# 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 Datenhalten kümmern sind: Startbildschirm,

In der Data Klasse der User Auswahl soll eine Variable für die Storage klasse sein, damit hier die User Liste geladen werden kann, Außerdem wird diese klasse , sollte der activity beim aufrum ein nutzername übergeben werden, diesen usernamen der geladenen liste hinzufügen. Es soll außerdem eine öffentlich zugängliche variable für die Globale klasse geben, da der zugriff hierauf sich ansonsten um einiges komplexer schreiben würde.

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

<Fileselection>

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.

### Data Package & Navigation

<Global>

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 zwei String variablen enthalten, von denen eine Die Fragestellung und die andere die Typbezeichnung der challenge enthält. Des weiteren soll es eine Integer Variable geben, die die Challenge ID beinhaltet. Auch zwei String ArrayLists sollen Implementiert werden, eine für die Richtigen Antworten und eine für Alle möglichen Antworten.

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