

nomnomr.



Project
Code

v0.1

Περιεχόμενα

Λίστα Αλλαγών	3
Σύνθεση Ομάδας	4
Εισαγωγή	5
Οδηγίες Εκτέλεσης	5
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν	6

Λίστα Αλλαγών



Αυτή είναι η πρώτη έκδοση αυτού του τεχνικού κειμένου.

Για να έχετε πρόσβαση στην τελευταία έκδοση των απαντήσεων μπορείτε να σκανάρετε το παραπάνω QR Code ή να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω κουμπί.

Πατήστε Εδώ

Για να είναι πιο ευδιάκριτες οι αλλαγές στις σελίδες οι οποίες έγιναν, χρησιμοποιούμε τα παρακάτω χρώματα:

- Προσθήκη νέου υλικού
- Επεξεργασία / Προσαρμογή
- Διαγραφή υλικού

Σύνθεση Ομάδας



Ιωάννης Λουδάρος

1067400

iloudaros@upnet.gr

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Stylistics
Manager, Co-Editor



Χριστίνα Κρατημένου

1067495

up1067495@upnet.gr

Φοιτήτρια 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor



Ιωάννης Τσικέλης

1067407

st1067407@ceid.upatras.gr

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor



Αθανασία Ζεκυριά

1059660

up1059660@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor,
QA Manager



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

up1059662@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor

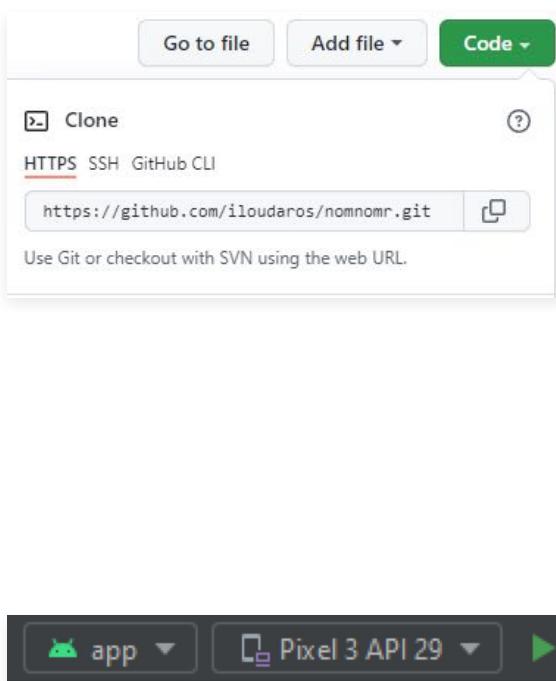


Εισαγωγή

Στο παρόν τεχνικό κείμενο σας παρέχουμε μια προεπισκόπηση του κώδικα που γράψαμε για την υλοποίηση του nomnomr. Για να μεταβείτε κατευθείαν στο Github όπου βρίσκεται ο κώδικας μας, μπορείτε να πατήσετε το παρακάτω κουμπί.

Μετάβαση στο GitHub

Οδηγίες Εκτέλεσης



Για να καταφέρετε να τρέξετε τον κώδικα με τα UI που έχουμε υλοποιήσει χρειάζεται αρχικά να διαθέτετε το Android studio εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας και στη συνέχεια να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:

- Εισέρχεστε στο προτζεκτ μας στο GitHub: github.com/iloudaros/nomnomr
- Στη συνέχεια αντιγράφετε το link που σας εμφανίζει στο code:
- Ανοίγετε το Android studio και πατάτε File -> Open και προσθέτετε το link στο πλαίσιο που θα εμφανιστεί.
- Έπειτα, στο παράθυρο που θα ανοίξει θα κάνετε επικόλληση το link και θα επιλέξετε τον φάκελο src, πατάτε ok και θα ανοίξει αυτόματα το project.
- Για να δείτε τα UI πρέπει να κατεβάσετε έναν emulator. Στο μενού που φαίνεται στην εικόνα αριστερά, πατάτε "Device manager" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πατάτε στο "Create virtual device". Θα εμφανιστούν devices από τα οποία μπορείτε να επιλέξετε όποιο επιθυμείτε.

Εμείς για την υλοποίηση μας χρησιμοποιούμε "Phone" και συγκεκριμένα το "Pixel 3", πατάτε "Next" και στη συνέχεια "API 29" και "Next" ξανά.

- Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση επιλέγετε το device από το ίδιο μέρος και όταν πατήσετε το "Play" ακριβώς δίπλα θα εμφανιστούν τα activities.

Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

Pages

Χρησιμοποιήθηκε για την τελική σύνδεση των κειμένων, την μορφοποίηση τους, την εισαγωγή των mockups και την εξαγωγή του pdf.

Android Studio

Για την συγγραφή του κώδικα.