

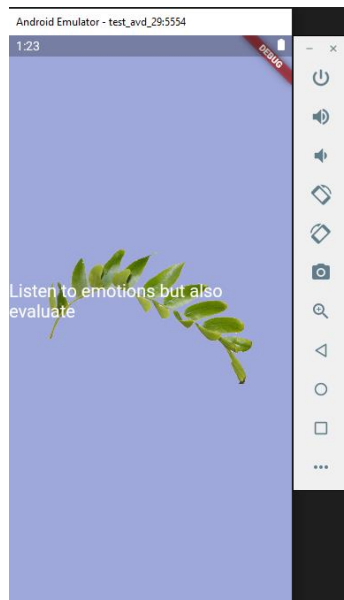
## Assignment 3 (20%)

Να δημιουργήσετε μια εφαρμογή κινητού σε Flutter/Dart είτε στο VS Code είτε στο Android Studio. Η εφαρμογή που θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε έχει βασιστεί στην εφαρμογή **Depression CBT Self-Help Guide** η οποία υπάρχει στο αρχείο «The Best Depression Apps of 2018» του Assignment 1 από το θεωρητικό μέρος του μαθήματος.

Συγκεκριμένα:

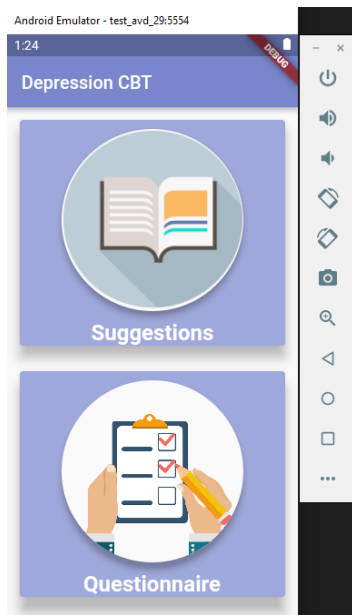
1. Η εφαρμογή θα ξεκινάει με ένα Splash Screen το οποίο θα διαρκεί 5 δευτερόλεπτα και θα περιέχει μια εικόνα σαν background image και θα τυπώνει αποσπάσματα ψυχικής ενδυνάμωσης με τυχαιοποιημένο τρόπο. Κάθε φορά που θα ξεκινάει η εφαρμογή θα τυπώνεται ένα τυχαίο απόσπασμα από τα παρακάτω:
  - a. I am improving all time
  - b. Listen to emotions but also evaluate
  - c. Trying hard will get me what I want
  - d. Each day is a new day. Try again

Παράδειγμα:



2. Στην συνέχεια η εφαρμογή θα πηγαίνει στο home screen το οποίο θα περιέχει ένα AppBar με τον τίτλο της εφαρμογής “Depression CBT” και δυο κάρτες η μια κάτω από την άλλη με δυνατότητα κάθετης κύλισης και με τίτλους
  - a. Suggestions
  - b. Questionnaire

Παράδειγμα:



Σε αυτές τις κάρτες όπως και στο AppBar μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιο χρώμα θέλετε και όποιες εικόνες θέλετε (είτε τοπικές εικόνες είτε από URL)

3. Όταν θα πατιέται η κάρτα “Suggestions” η εφαρμογή θα μεταφέρει το χρήστη σε μια νέα οθόνη με ένα AppBar με τίτλο “Suggestions” και 4 κάρτες με οριζόντια κύλιση, οι οποίες θα περιέχουν η καθεμιά
  - a. 1 εικόνα (διαφορετική από τα παραδείγματα που σας έδωσα)
  - b. Τον τίτλο του άρθρου
  - c. Μια πρόταση από τα άρθρα που θα σας δοθούν ως short description του άρθρου (όποια πρόταση θέλετε)

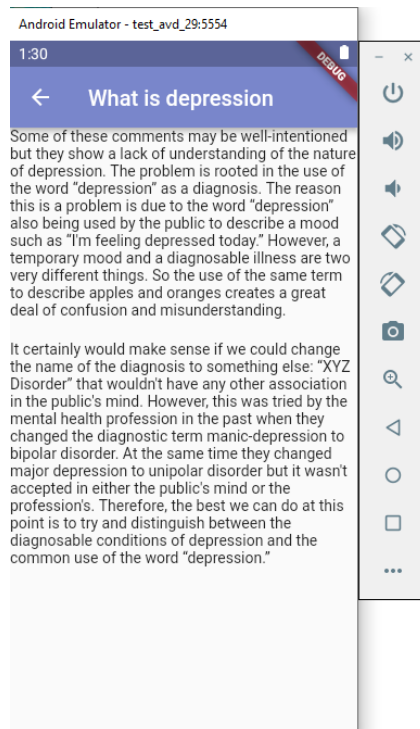
Τα άρθρα υπάρχουν στον φάκελο για την άσκηση.

Παράδειγμα:



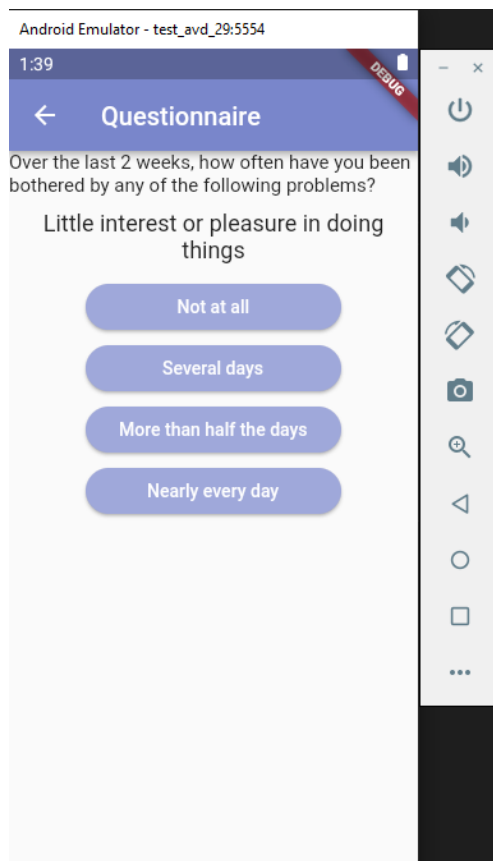
4. Όταν θα επιλέγει ο χρήστης ένα άρθρο η εφαρμογή θα τον ανακατευθύνει σε μια σελίδα που θα εμπεριέχει ένα AppBar με τον τίτλο του άρθρου και στο body θα υπάρχει το κείμενο του άρθρου. Οι παράγραφοι θα πρέπει να είναι εμφανείς. Κανένα άλλο styling δεν ζητείται για το κείμενο

Παράδειγμα:



5. Η κάρτα “Questionnaire” θα ανακατευθύνει τον χρήστη σε ένα questionnaire και συγκεκριμένα στο questionnaire PHQ-9. Το PHQ-9 είναι ένα questionnaire για την κατάθλιψη. Θέλουμε στο questionnaire μας τις ερωτήσεις 1-9 (όχι την 10) και χωρίς να κάνετε κάποιο scoring. Το questionnaire δίνεται στον φάκελο της άσκησης.
- a. Συγκεκριμένα θα υπάρχει το κείμενο
    - i. Over the last 2 weeks, how often have you been bothered by any of the following problems?  
Πριν από κάθε ερώτηση (δηλαδή θα είναι στατικό) και θα αλλάζει μόνο η ερώτηση και οι απαντήσεις.
  - b. Τα κουμπιά θέλουμε να έχουν χρώμα, σχήμα και συγκεκριμένο width (δεν θέλουμε να καλύπτουν όλο το width της οθόνης). Μπορείτε να επιλέξετε τα χρώματα και το σχήμα που θέλετε.
  - c. Στο τέλος του questionnaire θα γίνεται ανακατεύθυνση στην homepage (την σελίδα με τις δυο κάρτες Suggestions και Questionnaire). Θα υπάρχει ένα μήνυμα μέσα στο body της σελίδας που θα ενημερώνει ότι ολοκλήρωσε ο χρήστης το ερωτηματολόγιο. Και από κάτω ένα κουμπί θα λέει “Homepage” το οποίο όταν το πατάει ο χρήστης θα επιστρέφει στην σελίδα με τις δυο κάρτες Suggestions και Questionnaire.

Παράδειγμα:



Διευκρινήσεις:

- Όλες οι μπάρες στην εφαρμογή να έχουν το ίδιο χρώμα
- Ο χρήστης να μην μπορεί να επιστρέψει στο splash screen (αφαιρούμε το βελάκι από το AppBar όπως είδαμε στο μάθημα)
- Στις υπόλοιπες οθόνες θέλουμε το βέλος επιστροφής στην προηγούμενη σελίδα
- Ο κώδικας σας να έχει σχόλια και να είναι ευανάγνωστος
- Σε περίπτωση που το κείμενο του άρθρου δεν χωράει στην οθόνη χρησιμοποιούμε το SingleChildScrollView() πριν από την λίστα/Column

```
SingleChildScrollView(  
  
    scrollDirection: Axis.vertical,  
    child:Column(),  
  
)
```

## Αποστολή άσκησης

Σε ένα zip θα έχετε όλα τα **αρχεία** .dart που έχετε δημιουργήσει. Το **pubspec.yaml** και οποιοδήποτε **φάκελο** με εικόνες χρησιμοποιείται(αν χρησιμοποιείται τοπικές εικόνες)