

# Innlevering 1-PG4600 Mobil Utvikling

*av Eivind Veggundvåg*

## Innledning

Løsningen er en Android-applikasjon med en Navigation Drawer layout. Jeg har ikke valgt å implementere noe spesielt pent design. Dette beskrives videre i refleksjon av gjennomføring. Komponentene til TicTacToe i løsningen er ment å være skalerbare. Det skal derfor være problemfritt å lage nye visninger for brett og leaderboard. Løsningen er levert som et Gradle-prosjekt. Dette utdypes videre i teknisk seksjon.

## Forutsetninger

Grunnet sviktende hardware hadde jeg ikke anledning til å teste på API level 19 selv. Genymotion får ikke koblet til virtuell enhet, så prosjektet er kun bygget for og testet på API level 21.

## Leverte komponenter

- Gradleprosjekt med app-modul(/app)
- Dokumentasjon(/app/dokumentasjon)
- Skjermbilder(/app/dokumentasjon)
- Modell for programflyt(/app/dokumentasjon)

## Tekniske problemstillinger

Løsningen brukte originalt Retrolambda og Android-Annotations. Retrolambda viste seg dessverre å være veldig ustabil, og Android-Annotations krevde antagligvis mer erfaring med Gradle enn jeg hadde.

Jeg har forsøkt flere ganger å bruke Maven istedenfor Gradle for å forenkle en del, men ettersom jeg slet mye med å få IntelliJ til å kjøre applikasjonen over ADB, gikk jeg tilbake til Gradle.

## Refleksjon av gjennomføring

Løsningen er dessverre ikke noe mer enn påkrevd. Personlig legger jeg veldig mye stolthet i arbeidet mitt, men det er veldig lite som kan vise til det akkurat her. Årsaken til dette er at jeg trolig har brukt mer tid på å forsøke å få til Dependency Injection via Android Annotations, i tillegg til Retrolambda, og andre fiffige hjelpemidler, enn på selve oppgaven. Det har heldigvis vært et godt læreutbytte om Gradle som byggverktøy.

En ørliten bit jeg er glad jeg klarte å gjennomføre var NavigationDrawer. Denne er løst ved å lage en abstrakt BaseActivity som lar alle andre Activities arve denne skuffen. Dette har dog ledet til en ny problemstilling: hver Activity har sin egen skuffe. Løsningen på dette ville vært å ha kun én Activity, men med flere Fragments.