

RAF RMA

Student helper app

Maj 26, 2020

[Rok i bodovanje](#)

[Slanje projekta](#)

[Dizajn, navigacija i organizacija ekrana](#)

[Splash screen i Login screen \(2p\)](#)

[Raspored časova \(7p\)](#)

[Pisanje beleški \(6p\)](#)

[Prikaz statistike \(3p\)](#)

[Tehnologije](#)

[Napomene o odbrani](#)

[Detaljnije o bodovanju](#)

Rok i bodovanje

Rok za predaju aplikacije je 8. jun 2020. 8:00. Projekat ukupno vredi 25 bodova.

Projekat se radi timski, u timovima po dvoje ljudi.

Za sva pitanja i nedoumice pisati na dkojadinovic@raf.rs

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 dkojadinovic@raf.rs

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

Dizajn, navigacija i organizacija ekrana

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

Splash screen i Login screen (2p)

Na splashu je potrebno proveriti da li se korisnik ranije prijavio, ukoliko jeste preusmeriti ga na glavni ekran, u suprotnom na Login.

Login ekran sadrži polja za unos imena i pin-a, potrebno je validirati unos.

Ostali екрани mogu biti urađeni kao fragmenti u okviru viewpagera na glavnom ekranu ili glavni ekran može sadržati jednostavan meni koji vodi ka drugim activity-ima.

Raspored časova (7p)

Potrebno je koristeći postojeći [API fakulteta](#) preuzeti informacije o rasporedu, keširati, prikazati ga i omogućiti korisniku da ga filtrira po više kriterijuma istovremeno - grupi, danu, profesoru i predmetu. Filtriranje mora da radi po svim parametara u istom trenutku. Dok se sadržaj učitava prikazati loading. I kada se podaci dohvate sa servera obavestiti korisnika o tome. Ukoliko dođe do greške, obavestiti korisnika da gleda keširane podatke.

Predmet - Tip	Dan	Vreme
Profesor		
Ucionica		
Grupe		

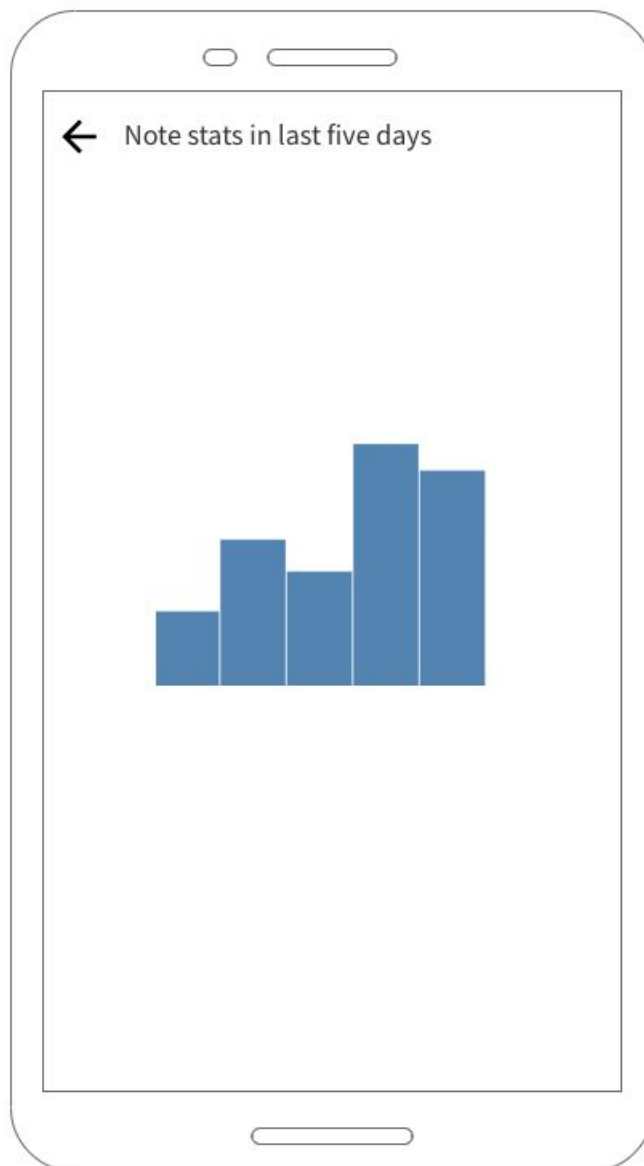
Pisanje beleški (6p)

Potrebno je implementirati na jednom ekranu listu beleški koje je student uneo. Beleške se čuvaju u bazi. Svaki item u listi sadrži dugme koje potpuno briše item, dugme koje ga arhivira/vraća iz arhive i dugme koje vodi na ekran za izmenu item-a. Na dnu se nalazi dugme koje otvara ekran za unos nove beleške. Na vrhu se nalaze polje za pretragu po naslovu i sadržaju i switch koji prikazuje/sakriva arhivirane beleške.



Prikaz statistike (3p)

Na ovom ekranu prikazati na grafikonu broj kreiranih beleški u poslednjih pet dana.



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 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 elementarno poznavanje onoga što smo pričali na vežbama.

Detaljnije o bodovanju

Svaki ekran nosi broj poena naveden pored naziva. Podrazumeva sa da je implementan UI i ispravna komunikacija sa drugim komponentama (pokretanje activity-a, obrada rezultata, komunikacija preko deljenog viewmodel-a).

Vizuelni izgled aplikacije (ispoštovana specifikacija dizajna, smislene margine, raspored elemenata i sl.) nosi **3 poena**.

Poštovanje arhitekture **4 poena**, bez arhitekture projekat vredi $\frac{1}{3}$ poena.