

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»
Обнинский институт атомной энергетики
Отделение интеллектуальных кибернетических систем

Лабораторная работа №2

по курсу «Технологии разработки мобильных приложений»

Вариант №16 - фитнес-приложение.

Подписи:

Исполнитель

студент гр. ИС-Б17

В. Ю. Петренко

Принял

к.т.н.

С. В. Грицюк

Обнинск, 2020

Задание:

Design and describe application that you plan to develop. Next main points should be described:

- ¬ application idea/goal,
- ¬ problem solved,
- ¬ audience – who is your user,
- ¬ use cases / scenarios,
- ¬ data and how to store it,
- ¬ screens and navigation between them,
- ¬ screens design,
- ¬ visual enhancements (themes, styles).

Project should

- ¬ have at least 3 different screens (activities),
- ¬ have own Theme and styles,
- ¬ support at least 2 languages (Russian, English)

Цель приложения:

Приложение является подобием дневника тренировок, где человек может прописать свой план тренировок (как в ежедневнике), просмотреть упражнения, просмотреть рецепты на разные приемы пищи.

Аудитория:

Люди, ведущие здоровый образ жизни, поддерживающие диету и регулярно тренирующиеся.

Варианты использования / сценарии:

- Записать план тренировок:

Открыть приложение, слева вытянуть навигационное меню, выбрать пункт «Расписание» (откроется активити с recycle view, где будет список заметок). Нажать на кнопку «+»(откроется

активити с полями для ввода заголовка и содержания). Ввести информацию в полях с планом тренировки, нажать на кнопку сохранения (информация сохранится в БД). После нажатия вернется предыдущее активити, в списке будет отображен заголовок заметки.

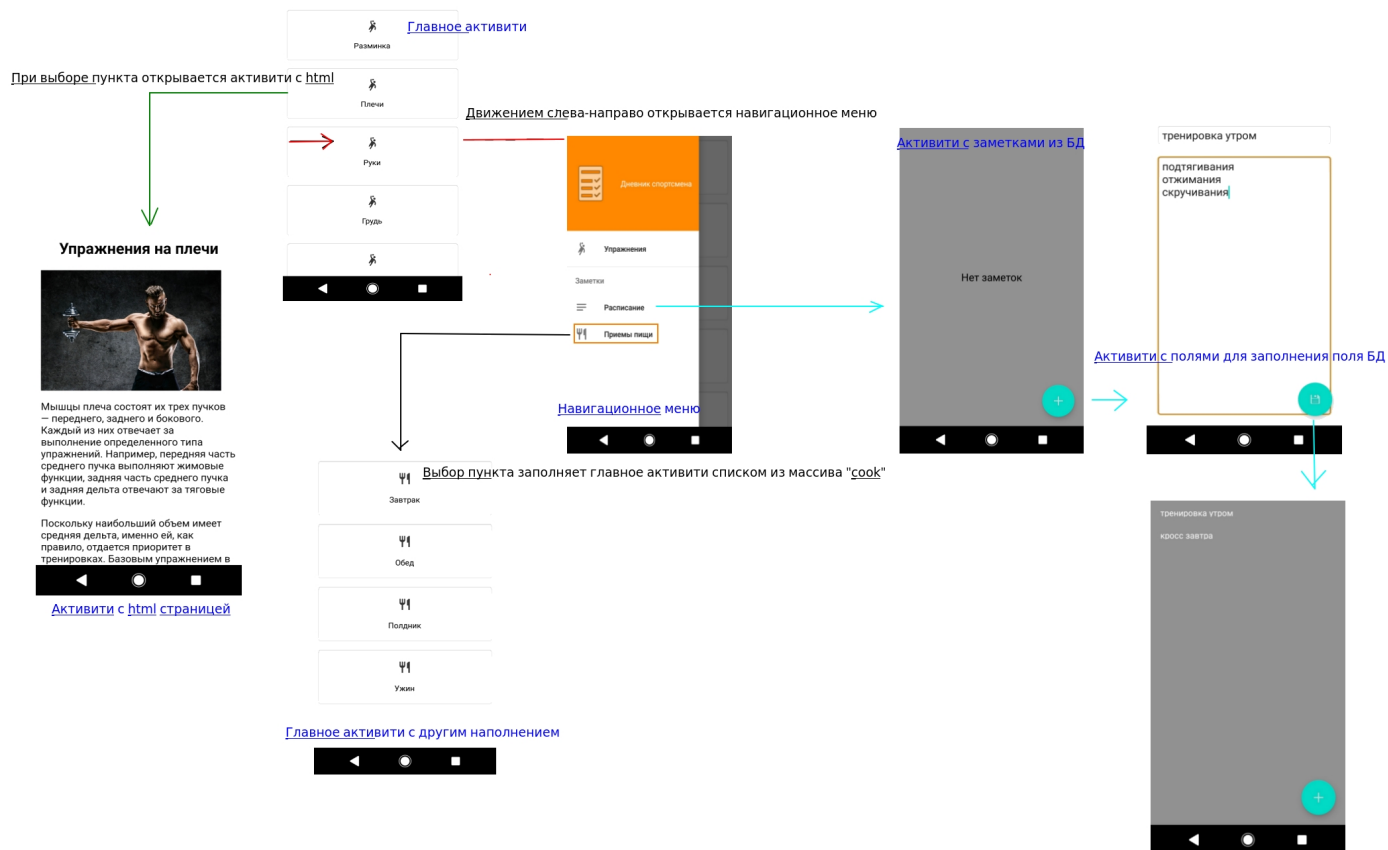
- Просмотреть список упражнений на интересующую группу мышц:

Открыть приложение, на главном экране будет список всех групп мышц. Выбрать интересующую (откроется активити со статьей для выбранной группы). В случае, если изначально было открыто другое активити, перейти в навигационное меню и выбрать пункт «Упражнения» (далее по вышеописанным шагам).

- Посмотреть блюда:

Открыть приложение, открыть навигационное меню слева. Выбрать «Приемы пищи». Откроется список с выбором приема пищи. При выборе одного из пунктов будет предложено открыть страницу в браузере. Согласиться (в браузере загрузится страница с блюдами).

Активити и интенты представлены на рисунке ниже:



Данные и как их хранить:

Для хранения заметок из вкладки «Расписание» будет использоваться БД SQLite. Каждое новое введенное поле будет добавляться строкой в базу. БД файлом будет храниться в проекте.

Менеджер базы данных будет организован, как в инструкции:

<https://developer.android.com/training/data-storage/sqlite#kotlin>

Два атрибута: заголовок и контент. Новая заметка является полем в БД. Метод DbHelper onCreate создает таблицу, с помощью метода DbManager insertToDb заполняются новые поля таблицы, DbManager readDbData читает данные полей.

Упражнения хранятся в html страницах в директории assets с названием item_<i>.html, где i - позиция в списке из активности.

Внешний вид:

В лабораторной работе 4 будет изменен внешний вид — добавятся фоновые цвета, изменится шрифт текста и будут изменены иконки

под тематический стиль. Планируется цветовая схема со следующими цветами:

