

Projekat iz Razvoja mobilnih aplikacija

Spirala 2

Detaljno pročitajte postavku. Svi id-evi, nazivi i specifikacije klasa trebaju biti kao u postavci. Veoma je važno da se držite postavke!

Zadatak 1. [3.5b]

Importovanje kviza

Implementirajte funkcionalnost importovanja kviza iz datoteke. Ova funkcionalnost neka se poziva klikom na dugme sa id-em **btnImportKviz** kojeg ćete dodati u aktivnost **DodajKvizAkt**. Datoteka iz koje se importuje kviz treba biti u csv formatu.

Format ispravne datoteke je:

```
naziv_kviza,naziv_kategorije,broj_pitanja  
naziv_pitanja_0,broj_odgovora,tacan_odgovor,tekst_odgovora_0,tekst_odgovora_1,...  
naziv_pitanja_1,broj_odgovora,tacan_odgovor,tekst_odgovora_0,tekst_odgovora_1,...  
...
```

U prvom redu se nalaze podaci o kvizu, a u sljedećim redovima podaci o pitanjima. Ukoliko naziv kviza već postoji ispišite grešku u vidu AlertDialog sa porukom "Kviz kojeg importujete već postoji!". Broj pitanja je prirodan broj koji treba odgovarati broju redova nakon prvog reda u kojem je naziv kviza, ukoliko ne odgovara ispišite grešku u vidu AlertDialog sa porukom "Kviz kojeg importujete ima neispravan broj pitanja!".

U svakom redu, gdje je pitanje, nalazi se: naziv pitanja, broj odgovora i tekstovi odgovora. Broj odgovora je prirodan broj koji treba odgovarati broju tekstova odgovora, ukoliko ne odgovara (ima manje ili više odgovora) ispišite grešku u vidu AlertDialog sa porukom "Kviz kojeg importujete ima neispravan broj odgovora!". Tačan odgovor je cijeli broj veći ili jednak od nula i manji od ukupnog broja odgovora i predstavlja index tačnog odgovora. Ukoliko index tačnog odgovora nije validan ispišite putem AlertDialog poruku "Kviz kojeg importujete ima neispravan index tačnog odgovora!". Tekstovi odgovora ne mogu sadržavati zarez.

Ukoliko su svi podaci importovani pravilno popunite odgovarajuća polja aktivnosti DodajKvizAkt. Ako ne postoji kategorija sa zadatim nazivom, dodajte je, a ako postoji selektujte je u spinneru. Pri dodavanju nove kategorije odaberite neku defaultnu ikonicu (id ikonice odaberite po želji).

Otvaranje datoteke uradite putem intent sa akcijom [Intent.ACTION_OPEN_DOCUMENT](#). Dopustite otvaranje samo tekstualnih datoteka.

Zadatak 2. [4b]

Igranje kviza

U aktivnosti KvizoviAkt ispravite da sada dugi klik na kviz otvara DodajKvizAkt, a obični klik da otvara novu aktivnost **IgrajKvizAkt**.

U aktivnost IgrajKvizAkt predvidite mjesta za dva fragmenta (FrameLayout-i sa id-evima **informacijePlace** i **pitanjePlace**). Jedan fragment se zove **InformacijeFrag**, a drugi **PitanjeFrag**. U fragmentu InformacijeFrag se nalaze TextView elementi sa id-evima: infNazivKviza, infBrojTacnihPitanja, infBrojPreostalihPitanja i infProcenatTacni, pored ovih TextView elemenata trebaju se nalaziti i drugi koji će služiti kao labele. Pored TextView-ova dodajte i dugme sa id-em btnKraj koje će završiti kviz i vratiti se na aktivnost KvizoviAkt. Procenat tačnih odgovora predstavlja količnik broja tačnih odgovora i ukupnog broja odgovora do tog trenutka. Polja za naziv kviza, broj tačnih i broj preostalih pitanja popunite sa odgovarajućim vrijednostima.

Fragment PitanjeFrag sadrži TextView (id **tekstPitanja**) sa nazivom pitanja, ListView (id **odgovoriPitanja**) sa listom odgovora u slučajnom poretku. Fragment pitanje se puni sa slučajno odabranim do sada nepostavljenim pitanjem iz odabranog kviza. Klik na tačan odgovor u listi boji pozadinu tog elementa u zelenu boju. Ako je korisnik odabrao netačan odgovor u listi boju pozadine tačnog odgovora promijenite u zelenu, a boju pozadine odabranog odgovora u crvenu boju. Nakon odabira odgovora ažurirajte broj tačnih, broj preostalih pitanja i procenat tačnih odgovora. Nakon dvije sekunde poslije odabira odgovora učitajte sljedeće slučajno odabrano pitanje, ako je u odabranom kviz ostalo nepostavljenih pitanja. Ako nema više pitanja u tekstPitanja upišite poruku "Kviz je završen!", a list view neka bude prazan (bez odgovora).

Crvenu i zelenu boju postavite u res/values/color.xml. Nazivi boja neka budu crvena i zelena, a vrijednosti **#FF3030** za crvenu i **#7FFF00** za zelenu.

Zadatak 3. [2.5b]

Široki layout za pregled kvizova i kategorija, aktivnost KvizoviAkt.

Napravite novi layout za ekrane širine iznad 550dp. Ovaj layout će biti podjeljen na dva dijela horizontalno. Lijevi dio će biti FrameLayout sa id-em **listPlace** i zauzimat će 35% širine, a desni dio će takođe biti FrameLayout koji će zauzimati ostatak širine aplikacije i imat će id **detailPlace**.

U listPlace se pri kreiranju aktivnosti KvizoviAkt ubacuje fragment **ListaFrag** koji sadrži labelu (text view) sa tekстом "Lista kategorija:" i ispod labele je ListView (id listaKategorija) sa listom svih kategorija. Klikom na neku od kategorija u detailPlace se ubacuje/zamjenjuje fragment **DetailFrag**. DetailFrag sadrži jedan GridView (id gridKvizovi) sa listom svih kvizova iz odabrane kategorije. Element GridView-a neka bude ikonica kategorije ispod koje piše naziv kviza, ispod naziva neka bude ukupan broj pitanja u kvizu. Klik i dugi klik na kviz se trebaju ponašati kao što je napisano ranije.

Naziv paketa za fragmente: **ba.unsa.etf.rma.fragmenti**

Rok za rad na ovim projektnim zadacima je 18.04.2019 do 23:59. Prethodnu spiralu postavite na branch spirala1, a trenutnu nastavite raditi na master branchu. Projekat postavite na isti repozitorij kao na prvoj spirali! Pitanja vezana za postavku spirale postavljajte kroz forum na c2!