Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

Институт компьютерных наук и технологий

**Кафедра «Компьютерные системы и программные технологии»**

**КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

**Wiki-приложение по мобильной игре "Planet of Heroes" на Android**

по дисциплине «Технологии программирования (Java)»

Выполнили

студенты гр.13531/2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ М.Д.Лесничая

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д.Н.Юнес

Руководитель

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.О.Алексюк

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г.

Санкт-Петербург

2018

Санкт-Петербургский государственный политехнический университет

**ЗАДАНИЕ**

**НА ВЫПолнение курсового проекта**

Студенту группы 13531/2\_\_ \_\_\_Лесничей Марии Дмитриевне\_\_\_\_\_\_

*(номер группы) (фамилия, имя, отчество)*

***1. Тема проекта:*** Wiki-приложение по мобильной игре "Planet of Heroes" на Android\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***2. Срок сдачи законченного проекта*** 01.05.18

***3. Исходные данные к проекту***: \_\_\_Android Studio 3.1.2, Java Version 10

***4. Содержание пояснительной записки***: введение, основная часть (текст программы, описание программы, испытания программы), заключение, список использованных источников.

***Дата получения задания***: «\_\_\_».\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г.

Руководитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Алексюк А.О.

*(подпись)*

Задание приняли к исполнению \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Лесничая М.Д.

*(подпись студента)*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Юнес Д.Н.

*(подпись студента)*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(дата)*

**Текст программы**

<https://github.com/MariaForester/PoHDatabase>

**Введение**

Целью работы является разработка android-приложение, позволяющего пользователям игры для мобильных устройств «Planet of Heroes» получить легкий доступ к полной информации по данной игре, такой как: описания героев и их способностей, творческие работы игроков, даты предстоящих событий, новости из последних обновлений, контакты с разработчиками, а также зависимость возможностей персонажа от его уровня.

**Описание программы**

**1.Splash\_intro.java**

Загрузочный экран приложения с его логотипом, отображающийся в течение нескольких секунд. Не принимает действий от пользователя (не реагирует на backbutton click).

**2. PoHbaseActivity.java**

Стартовый экран. Размещает на себе свежие обновления. Поле разделено на три кнопки: приветственная `Welcome to our app`, `Best Team Picks` кнопка (представляет из себя прокручивающийся PageViewer, отображающая лучшие комбинации героев для командной игры и третья кнопка, переводящая на activity с новостями (**MapExplorePage\_MainScreen.java**, который в свою очередь имеет переходы на новые activities с подробной информацией: **Explore\_archon.java, Explore\_Gliphs.java, Explore\_Monsters.java, Explore\_Towers.java, Explore\_Queen.java**).

**3. Left\_menu.java**

Меню, выдвигаемое слева со списком activities, на которые можно попасть из любого места приложения. Список activities, на которые можно попасть из данного меню: **PoHbaseActivity.java, HeroesActivty.java, SparksActivity.java, GuidesActivity.java, TournamentsActivity.java, ArtsActivity.java .**

**4. HeroesActivity.java**

Хранит в себе ListView c героями, о каждом из которых хранится информация в отдельном activity. При нажатии на каждую фотку происходит эффект ее затемнения. Каждая кнопка привязана к activity героя **(Hero\_Bluebeard.java, Hero\_Bubbles.java, Hero\_Candy.java, Hero\_Duncan.java, Hero\_Iffir.java, Hero\_Skylee.java, Hero\_Timmy.java).** При переходе на каждый из перечисленных activity, пользователь может вернуться назад по щелчку кнопки возвращения, представленный на экране (эта же кнопка будет доступна и в activity, упомянутых в дальнейшем).

Для успешной функциональности данного ListView были созданы классы **List\_heroAdapter.java** и **List\_heroImage.java.**

**5. SparksActivity.java**

Предоставляет пользователям узнать способностями их персонажей в зависимости от конкретного уровня. В поле вводится текст с номером уровня – от 1 до 30, в соответствии с уровнями в игре. Если введено сообщение, не входящее в данный диапазон, появляется сообщение с подсказкой, что уровень был введен неверно. При нажатии enter пользователь переходит на новое activity с необходимой информацией.

Кнопка под полем ввода текста позволяет выбрать редкость искры для определенного уровня, чтобы также узнать способности персонажа в зависимости от искры, которая у него имеется. При выборе редкости также переход на новое activity.

**6. GuidesActivity.java**

Страница с иконками (кнопками) персонажей, созданные с помощью

класса **Grid\_adapter.java**. При нажатии на кнопку нужного персонажа, вы перейдёте на новую страницу/activity (**Guide\_1.java, Guide\_2.java, Guide\_3.java, Guide\_4.java, Guide\_5.java** [их будет, естественно, больше в будущем]), в которой будет изображаться полный гайд на данного персонажа, т.е. ссылки на видеозаписи, подсказки, тактики, советы, информативные изображения и т.п..

**7. TournamentsActivity.java**

Страница, в которой будет храниться информация о будущих турнирах и киберспортах: таблица участников, ссылки на стримы, видеозаписи, а также различная информация о командах. На данный момент турниров нет, поэтому страница является пустой.

**8. ArtsActivity.java**

Снова страница, которая была создана с помощью класса **Grid\_adapter.java**. В ней будет храниться галерея фан-артов, которые были/будут выложены в различных группах и форумах от игроков. При нажатии на картинку откроется новая страница/activity **Grid\_newPage.java**, в которой дублируется картинка на весь экран для просмотра.

**Заключение**

В качестве заключения можно подвести главный итог – опыт работы в сфере разработки Android-приложения, который в дальнейшем будет развиваться. На данный момент все наши планы касаемо дизайна и идей были реализованы, что очень радует :3

**Список используемых источников**

Two Brains

JavaDoc

StackOverFlow

YouTube

Developer.android.com/studio