**Περιγραφή αναλυτικού διαγράμματος κλάσεων**

1. **Class Intro**

Η μεταβλητή ourSong αποτελεί τον ήχο εκκίνησης της εφαρμογής. Σημειώνεται ότι ο συγκεκριμένος ήχος προέρχεται από την ιστοσελίδα <http://www.freesfx.co.uk> και έχουμε εξασφαλίσει δικαιώματα χρήσης στην εφαρμογή μας.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και καλεί την οθόνη εισόδου, αναπαράγει τον πιο πάνω ήχο και μέσω ενός Thread εμφανίζει την οθόνη εισόδου για 3 δευτερόλεπτα.

Η μέθοδος onPause() εξασφαλίζει ότι η οθόνη εισόδου δεν θα ξανακληθεί για το υπόλοιπο χρονικό διάστημα χρήσης της εφαρμογής, θα εμφανίζεται δηλαδή μόνο όταν ξεκινά η εφαρμογή.

1. **Class PasykafInfo**

Η μεταβλητή BenterMenuList αποτελεί το κουμπί το οποίο πατά ο χρήστης για να μεταβεί στην επόμενη οθόνη.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και καλεί την οθόνη πληροφόρησης, εμφανίζει τα ενημερωτικά στοιχεία για τον ΠΑΣΥΚΑΦ και καλεί την επόμενη οθόνη (Menu) όταν πατηθεί το κουμπί.

Η μέθοδος createAllObjects() δημιουργεί τα components που περιέχονται σε αυτή την οθόνη, στη συγκεκριμένη περίπτωση το κουμπί BenterMenuList.

1. **Class Menu**

Η μεταβλητή listOfChoices αποτελεί τον πίνακα που περιέχει τη λίστα των επιλογών που εμφανίζονται στο χρήστη στην κεντρική οθόνη της εφαρμογής.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και καλεί την κεντρική οθόνη και εμφανίζει τη λίστα επιλογών.

Η μέθοδος onListItemClick() καλεί, βάσει της επιλογής του χρήστη, την κατάλληλη κλάση (π.χ. Ρυθμίσεις)

1. **Class GeneralInform**

Η μεταβλητή listOfChoices αποτελεί τον πίνακα που περιέχει τη λίστα των επιλογών που εμφανίζονται στο χρήστη στην οθόνη γενικής ενημέρωσης της εφαρμογής.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και καλεί την οθόνη γενικής ενημέρωσης και εμφανίζει τη λίστα επιλογών.

Η μέθοδος onListItemClick() καλεί, βάσει της επιλογής του χρήστη, την κατάλληλη κλάση (π.χ. Πληροφορίες για Διατροφή)

1. **Class PersonalInform**

Η μεταβλητή checkSubmission αποτελεί το κουμπί με το οποίο ο χρήστης υποβάλλει τα προσωπικά δεδομένα του στην εφαρμογή, τα οποία ελέγχονται από την εφαρμογή.

Η μεταβλητή displaySubmit εμφανίζει ένα κείμενο που περιγράφει κατά πόσο τα δεδομένα που εισάγει ο χρήστης είναι ορθά όταν ο χρήστης πατά το κουμπί checkSubmission.

Η μεταβλητή hasData υποδηλώνει κατά πόσο ο χρήστης έχει ήδη εισάγει τα προσωπικά του δεδομένα στην εφαρμογή (αν έχουν γίνει submit), οπότε σε αυτή την περίπτωση δεν θα ξανακληθεί να εισάγει αυτά τα δεδομένα, αλλά θα μεταβαίνει απευθείας στην οθόνη των προτεινόμενων εξετάσεων.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και εμφανίζει την οθόνη προσωπικής ενημέρωσης όπως ορίζεται στο αντίστοιχο .xml αρχείο. Εμφανίζεται η φόρμα συμπλήρωσης των προσωπικών δεδομένων του χρήστη, εάν δεν έχει συμπληρωθεί προηγουμένως, διαφορετικά εμφανίζεται απευθείας η οθόνη των προτεινόμενων εξετάσεων (βάσει ελέγχου της μεταβλητής hasData). Στην πρώτη περίπτωση, ο χρήστης καλείται να εισάγει τα προσωπικά του δεδομένα στην εφαρμογή και με το πάτημα του κουμπιού checkSubmission θα υπολογιστεί και θα εμφανιστεί η λίστα με τις προτεινόμενες εξετάσεις (εφόσον τα δεδομένα του χρήστη είναι ορθά). Στη δεύτερη περίπτωση, θα εμφανίζεται η ήδη αποθηκευμένη λίστα των προτεινόμενων εξετάσεων.

Η μέθοδος createAllObjects() δημιουργεί τα components που περιέχονται σε αυτή την οθόνη, στη συγκεκριμένη περίπτωση το κουμπί checkSubmission και το textview displaySubmit.

1. **Class ExaminationList**

Η μεταβλητή listOfChoices αποτελεί τη λίστα επιλογών που εμφανίζονται στο χρήστη στην ενημερωτική οθόνη εξετάσεων.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και καλεί την ενημερωτική οθόνη εξετάσεων και εμφανίζει την πιο πάνω λίστα επιλογών.

Η μέθοδος onListItemClick() καλεί την κλάση SpecificExamination στέλνοντας ως παράμετρο την επιλογή του χρήστη από τη λίστα επιλογών (π.χ. Τεστ Παπανικολάου)

1. **Class SpecificExamination**

Η μεταβλητή bIntent χρησιμοποιείται προσωρινά για να μπορεί να εξαχθεί η επιλογή του χρήστη που στέλνεται από τη μέθοδο onListItemClick() της κλάσης ExaminationList, έτσι ώστε να κληθεί η κατάλληλη .xml οθόνη.

Η μεταβλητή selection αποθηκεύει την επιλογή του χρήστη που εξάγεται μέσω της πιο πάνω μεταβλητής.

Η μέθοδος onCreate() δημιουργεί και καλεί την οθόνη της εξέτασης και εμφανίζει την κατάλληλη εξέταση βάσει του περιεχομένου της μεταβλητής selection, καλώντας την αντίστοιχη .xml οθόνη.