**Ekonomická univerzita v Bratislave**

**Fakulta hospodárskej informatiky**

**Katedra aplikovanej informatiky**

**Vytvorenie mobilnej aplikácie**

**(LogoGame )**

Predmet: Vývoj mobilných aplikácií

Cvičiaci: Ing. Ján Pittner, PhD.,

Prednášajúci: Ing. Ján Pittner, PhD.,

Vypracoval: Bc. Martin Jankech

Krúžok:IM3

Študijný program: IM

Forma štúdia: Denná

Akademický rok/semester:2022/2023, zimný

Ročník: 2.

# Opis aplikácie

LogoGame je jednoduchá mobilná aplikácia určená pre platformu Android v ktorej si používateľ otestuje ako dobré pozná logá známych firiem. Používateľ na v úvodnej uvítacej obrazovke zadá svoje meno. Potom je presmerovaný na samotný test skladajúci sa s  ľubovoľného počtu otázok( v aktuálnej verzii to funguje tak, že vezme všetky otázky čo sa nachádzajú v liste Question ) Následne prechádza jednotlivými otázkami. Každá otázka má 4 možnosti a správna je len 1 odpoveď. Pri každej otázke je potrebne svoju odpoveď potvrdiť. Po potvrdení je užívateľ hneď oboznámený so správnosťou svojej odpovede. Ak je tlačidlo s odpoveďou zelené tak odpovedal správne ak červene tak zle. Pri zlej odpovedi sa zároveň zvýrazni zelenou aj správna odpoveď. Po zodpovedaní všetkých otázok je používateľ presmerovaný na záverečný obrazovku kde , mu je zobrazené jeho skóre z daného kvízu.

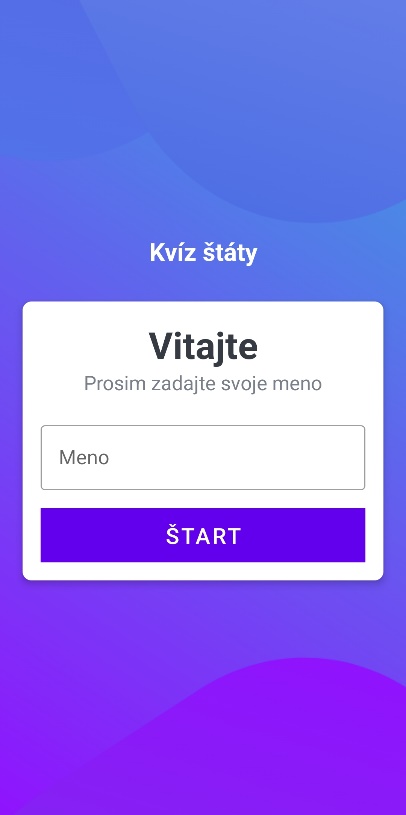
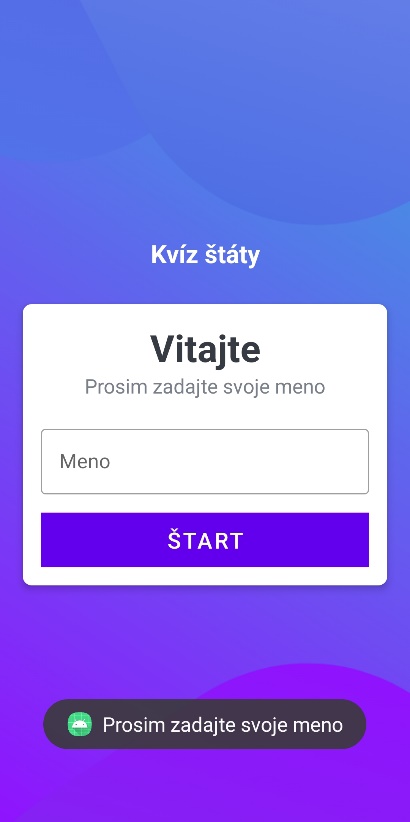
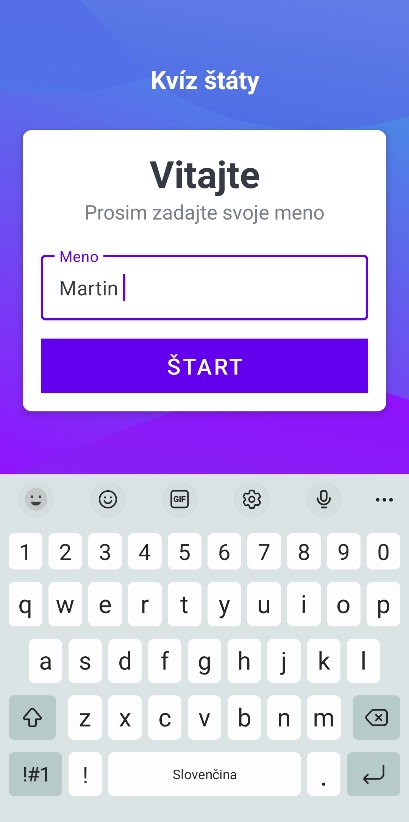
# 2.0 Použité technológie

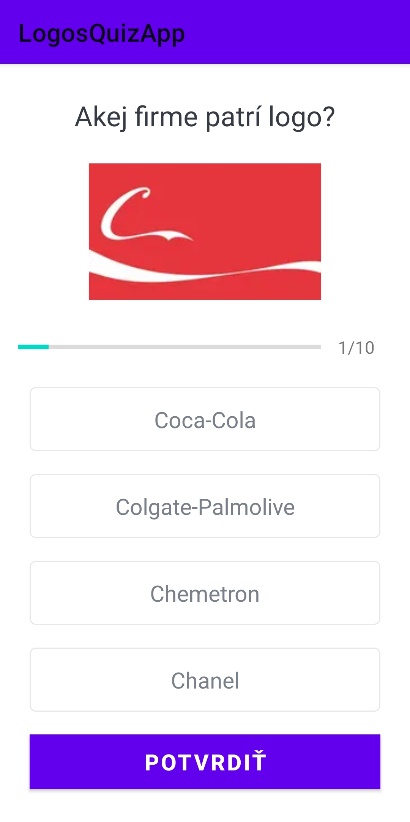
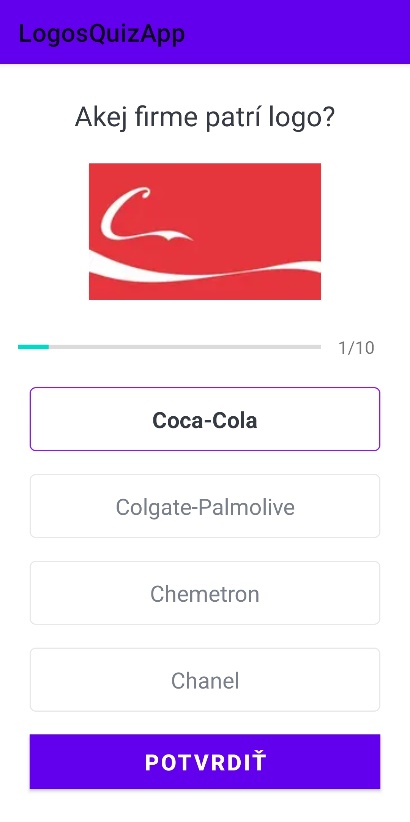
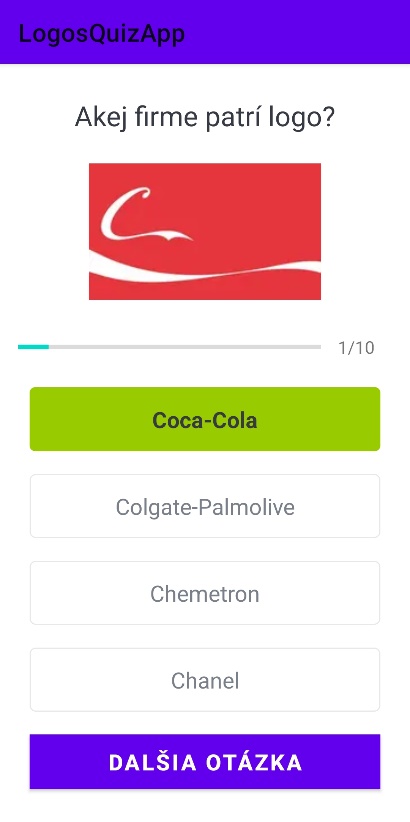
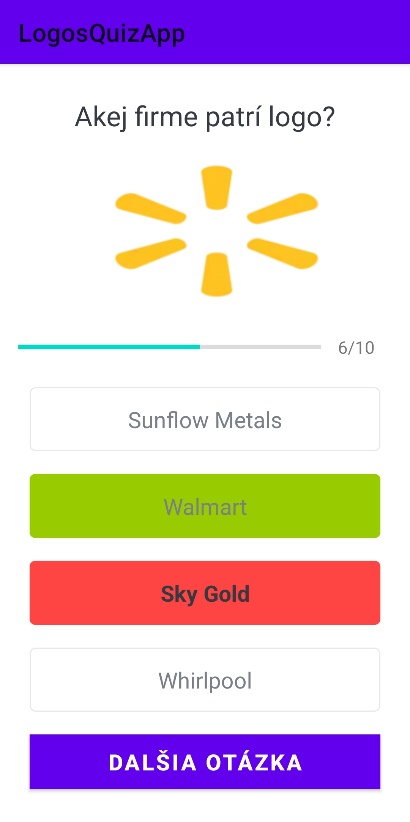
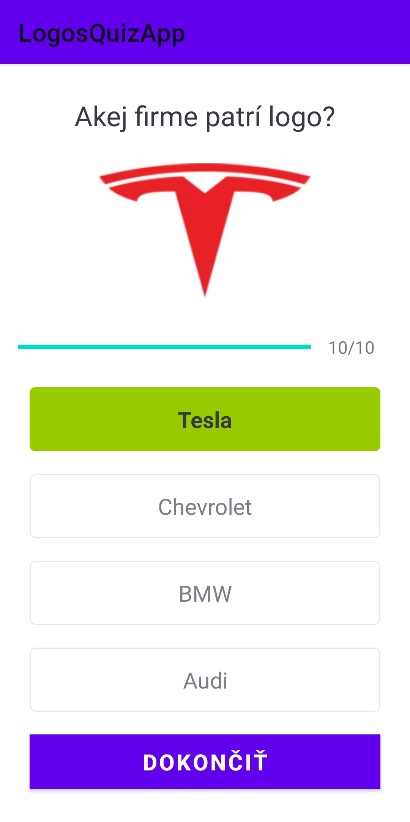
IDE – Android studio

Programovací jazyk- Kotlin +XML(layout)

Databáza – Nepoužili sme. Všetky otázky sú v Liste Questions. Samozrejme ak by sa aplikácia rozširovala a chceli by sme vytvoriť napr. rozhranie pre administrátora na pridávanie a správu otázok tak by určite bola vhodná nejaká ta sofistikovanejšia perzistencia. V tejto verzii sa musia vytvoriť priamo v kóde.

# 3.0 Ukážka používateľského rozhrania





# Link na zdrojový kód aplikácie

https://github.com/martinjankech/vyvoj\_mobilnych\_aplikacii

Záver

Na záver musíme spomenúť, že na práca na tomto projekte fakt bavila. Samozrejme keby sme na tento projekt mali viac času, tak by sa aplikácia dala rozšíriť o už spomínané administrátorské rozhranie na správu otázok. Ďalej by sa dal vytvoriť generátor testu alebo tabuľku z výsledkami jednotlivých hráčov. V aplikácií je taktiež treba doriešiť skutočnosť že používateľ sa aj po zadaní zlej odpovede môžu svoju odpoveď zmeniť a skresliť ta výsledné skóre. V budúcej verzii by mu to už nemalo byť umožnené.