# 项目说明文档

## 项目的背景和目标

小时候父母喜欢买一堆卡片，然后对着卡片上的物品教导我们认识物品。但卡片保存不易，且会造成一定的资源浪费。所以，我想到做一个识物的App，来替代卡片，甚至提供更多的功能。

## 项目的结构和功能

###### 结构组成：

导航栏和搜索框

主 界 面

百科界面

识图界面

游戏界面

匹配界面

###### 各界面功能：

导航栏和搜索框：可搜索基本物品，跳转到该物品的详细百科内容；点击扫描框实现拍照识图（暂未完成）。

识图界面：点击相册选取照片或直接拍照得到照片，实现图像识别，返回物品名称（拍照功能总是报错，好像是Provider问题）。

百科界面：物品名称列表，点击一个物品名称，跳转该物品的详细百科内容（暂未完成）。

匹配界面：类似小测试，给出一张图片和四个物品名称选项，找出与图片对应的正确的物品 名称选项。

游戏界面：相关的益智小游戏，加强记忆力（暂未完成）。

## 项目的工具和文档

开发工具：Android Studio

开发语言：Java

安卓版本：API 33

###### 、包

Com.example.finalwork:

GameActivity：游戏界面

KnowledgeActivity：百科界面

MainActivity：主界面

MatchActivity：匹配界面

PictureActivity：识图界面

Com.example.finalwork.adapter:

ResultAdapter:放置图像识别的结果的列表的适配器

Com.example.finalwork.data:

Timu:匹配测试中存放题目数据的类

Com.example.finalwork.fragment：

testFragment:匹配测试中，更换碎片实现题目切换

Com.example.finalwork.model:

GetDiscernResultResponce:获取图像识别结果的响应实体

GetTokenResponse:获取鉴权认证Token响应实体

Com.example.finalwork.network:

ApiService:接口，获取API

NetCallBack:访问回调返回

ServiceGenerator:访问API的框架

Com.example.finalwork.util:

Base64Util:将图像文件转为base64格式

Constant：存储全局常量

FileUtil：读取文件内容，作为字符串返回

SPUtils：存储工具

###### 、文档

Drawable:

baseline\_crop\_free\_24.xml:扫码样式

baseline\_search\_24.xml：搜索样式

edittext\_shape.xml：输入框样式

game\_button\_selector.xml：游戏按钮样式

general\_button\_shape.xml：一般按钮样式

knowledge\_button\_selector.xml：百科按钮样式

match\_button\_selector.xml：匹配按钮样式

picture\_button\_selector.xml：识图按钮样式

Layout:

activity\_game.xml

activity\_knowledge.xml

activity\_main.xml

activity\_match.xml

activity\_picture.xml

dialog\_result.xml：识别结果弹窗样式

fragment\_test.xml：题目样式

item\_result.xml：列表样式

search\_edittext.xml:导航栏和搜索框样式

Values:

colors.xml:所用颜色

strings.xml

Xml:

data\_extraction\_rules.xml

backup\_rules.xml

file\_paths.xml:存储路径