

## AND 3. Kontrolní bod - Vytvořte Alfa-verzi aplikace (prezenční forma)

### Kontext

---

Když už máte vytvořený **HFP** a máte tedy už funkční prototyp aplikace, která se dá spustit na zařízení, je nutné ji posunout do stavu **alfa verze**. Cílem tohoto kontrolního bodu je vytvořit **alfa verzi** vaší aplikace.

### Zadání

---

Vaším třetím úkolem bude vytvořit **alfa verzi aplikace**.

Alfa verze aplikace je téměř finální aplikace, která se může prezentovat klientovi a testovat na zařízení. Tato verze v sobě ještě nemusí mít integrovaný design, ale už obsahuje aplikační logiku, reálná data a je to tedy téměř hotová aplikace, které zbývá už jen málo, aby se mohla vypublikovat. Tato aplikace vychází z HFP, který byl součástí minulého kontrolního bodu a už má správně naimplementované menu, seznamy, formuláře, stahuje data z internetu (bude je uchovávat v paměti), a umožňuje sdílení.

### Postup

---

Pokračujte ve vaši HFP aplikaci, kterou jste odevzdávali v minulém kontrolním bodu a implementujte funkcionalitu, kterou jsme probírali v dalších lekcích:

- Fragmenty
- Seznamy
- Zachování stavu aplikace
- Menu a navigaci
- Načítání dat z internetu
- Sdílení
- atd.

V alfa verzi aplikace **nemusí být ještě integrována databáze a finální design a barvy**.

### Požadavky na aplikaci

---

Aplikace musí splňovat následující:

- Bude mít alespoň 5 obrazovek
- Bude obsahovat ekvivalent hlavního menu (taby, Navigation Drawer, menu v ActionBaru, atd.)
- Bude obsahovat alespoň jeden seznam (komponenta ListView)
- Bude umět nějakým způsobem lokálně uložit data (malá data = SharedPreferences, velká data = databáze)
- Bude umět stáhnout nějaká data z internetu z JSON souboru
- Bude umět něco sdílet (email, facebook, ...)
- Bude umět zobrazit alespoň jeden obrázek z internetu (třeba uživatele z Gravataru?)
- Bude nějakým způsobem nastýlovaná (vlastní barvy, atd.)
- Může běžet na Android 4.1 a výše

### Poznámka k návaznosti

---

Navzdory tomu, že jsou všechny tři domácí úkoly kontrolními body jedné semestrální práce, jsou úmyslně navrženy tak, aby bylo možné některé nezvládnout a přitom stále absolvovat předmět. Rozhodně to však není postup doporučený. Jednotlivé kontrolní body představují některé z kroků vývoje mobilní aplikace. Navazují sice na sebe, ale je možné vypracovat je i bez existence předchozích. V takovém případě pochopitelně student ztrácí body z příslušného kontrolního bodu a jeho semestrální práce má tendenci k tomu mít ve finále nižší kvalitu. A vyučujícího vynecháváním kontrolních bodů rozhodně nepotěšíte.

## Řešení

---

Domácí úkol odešlete k ohodnocení tlačítkem níže.

Odeslat řešení domácího úk...

**Termín odevzdání je 30.04.2017 23:59.** Na později odevzdaná řešení nebude brán zřetel. Svá řešení můžete odevzdávat i dříve.

## Pokyny pro vyplnění požadavku a odevzdání řešení

---

Vyplňte "Název" - **AND 3**. (*Jméno odesílatele a předmět jsou doplněny automaticky školním systémem.*)

I když úlohu odevzdáte, je možné za ni získat 0 bodů, toto nastane když:

- **A) Obecné podmínky - 0 bodů máte když:**
  - Odevzdáte méně než 50% řešení
  - Zjistíme, že jste úkol opsali (0 bodů dostane ten kdo řešení opsal i ten kdo řešení poskytl) - ANO, děláme diff - <http://cs.wikipedia.org/wiki/Diff>
  - Odevzdáte úkol PO DEADLINE, 1 minuta PO DEADLINE je také PO DEADLINE
  - Odevzdáte úkol ve špatném formátu, se špatnou přílohou, atd. sice včas, ale logicky nebude akceptován. A pak nestihnete odevzdat opravenou verzi úkolu včas (do deadline). Toto NENÍ chyba cvičícího, že vám řešení "nestihl" opravit, ale VAŠE neboť jste nezvládli řešení odevzdat ve správném formátu napoprvé, nebo včas navzdory tomu, že je zde postup detailně popsán.
- **B) Specifické podmínky tomuto předmětu či úkolu - 0 bodů máte když:**
  - Zjistíme, že jste úkol opsali stylem copy paste z jiné webové stránky (zjistit toto je ještě snazší než diff)
  - Vaše aplikace nepůjde spustit.
  - Vaše aplikace musí běžet na Android 4.1 a výše.

**Odevzdání JE BEZPODMÍNEČNĚ NUTNÉ provést přes školní informační systém, a to NÁSLEDOVNĚ:**

Během realizace tohoto úkolu budete pokračovat na vašem již vytvořeném projektu. Po každém buildu aplikace se vám vytvoří soubor `.apk`, což je spustitelná verze vaší aplikace. Tuto aplikaci budete odevzdávat. Kde soubor najdete?

V případě, že používáte Android Studio, najdete zbuildované apk ve složce v projektu: `app/build/outputs/apk/`. Použijte soubor `app-debug.apk`, ale správně ho pojmenujte!

**V tomto kroku neodevzdávejte zdrojové kódy. Odevzdejte jen .apk, které může být ze složky app/build/outputs/apk/ (tzn. nemusí být podepsáno klíčem pro finální nahrání aplikace do Google Play. Toto se teprve budete učit).**

Aplikaci pojmenujete:

`ucl_android_03_novak_jan.apk`

a pak ji zazipujete a vznikne vám `.zip`.

Tento zip pojmenujete:

`ucl_android_03_novak_jan.zip`

Bude se tedy jmenovat stejně jako ta aplikace ale s .zip na konci. Pokud se soubor jmenuje jinak, přejmenujete ho.

### POZOR!

Místo novak\_jan je pochopitelně VAŠE jméno BEZ diakritiky. ANO, ty divné čáry v tom názvu NEJSOU mezery, ale znaky podtržítka - "\_". Číslo 03 pak reprezentuje, že jde o třetí úkol, resp. kontrolní bod - třetí úkol tedy nebude mít 02, ale 03...

Tento **SPRÁVNĚ POJMENOVANÝ** .zip odevzdáte do formuláře na odeslání úkolu jako přílohu řešení. A poté **NAPÍŠETE do POPISU ŘEŠENÍ** v požadavku:

**Odevzdávám ucl\_android\_03\_novak\_jan.zip**

**Tedy správné odevzdání** = správně pojmenovaná příloha + správně napsaný text popisu.

Pokud chcete cvičícímu něco vzkázat, připišete to do popisu úkolu, za "Odevzdávám ucl\_android\_03\_novak\_jan.zip", přičemž mezi "Odevzdávám ucl\_android\_03\_novak\_jan.zip" a vaším textem **bude jeden prázdný řádek**.

Pokud to uděláte jinak, **VAŠE ŘEŠENÍ NEBUDE AKCEPTOVÁNO** a budete to muset udělat znovu.

Pokud to odevzdáte s novak\_jan a nebudete Jan Novák, pak **VAŠE ŘEŠENÍ NEBUDE AKCEPTOVÁNO**.

Pokud do popisu nenapišete Odevzdávám ucl\_android\_03\_novak\_jan.zip (místo novak\_jan bude vaše jméno), pak **VAŠE ŘEŠENÍ NEBUDE AKCEPTOVÁNO**.

Pokud máte k úkolu, jeho zpracování, či odevzdání nějaké dotazy, kontaktujte VČAS (ne na poslední chvíli) svého cvičícího komunikačním kanálem, který preferuje a který vám pro tyto účely definoval.

## Jak odevzdat domácí úkol

---

**Vyplňte "Název"** - někteří vyučující uvádějí požadovaný název v zadání domácího úkolu. (*Jméno odesílatele a předmět jsou doplněny automaticky školním systémem.*)

Pokud chcete do požadavku **vkládat přílohy**, klikněte na tlačítko "Vložit přílohu". Zobrazí se dialogové okno, kde zadáte cestu k příslušnému souboru. Po kliknutí na tlačítko "OK" se zobrazí seznam příloh, následně zavřete dialogové okno.

**Domácí úkol odevzdáte kliknutím na tlačítko "Odeslat"**. V záhlaví se zobrazí lišta s informací "Požadavek byl úspěšně odeslán ke zpracování." *Založené ale neodeslané požadavky se hlásí ve vašem úkolovníku aktivitou "Neodesláno!" O akceptaci (či zamítnutí) vyučujícím Vás bude systém informovat aktivitou a požadavek s domácím úkolem se následně odkáže na Vaši kartu studenta v předmětu.*

Podrobná nápověda k odevzdání domácího úkolu v  [Jak odevzdat domácí úkol](#)

## Zdroje

---

- <https://developer.android.com>
- <https://developer.android.com/design/>
- Ostatní zdroje z přednášek