## Datenhaltung nicht persistent

### Activitys

Es wurde für jede Activity eine Datenklasse implementiert, welche sich um die Daten Haltung der entsprechenden Activity kümmert. Diese Dataklasse Hat in jedem Fall eine Zugriffs Möglichkeit auf die zugehörige Activity.\\

Die meisten Data Klassen enthalten auch eine Zugriffs Möglichkeit auf die Globale Datenhaltungsklasse, die später noch erläutert werden wird, außerdem nehmen einige Data Klassen mit Hilfe des Intents Daten von der Vorherigen Activity entgegen. Im Fall der User Auswahl enthält sie außerdem eine Liste aller bereits angelegten User Namen. \\

Auch die Klasse für die Kartei Auswahl wird neben den bereits genannten Daten Eine Liste enthalten, in diesem Fall handelt es sich hierbei allerding um eine Liste der Karteinamen. \\

Die Data Klasse für Die Activity für die Statistik über alle Karteien enthält eine Arraylist, Die pro Kartei den Namen, die Anzahl an fragen und die Anzahl an offenen Fragen enthält. \\

Die Activity für die Detaillierte Kartei Statistik enthält nur den Namen der Kartei, über die sie letztendlich die detaillierten Informationen ausgeben soll. Auch Die Activity für die das Anlegen neuer User enthält lediglich einen Daten Satz, in dem der neu anzulegende User Namen gespeichert ist.\\

### Data Klassen und Navigation

Es wurden insgesamt vier reine Daten Klassen implementiert, die sich zwar mit nicht persistenter Daten Haltung beschäftigen, aber auch nicht zu einer bestimmten Activity gehören. \\

Eine dieser vier Klassen ist die Const Klasse, in der sich Konstanten sowohl für die Übergabe mittels Intent befinden als auch Konstanten, für die Typ Bezeichnungen der einzelnen Challenge Arten. \\

Die Globale Datenklasse wird Hauptsächlich bei der Bearbeitung einer Kartei benötigt, allerdings wird sie ebenso verwendet um auf Das ApplicationInterface zuzugreifen, welches die Brücke zwischen persistenten und nicht persistenten Daten darstellt. \\

Neben dem eben Genannten Zugriff enthält die Globale Datenklasse auch eine Liste der fälligen Challenges der Aktuell ausgewählten Kartei, sowie den dazugehörigen Index der aktuell zu bearbeitenden Challenge in der Challenge Liste. \\

Es wird außerdem die Anzahl der bereits richtig beantworteten Challenges in der Globalen Klasse gespeichert, da diese zu berechnungszwecken benötigt wird. Außerdem Wird hier der Name des aktuell agierenden Nutzers gehalten. \\

Die Challenge Klasse stellt komplett die Programmatisch wichtigen Daten dar, die eine Challenge Enthält, das sind ihre ID, Die eigentliche Fragestellung, der Typ der Challenge und natürlich eine Liste der antworten, welche als Datentyp Solution abgespeichert sind. \\

Der eben bereits erwähnte Datentyp Solution besteht lediglich aus Einem Antwort Text und der Information ob diese Antwort Korrekt ist. \\

Die Datenhaltung in der Activity klasse bezieht sich nur darauf, dass dort die übergebenen Parameter in das Intent geladen und somit weiter an die nachfolgende Activity gegeben werden