

RAF RMA

Memorable places app

Jun 15, 2020

[Rok i bodovanje](#)

[Slanje projekta](#)

[Dizajn, navigacija i organizacija ekrana](#)

[Mapa](#)

[Mapa - unos](#)

[Mapa - prikaz lokacija](#)

[Tehnologije](#)

[Napomene o odbrani](#)

[Detaljnije o bodovanju](#)

Rok predaje, bodovanje, pravila

Izrada aplikacije - **25 poena max**

Odbrana projekta - **25 poena max**

Radove **predati do 26.06.**

Rad predat u junskom roku, važi samo za junski rok. Ne postoji mogućnost prenosa odbrane rada za naredni rok.

Slanje projekta

Naziv projekta kada ga kreirate u Android studiju **mora biti** u formatu **rs.raf.projekat2.ime_prezime_brind.**

Zipovan projekat nazvan **mora biti ime_prezime_brind.zip** i šaljete ga na

Odbrana će biti na fakultetu, potrebno je imati indeks sa sobom.

Dizajn, navigacija i organizacija ekrana

Sve tri stavke su prepuštene individualnoj odluci, s tim što dizajn mora da zadovolji osnovne zahteve material design specifikacije (margine, padding, navigacioni paterni).

Mapa

Izvršiti setup mapa za projekat na osnovu [zvanične dokumentacije](#).

Ova funkcionalnost aplikacije je realizovana kroz tri ekrana.

Na prvom se dohvata korisnikova lokacija i prikazuje na mapi, korisnik može zatim uneti naslov i belešku o lokaciji i sve to sačuvati u lokalnu bazu podataka.

Po ulasku na drugi ekran, korisniku se u prvom tabu, na mapi prikazuju sve lokacije koje je sačuvao. Klik na pin otvara prozorčić sa informacijama o lokaciji. Na drugom tabu se nalazi lista sačuvanih lokacija koja može da se pretražuje. Klik na item u listi otvara novi (treći) ekran na kome se vide informacije o lokaciji i na dugme Edit se mogu izmeniti. Izmena podataka se mora reflektovati na svim mestima u aplikaciji gde je taj podatak prikazan.

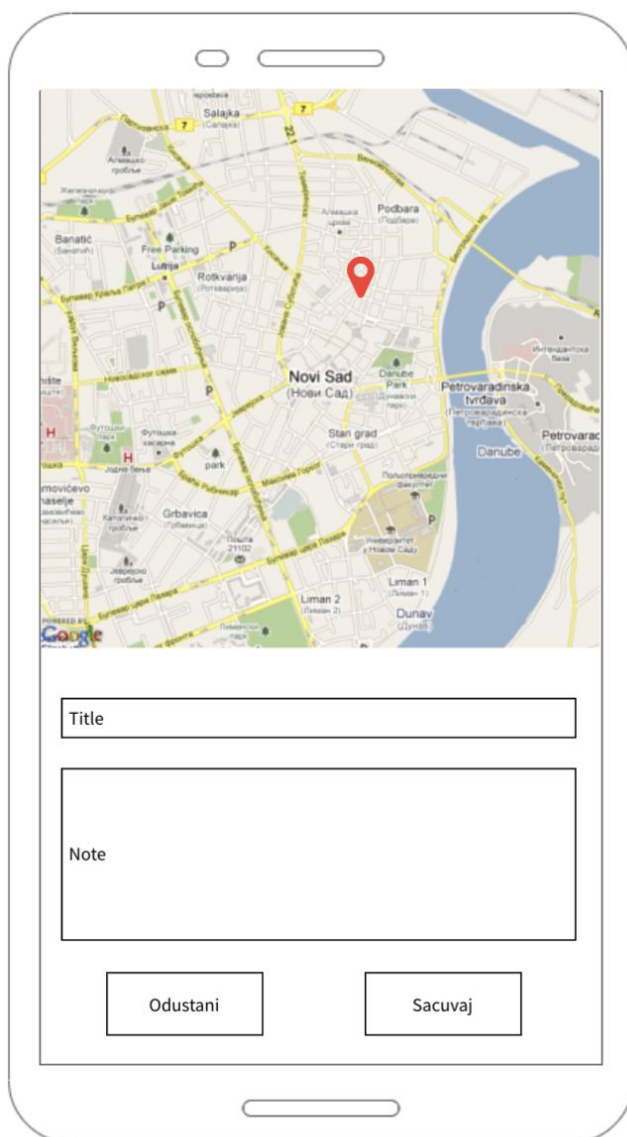
Da biste lakše testirali app, možete spoofavati vašu lokaciju, kako na [emulatoru](#), tako i na [telefonu](#).

Vodite računa o tome da mapa mora biti spremna, pre nego što pokušate da prikazete podatke na njoj.

Mapa - unos

Na ovom ekranu je potrebno implementirati logiku za davanje dozvole aplikaciji da pristupi lokaciji korisnika. Ukoliko korisnik odbije da da permisiju, potrebno je obavestiti korisnika da bez nje ova funkcionalnost nije moguća i vratiti ga na prethodni ekran.

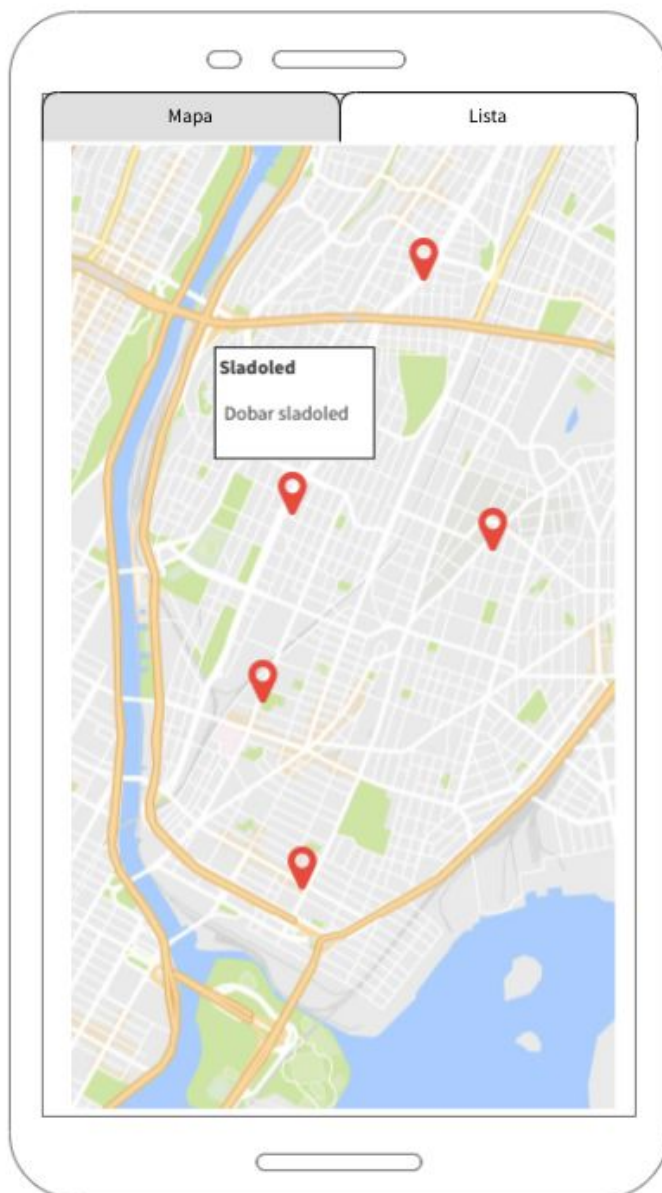
Ukoliko lokacija nije dostupna iz nekog razloga, prikazati default-nu.



The image shows a mobile application interface for adding a location. The top half of the screen displays a Google Map of Novi Sad, Serbia, with a red location pin placed in the city center. Below the map, there is a form with two input fields: 'Title' and 'Note'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Odustani' (Cancel) and 'Sacuvaj' (Save).

Mapa - prikaz lokacija

Na prvom tabu ovog ekrana su prikazani pinovi svih lokacija koje su posećene. Sve pinovi moraju biti vidljivi, a može se implementirati i klasterizacija opisana na dokumentaciji. Klik na pin otvara prozorčić sa informacijama o lokaciji. Prikaz pinova može biti i klasterizovan.



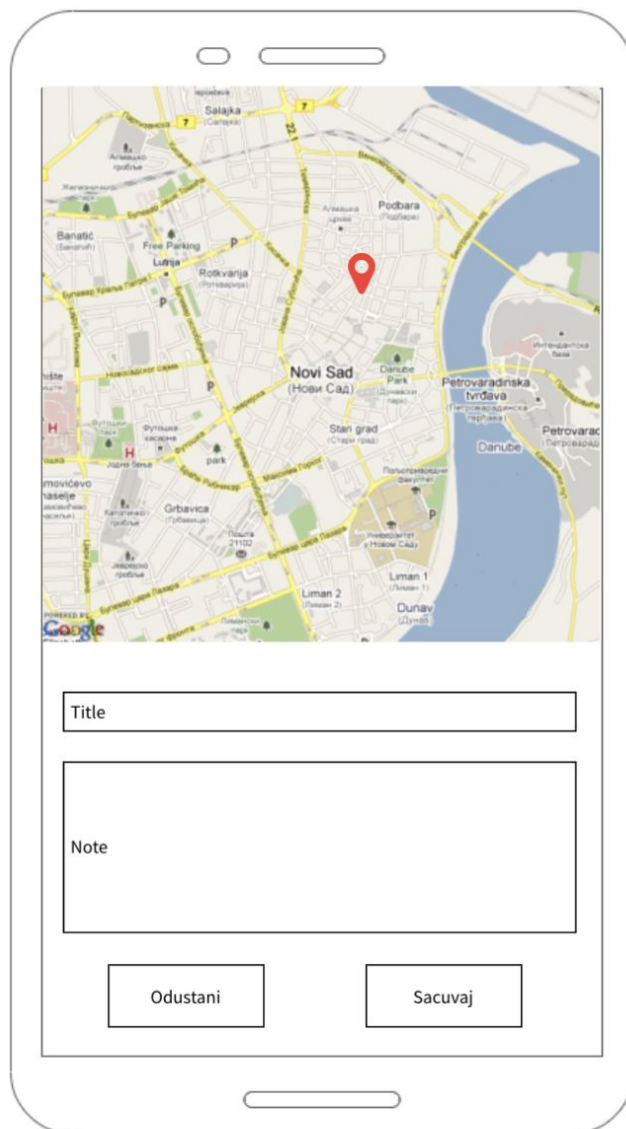
Mapa - prikaz lokacija u listi

Na drugom tabu ovog ekrana su prikazani itemi u listi svih lokacija koje su posećene. Lista može biti pretraživana po nazivu ili opisu/beleški lokacije. Klik na item u listi vodi na poseban ekran na kome su prikazani svi detalji (UI sličan ekranu za unos) lokacije, i gde se klikom na dugme edit mogu izmeniti informacije o lokaciji (datum se ne može izmeniti, ali mora biti prikazan). Klikom na FAB se menja način sortiranja po vremenu dodavanja lokacije (prvo najnovija ili najstarija). Promeniti izgled FAB-a na osnovu trenutnog sortiranja.



Mapa - prikaz detalja lokacije

Klikom na dugme izmeni mogu se textview-ovi zameniti edittext-ovima i na taj način omogućiti izmenu direktno na ovom ekranu ili se može otvoriti novi ekran (sličan ekranu za unos) na kome se može izvršiti izmena.



Tehnologije

Obavezno je koristiti ViewModel-e i LiveData na prezentacionom sloju. LiveData bi trebalo umesto da direktno čuva strukture podataka, čuva stanja koja sadrže podatke. Svi podaci moraju biti dopremljeni iz repozitorijuma/sačuvani u repozitorijumu koji je u sloju podataka. Za rad sa bazom koristiti Room, a za komunikaciju sa serverom Retrofit.

Napomene o odbrani

Odbrana je usmena i podrazumeva pitanja o projektu i gradivu rađenom na vežbama i ispitu. npr.

Zašto si iskoristio komponentu na način x umsto y?

Čemu služi i kako radi komponenta x?

Šta se dešava ako izmenimo x?

Nema potrebe učiti prezentacije ili članke sa android developers napamet, potrebno je samo razumevanje onoga što ste napisali i poznavanje onoga što smo pričali na vežbama i predavanjima.