добрый день, уважаемое жюри, я Мельников Игорь ученик 10 б класса хочу представить мой проект "ежедневник планировщик для андроид"

проблема - в наше время смартфоны являются важной частью жизни человека, кроме того одной из тенденций настоящего является постоянно возрастающий темп жизни. Если постоянно держать в своей голове массу информации, то можно забыть о каком-то деле. А чтобы такого не происходило, надо начать планировать своё время. В этом поможет такой практичный инструмент, как ежедневник.

актуальность - Благодаря записи различной поступающей информации, она лучше откладывается и дольше запоминается у вас в голове. Просматривание списка дел на день дает возможность не отвлекаться на лишнее и не тратить силы впустую, что позволяет сэкономить массу энергии и вашего личного времени.

Цель: сделать приложение для android, в которое можно будет записывать свое расписание дел, а также напоминать про ближайшие активности.

задачи вы можете видеть на экране

и план работы тоже

Чтобы разобраться в теме я использовал материалы по изучению языка Kotlin (видеоролики на Youtube, статьи различных специалистов, бесплатные курсы), среды разработки Android Studio (видеоролики на Youtube, статьи в Интернете), а также такие форумы как, StackOverflow, Cyberforum, Habr.

продуктом моей работы является приложение для OC Android.

чтобы создать приложение для андроид нужно знать языки программирования, пригодные для разработки под эту ос. самыми популярными являются джава и котлин. проанализировав информацию с разных источников я остановился на котлине так как большая часть программистов говорили, что этот язык более лаконичный, удобный и современный. В его изучении я использовал курсы с ютуба, официальную документацию и сторонние ресурсы.

также пришлось выбирать среду разработки, мною была выбрана иде андроид студио, тк она была разработана уже знакомой мне компанией джетбрейнс, совместно с гугл.

в ходе написания кода я использовал систему контроля версий гитхаб.

переходя к самой разработки приложения надо было придумать, как пользователь будет взаимодействовать с приложением. Было решено сделать 3 экрана.

Главный экран - пользователь выбирает день, в который он хочет внести свои дела.

Экран работы с делами - пользователь может добавить какое-либо дело, нажав на кнопку с иконкой плюс или посмотреть расписание, уже занесенных им дел.

Редактирование или добавление записи - пользователь добавляет занятость или редактирует её.

1) Главный экран

На этом экран с помощью инструмента CalendarView пользователь выбирает интересующий его день. и нажимает на кнопку для перехода на следующий экран.

2) Экран работы с делами

После выбора дня пользователь видит этот экран. Для отображения дневных задач был использован объект RecyclerView, представляющий собой список элементов CardView (см.приложение). Пользователь может добавить новую занятость, нажав на кнопку с иконкой плюс, удалить все дневные активности, нажав на кнопку с иконкой мусорки или вернуться на главное меню нажав на кнопку с иконкой стрелочки назад.

3) Экран редактирования записи

Экран состоит из 3 полей EditText, в которые пользователь вводит название дела, время начала, время окончания, кнопки с текстом save, при нажатии на которую, запись сохраняется в базу данных и этот экран закрывается. Если в экране работы с делами пользователь нажмет на один из элементов RecyclerView, то будет видна кнопка с иконкой мусорки, удаляющей выбранную активность.

Логика работы приложения - Мое приложение состоит из трех Activity

1) MainActivity - привязана к главному экрану, обрабатывает выбор дня и переходит в DayActivity.

2) DayActivity - привязана к экрану с делами, выводит список дел на выбранный день, обрабатывает нажится на кнопку с иконкой плюс (переход на следующее Activity AddNewThing), на кнопку с иконкой мусорки (удаление занятий в выбранном дне), на элемент RecyclerView (переход на следующее Activity AddNewThing), также принимает коллбек с AddNewThing и записывает новую активность в базу данных.

3) AddNewThing - привязана к экрану редактрования, считывает данные с EditText’ов и при нажатии на кнопку с текстом save или на кнопку с иконкой мусорки отправляет коллбек в DayActivity с добавлением / редактированием / удалением записи.

В результате своей работы я изучил основы языка программирования Kotlin, среду разработки Android Studio. Поставленная цель была достигнута. Полученное приложение является простым в обращении, не требует подключения к интернету. Скачать приложение можно с гитхаба, ознакомившись с файлом readme.