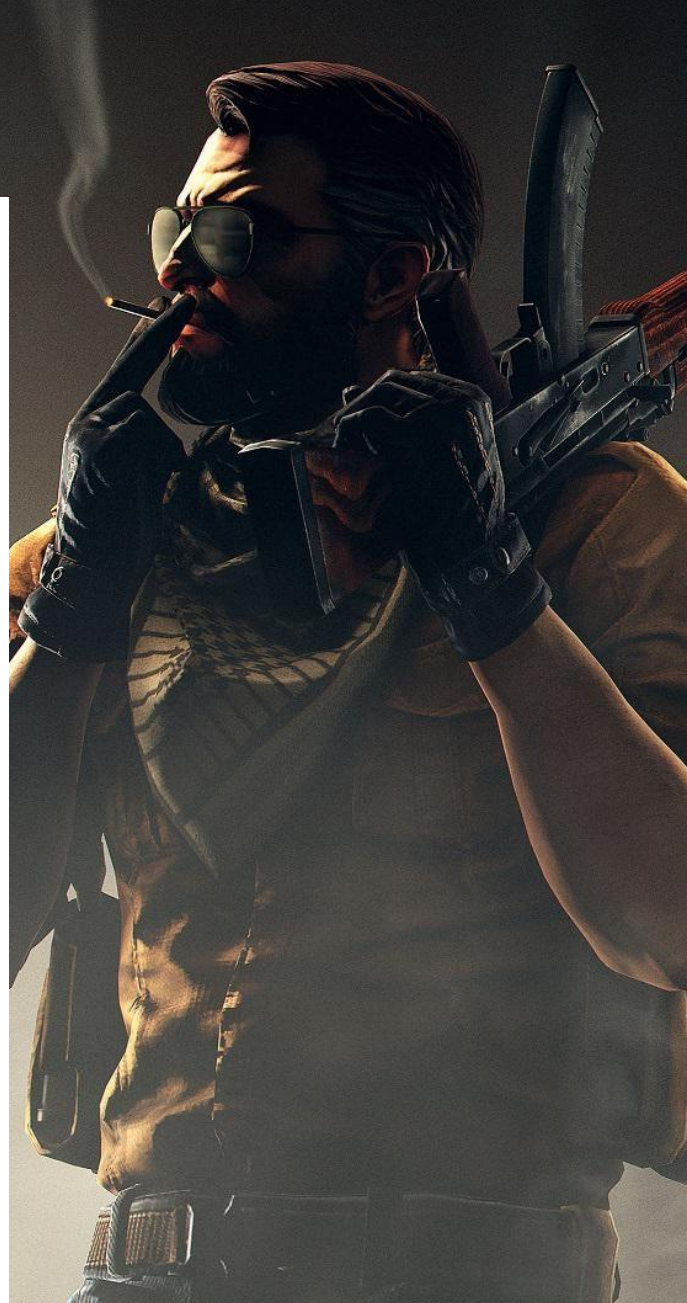


CStat

Projeto no âmbito da UC,
Computação Móvel



2020/2021

Computação Móvel

Da autoria de:

Luís Sousa A18804

e

Simplício Lima A17635



INSTITUTO POLITÉCNICO
DO CÁVADO E DO AVE
ESCOLA SUPERIOR
DE TECNOLOGIA

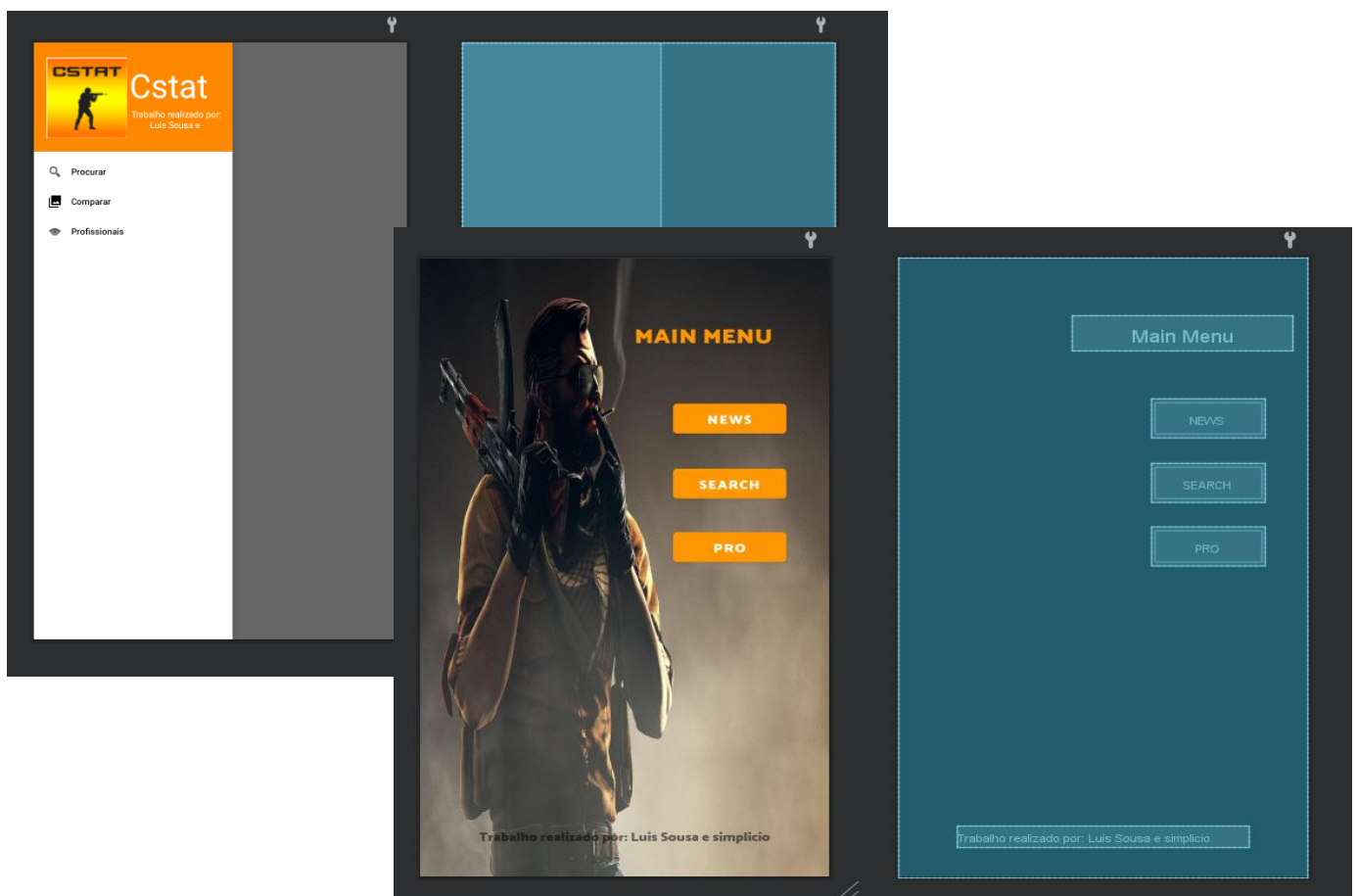
CStat – desenvolvimento

Introdução e mudanças desde a entrega da estrutura

Como já tinha referido na entrega da estrutura, ambicionávamos fazer uma aplicação que permitisse ao utilizador procurar pelo seu Steam ID e encontrar as suas estatísticas do jogo CS:GO.

Inicialmente, seria possível abrir uma gaveta lateral para navegar pelos menus, pelo que houve alguns problemas no desenvolvimento desta, pelo que acabamos por fazer um simples menu inicial com botões que levam a cada uma das funcionalidades da aplicação.

Os problemas surgiram aquando a integração das classes do *drawer*, nomeadamente, com os *ViewModels* e os *Fragments* de cada elemento, após inúmeras horas em redor do funcionamento das demais, tomei a decisão de simplificar o UI, substituindo isto com um simples menu para aceder às funcionalidades da aplicação. As seguintes imagens mostram 2 das diferentes iterações que tentei implementar, com a primeira sendo a última iteração com a *drawer* e a segunda imagem demonstrando o menu.



Análise do menu, funcionalidades e respetivas implementações

Dentro das “News”, temos implementadas, então, as notícias recebidas da HLTV, devido à limitada informação que eles disponibilizam com o RSS deles, não é possível receber as imagens que estão presentes nas notícias. Foi desenvolvido um WebView, para ao clicarmos nas notícias estas, mas não consegui implementar corretamente o seu suporte.

Decidimos adicionar uma nova funcionalidade de onde o utilizador poderá ver as notícias do mundo de CS, disponibilizadas pelo site da HLTV.

As notícias funcionam com base no código que fizemos em aula, no âmbito de fazer uma app que permitisse ao utilizador receber as notícias de última hora a partir de um API. Ora com a mesma ideologia, a nossa implementação utiliza o RSS da HLTV e com o auxílio de um conversor de RSS para JSON online, conseguimos obter o resultado pretendido.

TP_CStat
k23 sign AdreN, fame The Kazakhstani side now boasts a six-man roster with the addition of the veteran and the youngster.
BIG, EG among teams invited to DreamHack Open January Europe FunPlus Phoenix also appears on the team list, albeit without the team's roster confirmed.
arT: "honda will be kind of an arT 2.0" The 24-year-old discusses the roster changes during the winter break and his goals for 2021.
dycha to join ENCE as part of six-man roster - Report The Polish rifler has been on Sprout's transfer list since December.
stanislaw: "We need to rise to the occasion and meet the standard that has been set in Europe" Evil Geniuses' in-game leader sat down with HLTV.org ahead of the BLAST Premier Global Final to discuss the recent months and his expectations for the tournament ahead.
Top 20 players of 2020: device (3) Incredible consistency, outstanding fragging, and a high number of individual awards in 2020 see Nicolai "device" Reedtz place third in the Top 20 players of the year ranking, powered by GG.BET and Xtrfy, the Dane's sixth consecutive top-5 finish.
Cloud9 release woxic The Turkish AWP'er is free to explore his options after parting ways with the "Colossus" on mutual agreement.
HellRaisers transfer list jR, trial anarkez The organization has transferred in-game leadership duties to Nikolaj "kalinka" Rysakov with the addition of the Israeli AWP'er.

No menu “Procurar”, o utilizador seria capaz de procurar pelo SteamID de quem quisesse e receber as informações desse jogador relativas ao jogo CS:GO. Apesar de conseguir API a funcionar depois de ter contactado o professor, e implementado a sugestão dada, surge um problema relacionado com a forma como a informação está organizada dentro do JSON, é mais bem exemplificada com a seguinte imagem.

```
countrycode": null,
"customAvatarUrl": null,
"customHeroUrl": null,
"socialAccounts": null,
"pageviews": null,
"isSuspicious": null
},
"metadata": {},
"segments": [
  {
    "type": "overview",
    "attributes": {},
    "metadata": {
      "name": "Lifetime"
    }
  },
  {
    "expiryDate": "2021-01-15T03:15:00.000043+00:00",
    "stats": {
      "timePlayed": {
        "rank": null,
        "percentile": 82,
        "displayName": "Time Played",
        "displayCategory": "General",
        "category": "general",
        "metadata": {},
        "value": 3847112,
        "displayValue": "44d 12h 38m",
        "displayType": "TimeSeconds"
      },
      "score": {
        "rank": null,
        "percentile": 67,
        "displayName": "Score",
        "displayCategory": "General",
        "category": "general",
        "metadata": {},
        "value": 112400,
        "displayValue": "112,400",
        "displayType": "Number"
      },
      "kills": {
        "rank": null,
        "percentile": 74,
        "displayName": "Kills",
        "displayCategory": "Combat",

```

O problema surge, dado que não conseguimos indicar ao programa como ele teria de receber, por exemplo, dentro do “score” o parâmetro “value”, para atribuir às estatísticas do jogador procurado.

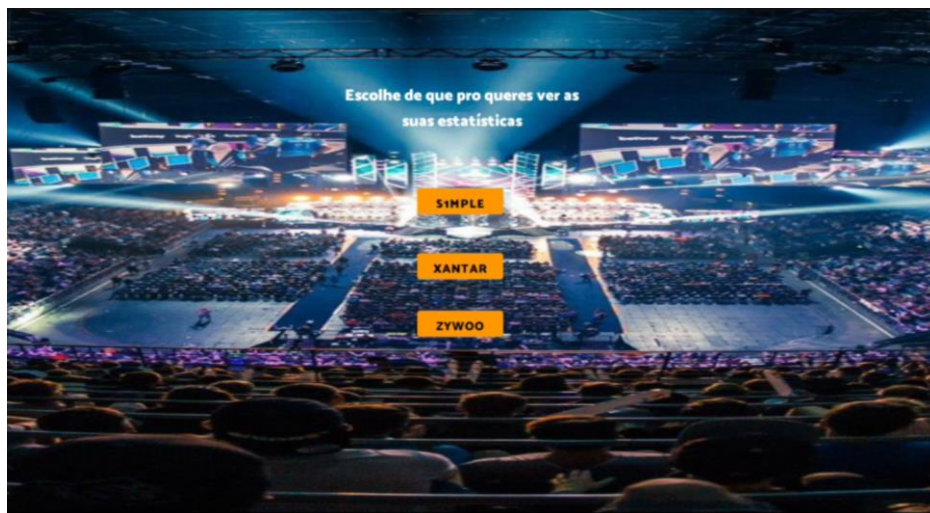
Tivemos então de abdicar da possibilidade de fazer a funcionalidade que iria comparar os resultados do jogador procurado com os valores dos profissionais que foram introduzidos já no código para efeitos de testes, o mesmo é dito da capacidade de comparar entre dois jogadores procurados.

Criamos um UI para o utilizador inserir o seu Steam ID para que fosse possível aceder aos seus dados através da API, mas isto verificou-se impossível, tendo somente uma página esboçada.



Na opção “Pro” abre-nos uma nova página que nos dará acesso a um novo sub-menu que nos permitiria observar as estatísticas de 3 jogadores, cujas estatísticas foram já adicionadas ao código para facilitar o processo um bocado.

O funcionamento desta parte e das estatísticas do código ficaram inoperacionais após algumas alterações feitas posteriormente à mudança do layout da app, mesmo assim, tentamos implementar uma versão mais simples das demais, mas não ficaram como pretendidas.



Dificuldades encontradas

Surgiram principalmente aquando a realização das classes e da estrutura das estatísticas assim como da manipulação das mesmas, tendo imenso código escrito que não conseguimos solucionar os seus problemas. Talvez com um pouco mais de experiência fosse possível de alcançar o objetivo que tínhamos traçado.

LINK GITHUB: https://github.com/luisousa999/TP_CStat