



CS2 SMOKE GUIDE

START >



OBJETIVO DO APLICATIVO

O objetivo do aplicativo é fornecer um guia prático e visual das principais smokes do jogo Counter-Strike 2 (CS2). Ele apresenta os locais exatos para lançar as smokes, com tutoriais em vídeo, ajudando os jogadores a dominar as estratégias no jogo.

DOR DE MERCADO

Com a atualização para CS2, as estratégias de utilitários mudaram um pouco, e muitos jogadores precisam aprender ou adaptar suas jogadas. A falta de informações organizadas e atualizadas sobre as smokes no novo jogo cria uma oportunidade. Meu aplicativo pode ajudar jogadores competitivos e casuais a melhorarem suas habilidades e desempenho.

The image features a dark, perspective-driven corridor with a complex, geometric ceiling and floor. The walls are composed of dark, angular panels. A bright green, stylized border frames the entire scene, with decorative diagonal line patterns at the top and bottom center. In the center of the corridor, the text "ROUND 1" is displayed in a glowing green, blocky, sans-serif font.

ROUND 1

ESTRUTURAS

Vamos dividir a estrutura básica em 4 partes

MainActivity

SmokeList

SmokeItem

ExoPlayer

MAINACTIVITY

- **Função principal:** Esta classe é a entrada principal da aplicação. Dentro dela, a função onCreate configura a interface de usuário com o Composable SmokeList, que é responsável por renderizar a lista de "smokes".
- **Ação principal:** Chama a função enableEdgeToEdge() para expandir a interface até as bordas da tela (visual sem margens) e usa o setContent para definir o conteúdo da tela com o SmokeList.

PROXIMO

SMOKELIST

- **Objetivo:** Exibe uma lista de itens (smokes) usando a componente LazyColumn.
- **Dados:** Uma lista de objetos Smoke, que contém informações sobre o nome, descrição e o vídeo tutorial associado a cada "smoke".
- **Layout:** A lista é exibida em um fundo preto, com cada item sendo passado para o Composable SmokeItem, que cuida da visualização individual de cada "smoke".

PROXIMO

SMOKEITEM

- **Objetivo:** Exibe as informações de cada "smoke" em um card, incluindo a imagem do smoke, seu nome e descrição
- **Botão:** Um botão que, ao ser clicado, exibe um vídeo tutorial usando o ExoPlayer (player de vídeo) integrado. O vídeo é carregado de um arquivo raw dentro do projeto, associado ao nome do "smoke".
- **Controle de Vídeo:** Se o vídeo já está sendo reproduzido, o botão oferece a opção de "fechar" o tutorial (pausar o vídeo).

PROXIMO

EXOPLAYER

- **Objetivo:** Usado para carregar e reproduzir o vídeo associado a cada "smoke".
- **Função no código:** Quando o botão é pressionado, um novo vídeo é carregado no ExoPlayer com o URI referente ao arquivo no diretório res/raw do aplicativo.
- **Exibição:** O player de vídeo é exibido abaixo do botão, permitindo ao usuário assistir ao tutorial diretamente na interface.

PROXIMO

The image features a dark, perspective-driven corridor with a complex, geometric ceiling and floor. The walls are composed of dark, angular panels. A bright green, stylized border frames the entire scene, with decorative, jagged patterns at the top and bottom centers. In the center of the corridor, the text "ROUND 2" is displayed in a glowing green, blocky, sans-serif font.

ROUND 2

Componentes principais

A:

LazyColumn

B:

Botão interativo

C:

Card + Image + Text

D:

AndroidView



OBRIGADO
PELA
ATENÇÃO

Enzo F F Chemin

