

IT ШКОЛА



# TimeManager

Площадка IT школы Samsung: Уфа, Лицей 83  
Выполнила: Гареева София  
Преподаватель: Дружинская Елена Владимировна

11.01.2021

# Основная идея приложения

Главная идея приложения - помочь детям научиться распределять свое время, повысить их целеустремленность и научить расставлять задачи на пути к цели и все это под контролем родителей. Особенно приложение будет полезно для выполнения домашнего задания.

Также TimeManager будет мотивировать детей на выполнение заданий тем, что юные пользователи смогут покупать мотивационные фразы на заработанные ими "монеты".



## Цель

Разработать приложение “TimeManager”, которое будет помогать детям развиваться

## Задачи

- Реализовать базу данных SQLite
- Реализовать три активности для работы приложения
- Реализовать RecyclerView для удобного отображения задач и взаимодействия с ними
- Найти и внедрить цитаты и мотивирующие фразы в магазин приложения

## Актуальность

Дети сейчас много времени тратят в телефонах, поэтому не успевают выполнять другие важные дела, не умеют правильно распределять свободное время.



# Задуманный функционал

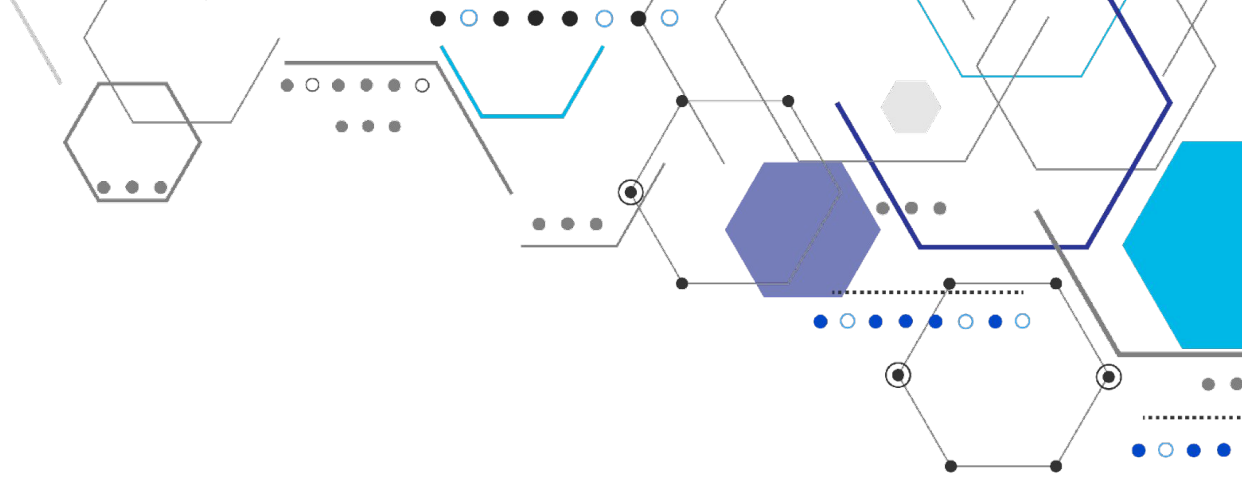
- Добавление и удаление задач
- Добавлять новые задачи смогут как дети, так и родители, но удалять их или отмечать выполнение смогут только родители введя правильные логин и пароль.
- Для отображения активных задач использован RecyclerView.
- База данных SQLite для родителей
- Родители смогут зарегистрироваться в базе данных и количество монет их ребенка вместе с последней мотивирующей фразой будут сохраняться под их логином.
- Магазин мотивирующих фраз
- В специальном магазине дети смогут покупать интересные фразы за полученные за выполнение заданий монеты.
- С помощью функции рандома библиотеки Math будет отбираться очередная цитата после покупки.

- MainActivity - основная активность, отвечающая за навигацию между другими активностями, на ней показывается количество монет пользователя.
- Work\_List - активность, отвечающая за взаимодействия с задачей (добавление, отметка об выполнении).
- Shop\_Activity - активность, отвечающая за магазин. Здесь у ребенка будет возможность потратить накопленные за выполнение задач монеты на интересные фразы.
- Parents - активность, в которой родители могут зарегистрироваться, войти в уже созданную учетную запись или изменить пароль с помощью кодового слова.
- DBhelper - класс-помощник для работы с базой данных.
- CitataHelper - класс-помощник для покупки цитат/фраз в магазине.

## Результаты

Приложение сможет помочь детям в планировании и станет для них помощником и мотиватором. Некоторые функции пока не работают, но в дальнейшем я смогу доделать приложение и добавить дополнительный функционал, например, расширю магазин не только фразами, но и фотографиями, а также сделаю более удобный дизайн для пользователей.





**SAMSUNG**

