# Datenmodell Planung

## Nicht-Persistente Daten(df)

### Activitys

Zünächst enthält die Data Klasse einer entsprechenden Activity immer die Activity zu der sie gehört, weitere enthaltene daten sind abhängig, von der jeweiligen activity zu der die Data Klasse gehört. Activitys deren Dataklasse lediglich über diese Variable verfügen, und sich auch sonst nicht um Datenhaltung kümmern sind: **Startbildschirm**,

In der Data Klasse der **User Auswahl** soll eineListe für die User Namen vorhanden sein, Außerdem wird diese klasse , sollte der activity beim aufrum ein nutzername übergeben werden, diesen usernamen der geladenen liste hinzufügen.

Es soll außerdem eine zugriffsmöglichkeit für die Globale klasse geben, da der Zugriff hierauf sich ansonsten um einiges komplexer schreiben würde, wenn er jedesmal mit dem Kompletten aufruf getan werden müsste.

Die Data Klasse für die Activity in der ein **neuer user** angelegt werden kann soll lediglich der nachfolgenden activity, also der user auswahl activity den neuen usernamen als string übergeben.

Die Datenklasse für die Activity zur Karteiauswahl benötigt auch den zugriff auf die globale klasse, Da in dieser Activity Die meisten der Global gehaltenen Daten gesetzt werden. Außerdem soll es in dieser Daten Klasse einen Zwischenspeicher für die vom User zu selektierte Kartei geben.

Die Data Klassen Für Die **Feedbackklassen für Richtige und falsche** antworten, sowie die **Feedback Activity zur Selbstkontrolle** sollen lediglich eine Variable für die Globale Klasse enthalten, um den zugriff hierauf zu vereinfachen.

Die Datenklassen für die **Challenge Activitys** benötigen ebenfalls nur die Variable für die Globale klasse, auch wenn hier einige daten per Intend weiter gereicht werden könnten, macht es aus gründen der Konsistens sinn alles über die Globale Klasse zu regeln.

Für die Score Daten Klasse Wird ebenfalls nur ein Zugriff auf die Globale Klasse benötigt, da dort alle nötigen Daten für diese Activity Gehalten werden.

<Detail Score>

<File Score>

### Data Package & Navigation

Die **Globale** Klasse soll alle daten enthalten, sie während der bearbeitung einer kartei benötigt werden, Folglich wird dieke klasse erst verwendung finden, wenn sowohl ein user als auch eine kartei ausgewählt sind.

Sie soll eine Liste aller Fälligen Challenges des ausgewähltenb Users, der ebenfalls in dieser Globalen klasse gespeichert wird, und der ausgewählten Kartei enthalten. Um immer auf die momentan aktuelle challenge zugreifen zu können soll auch ein global zugänglicher index für die eben beschriebene Challengeliste in der Globalen Klasse vorhanden sein, welcher nach dem beenden einer challenge um 1 erhöht wird.

Auch einen zähler dür Richtig beantwortete Fragen soll hier implementiert werden um am ende der Karteibearbeitung die Leistung zusammenfassend anzeigen zu können. In der Globalen Klasse wird es außerdem Eine Instaz der ApplicationInterface Klasse geben,, welche quasie die Brücke zu den Persistent gehaltenen Daten darstellen wird.

In der Klasse für die **Konstanten** sollen zum einen namens konstanten für das übergeben und entgegennehmen von Intend werten definiert werden. Außerdem sollen dort Sämtliche String oder Integer Werte befinden, die an mehreren stellen gebraucht werden, sich aber zur laufzeit nicht ändern können, Beispielsweise die Typen bezeichnung der einzelnen Challenges beim Laden.

Die **Challenge** Klasse soll zunächst einmal Ihre Fragestellung, sowie ihren Fragen Typ enthalten. Des weiteren soll sie der Vollständigkeit halber auch Ihre Id beinhalten. Auch eine Liste des Datentyps Solution soll hier vorhanden sein.

Die Klasse Solution steht für je eine mögliche Antwort auf eine frage, sie soll sowohl die antwort als text enthalten, sowie eine information darüber, ob diese antwort korrekt ist oder nicht.

In der **Navigationsklasse** werden die Daten, die einem Activityaufruf übergeben wurden in den Intend geladen und somit an die nächste Activity weitergereicht.