项目开发计划

选题：桌面宠物

组长：方越

组员：王竞洲、郭宇、李睿君、高晟、李文亮

拟完成的功能：

小组经讨论决定开发一款手机宠物应用，桌面挂件为其子功能，并具有使用应用其他子功能的能力。

应用主要包含四大部分：主界面、提醒设置界面、应用设置界面与桌面挂件。

主界面主要功能为与宠物互动，在此实现“能跟随手指移动”、“具有多种动效，表情”、“能自动贴边”。

提醒设置界面可设置新提醒，在此实现“闹钟式的提醒功能”。

应用设置界面包含是否启用桌面挂件等大量偏好设置，在此实现“能定义名字等宠物属性”、“多种宠物模型选择”、“开机启动”

桌面挂件使用应用的子功能。

合作开发方案：

GitHub合作者方式

Repository：<https://github.com/fy0715eien/floating-widget-android>

分工情况：

1. 程序原型设计、主要界面编写（方越）

负责MainActivity、HomeFragment、SettingsFragment编写

MainActivity包含抽屉、工具栏与一个碎片

碎片可根据抽屉点击项目替换为各种碎片

HomeFragment使用实体类Pet构建宠物

SettingsFragment继承自PreferenceFragment，包含各种偏好设置

1. ReminderFragment（郭宇）

编写ReminderFragment类，放在抽屉中

显示提醒列表，每项包含提醒内容及时间，以及一个编辑按钮

添加提醒：点击“添加”按钮触发ReminderConfigActivity

编辑提醒：点击项目的“编辑”按钮触发ReminderConfigActivity

删除提醒：长按某项目后在工具栏显示“删除”按钮

三、ReminderConfigActivity（高晟）

编写ReminderConfigActivity类

包含提醒内容输入框和时间日期选择器

如果是编辑操作则需先读取保存内容

保存提醒：点击工具栏“保存”按钮保存提醒

分工二、三自行决定数据持久化方式

1. 实体类Pet（王竞洲）

实现宠物三种状态：静止、被提起、走动

寻找合适的宠物模型，满足以上三种动作

实现背景选择、有条件则实现模型选择

实现随机触发宠物走动

五、其他功能（李文亮）

自定义Toast：

实现类似Toast的弹窗，但弹窗处为宠物四周

获取微信通知，使用该自定义Toast弹出通知（需要读取通知权限）

编写预设宠物说话内容，随机弹出

其他：实现开机自启

六、FloatingService（李睿君）

实现手机桌面悬浮窗，能跟随手指移动并自动贴边

能使用自定义Toast弹窗

能使用提醒功能

其他需要说明的内容：

分工为初步设计，将来可能有新功能加入。