# Klassen Planung (df)

## Klassen für Activitys

Es wurden für jede Activity fünf Klassen implementiert, um die einzelnen Bereiche einer Activity getrennt behandeln zu können. Zunächst gibt es die Init Klasse, welche von der AppCompactActivity Klasse abgeleitet ist, weswegen ihr Konstruktor beim Starten einer Activity automatisch aufgerufen wird. In diesem besagten Konstruktor werden lediglich die anderen vier Klassen instanziiert.

Als erstes wird die Gui Klasse Instanziiert, welche die Programmatischen variablen enthält, die den Komponenten der Activity entsprechen, Außerdem enthält sie die Methoden um z.B. texte in die Oberfläche zu laden.

Im Anschluss daran wird die Data klasse instanziiert, sie enthält alle für die Activity wichtigen Daten, außerdem werden dort die Übergabe Parameter der Letzten Activity angenommen.

Als nächstes ist die AppLogic Klasse dran, in welcher sich , wie der Name schon sagt, die Logik der Entsprechenden Activity befindet, hier werden die Methoden implementiert, welche dann später durch gewisse Events ausgelöst werden. Dafür werden ihr beim Erzeugen die Daten und die Gui klasse als Parameter übergeben.

Zu Letzt wird die Klasse Event\_Listener erzeugt, sie weist den Komponenten der Activity mit Hilfe der Gui klasse die Ereignisse zu und ruft dann die Methoden auf, welche in der AppLogic implementiert sind.

## Daten Klassen

Es wurde eine Klasse für sämtliche Konstanten Angelegt, die in der App benötigt werden. Diese Konstanten wurden als Static Variablen angelegt, damit die Klasse nicht Instanziiert werden muss um auf die Konstanten zugreifen zu können.

Des Weiteren wurden drei Klassen angelegt, die die Persistenten Daten laden können, je eine für User, Challenges und Karteien, außerdem wurde eine Storage Klasse implementiert, die diese drei Persistenten Daten Verwaltet.