# Klassen Planung (df)

## Klassen Planung für Activitys

Es sollen für jede Activity fünf Klassen implementiert werden, um die einzelnen Bereiche einer Activity getrennt behandeln zu können.

Zunächst soll es eine Init Klasse geben, welche von der AppCompactActivity Klasse abgeleitet sein soll, weswegen ihr Konstruktor beim Starten einer Activity automatisch aufgerufen werden wird. In diesem besagten Konstruktor sollen lediglich die anderen vier Klassen instanziiert werden.

Als erstes soll die Gui Klasse Instanziiert werden, welche die programmatischen Variablen enthalten wird, die den Komponenten der Activity entsprechen, Außerdem enthält sie die Methoden um Daten in die Komponenten der Oberfläche zu laden.

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

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

Zu Letzt wird die Klasse Event\_Listener erzeugt werden, welche auf die Events der Komponenten mit Hilfe der Gui Klasse Reagieren wird und die Entsprechenden Methoden in der AppLogic aufrufen soll, die für das jeweilige Event gedacht sind.

## Daten Klassen

Es wird eine Klasse für sämtliche Konstanten Angelegt, die die App benötigt wird. Diese Konstanten sollen als Static Variablen angelegt werden, damit die Klasse nicht Instanziiert werden muss um auf die Konstanten von außerhalb zugreifen zu können.

Des Weiteren werden drei Klassen angelegt, die die Persistenten Daten laden können, je eine für User, Challenges und Karteien, außerdem wird eine Storage Klasse implementiert, die diese drei Persistenten Datentypen Verwaltet. (+alf)

Es soll außerdem noch eine Klasse geben, welche Global Daten halten kann, da eigene Klassen schwer mithilfe des Intends weiter zu reichen sind. Außerdem wäre es in manchen fällen aufwendiger, jedesmal bestimmte Daten als Patrameter an die nächste Activity zu übergeben, als diese einfach global zu halten.

## Navigations Klasse

Es soll eine Klasse für die Navigation zwischen den Activitys Angelegt werden, in welcher statische Methoden zum Starten der Activitys implementiert werden sollen, die Die Übergabe Parameter per Intend weitergeben. Die Methoden sollen statisch sein, damit die Klasse nicht instanziiert werden muss um auf die Funktionen zugreifen zu können.