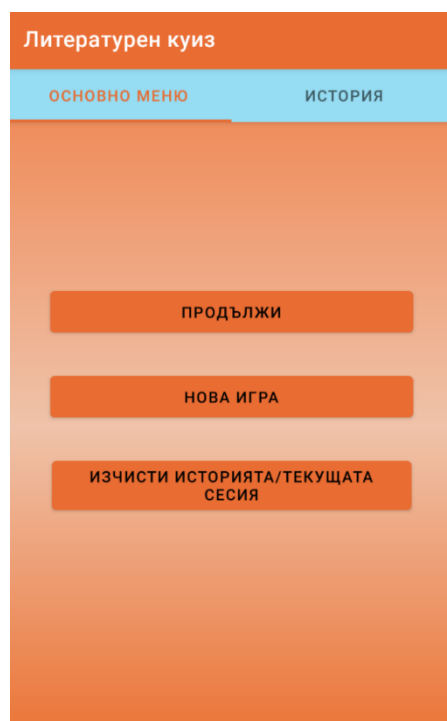
При натискане на бутона за връщане към менюто се отваря менюто, където потребителят вече има опцията да изтрие своята история.



При отваряне на историята, той може да види вече отговорените въпроси от последната игра.



При натискане на бутона за запаметяване на сесията по време на игра, потребителят се връща в менюто, откъдето има опцията да продължи вече започналата игра.



Заклучение

Продуктът представлява просто приложение, с което човек може да си провери знанията си по тема българските литературни творби и техните автори.

За да бъде конкурентноспособно следва да се имплементират следните промени:

1. Да има централизирана база данни, от която да се взимат данни за въпросите и отговорите. В момента това се случва от „data.yaml“ файл.
2. Да се подобри графичният интерфейс на приложението, понеже в момента е много базов.
3. Да се добави нова функционалност, която да дава възможност на потребителя да сравнява резултатите си с тези на своите приятели от някоя социална мрежа.

Литература

Използвани източници на информация:

1. stackoverflow.com/questions/11175966/how-to-prevent-the-layout-from-getting-reset-when-the-screen-orientation-changes
2. <https://developer.android.com/topic/libraries/architecture/saving-states>

Приложение