

Razvoj mobilnih aplikacija

Spirala 1

U okviru projekta na predmetu Razvoj mobilnih aplikacija pravit ćemo Android aplikaciju za praćenje i pregled video igara. Na početku ova aplikacija ima sljedeće aktivnosti:

1. HomeActivity: ova aktivnost se prva prikazuje kada se otvori aplikacija. Uključuje dugmadi za navigaciju na vrhu ekrana, polje za unos teksta za pretragu u sredini i listu preporučenih igara ispod polja za unos teksta. Svaka igra se prikazuje u listi sa svojim nazivom, datumom izdavanja, platformom i ocjenom.
2. GameDetailsActivity: Kada korisnik odabere neku igru sa početnog ekrana i klikne na nju u okviru recycler view-a, otvara se ova aktivnost. Ova aktivnost sadrži sve detalje o igri zajedno sa recycler view elementom sa komentarima i ocjenama igre.

HomeActivity [5B]

Elementi:

- Dugmadi za navigaciju između aktivnosti se nalaze na vrhu. Sa lijeve strane dugmadi nalazi se ImageView za logo sa ID **"logo_image"**. Dugmadi za navigaciju imaju ID **"home_button"** i **"details_button"**. Ove dugmadi se prikazuju na svim aktivnostima, ako se korisnik nalazi na aktivnosti home dugme za prelaz na home je onemogućeno. Ako korisnik nije otvarao detalje neke igre takođe **details_button** je onemogućen. Klik na **details_button** vraća na detalje posljednje igre koja je otvorena.
- Ispod dugmadi za navigaciju nalazi se EditText za unos teksta pretrage ID **"search_query_edittext"**, i Button za pretragu ID **"search_button"**.
- Recycler view treba imati ID **"game_list"**. Unutar recycler view-a nalaze se CardView za svaku igru, sa TextView elementima za naziv igre ID **"game_title_textview"**, datum izdavanja ID **"game_release_date_textview"**, naziv platforme ID **"game_platform_textview"**, i rejting ID **"game_rating_textview"**.

Pozicije elemenata:

- Dugmad za navigaciju i ikonica se trebaju nalaziti na vrhu ekrana i pokrivati cijelu širinu
- Polje za unos teksta i dugme za pretragu trebaju biti centrirani po širini ispod dugmadi za navigaciju
- Recycler view se nalazi ispod search bara i pokriva ostatak ekrana.
- Svaki element recycler view-a treba imati sljedeće: **game_title_textview** na vrhu, horizontalno centriran, lijevo od **game_title_textview** nalazi se **game_rating_textview** i zauzima cijelu visinu elementa liste. Desno od rating, a jedno ispod drugog se nalaze **release_date** i **game_platform**

Klase za statičke podatke:

```
data class Game(  
    val title: String,  
    val platform: String,  
    val releaseDate: String,  
    val rating: Double,  
    val coverImage: String,
```

```

    val esrbRating: String,
    val developer: String,
    val publisher: String,
    val genre: String,
    val description: String,
    val userImpressions: List<UserImpression>,
)

abstract class UserImpression(
    val userName: String
    val timestamp: Long
)

data class UserRating(
    override val username: String,
    override val timestamp: Long,
    val rating: Double
):UserImpression()

data class UserReview(
    override val username: String,
    override val timestamp: Long,
    val review: String
):UserImpression()

```

GameDetailsActivity [5B]

Elementi:

- Na vrhu se nalazi naziv igre u TextView elementu sa ID **"game_title_textview"**.
- Ispod naziva igre nalaze se svi ostali detalji.
- Nakon detalja o igrama prikazuje se recycler view za ocjene i komentare.

Pozicije elemenata:

- Ispod naziva igre nalazi se ImageView koji prikazuje naslovnu stranicu igre i ima ID **"cover_imageview"**, ispod slike se nalazi naziv platforme sa ID **"platform_textview"**, datum objavljivanja sa ID **"release_date_textview"**, ESRB sa ID **"esrb_rating_textview"**, razvojni tim se prikazuje u TextView sa ID **"developer_textview"**, izdavač u ID **"publisher_textview"**, žanr u ID **"genre_textview"** i opis igre u ID **"description_textview"**.
- Ispod detalja o igri nalazi se lista komentara i ocjena korisnika. Ova lista je implementirana kao jedan recycler view. Svaki element liste ima svoj **CardView**. Ako se radi o ocjeni ispod korisničkog imena (ID **"username_textview"**) prikazuje se RatingBar ID **"rating_bar"**, a ako se radi o komentaru ispod korisničkog imena prikazuje se komentar sa ID **"review_textview"**. Elementi liste su sortirani po timestamp atributu tako da je najveći timestamp na vrhu.

Statičke podatke čuvajte u klasi **GameData** koja ima companion objekat sa metodama **getAll()** koja vraća List<**Game**> sa svim igrama (definišite bar 10 igara sa jedinstvenim podacima),

metoda **getDetails(title:String)** vraća **Game** objekat za igru sa nazivom koji je proslijeđen u parametru ili null ako ne postoji igra. Za prve dvije igre dodajte po 5 različitih **UserImpressions**.

Projekat postavite na novi repozitorij **rma23-INDEX** gdje je INDEX vaš broj indexa. Repozitorij treba biti privatni i podjeljen sa predmetnim asistentima i nastavnikom. Rok za rad na spirali je 03.04.2023 do 23:59.

Pitanja za postavku projekta postavljajte na forum u folder spirala_1. Link za prijavu na forum: [link](#)