Tartalomjegyzék

[1. Bevezetés 2](#_Toc504932062)

[1.1. A program áttekintése 2](#_Toc504932063)

[1.2. Témaválasztás 2](#_Toc504932064)

[2. Felhasználói dokumentáció 2](#_Toc504932065)

[2.1. A program általános leírása 2](#_Toc504932066)

[2.2. Rendszerkövetelmények 2](#_Toc504932067)

[2.3. A program telepítése 2](#_Toc504932068)

[2.4. A program használata 2](#_Toc504932069)

[2.4.1. Felhasználónév 2](#_Toc504932070)

[2.4.2. Játék indítása 2](#_Toc504932071)

[2.4.3. Kategóriaválasztó 2](#_Toc504932072)

[2.4.4. Eredménytábla 2](#_Toc504932073)

[3. Fejlesztői dokumentáció 2](#_Toc504932074)

[3.1. Fejlesztői eszközök 2](#_Toc504932075)

[3.2. Adatbázis 2](#_Toc504932076)

[3.2.1. Adatbázis tárolása 2](#_Toc504932077)

[3.2.2. Adatbázis frissítése 2](#_Toc504932078)

[3.2.3. Adatbázis felépítése 2](#_Toc504932079)

[3.3. Tesztelési dokumentáció 2](#_Toc504932080)

[3.4. Továbbfejlesztési lehetőségek 2](#_Toc504932081)

[4. Forrásjegyzék 2](#_Toc504932082)

# Bevezetés

## A program áttekintése

A záródolgozatom témája egy Android platformra fejlesztett Quiz alkalmazás, mely több kategóriában tartalmaz kérdés csomagokat, amik közül a játék elején és közben kell választani. A kérdések megválaszolása közben a játék pontokat számol, a jó válasz plusz ponttal, a rossz válasz pontlevonással jár, melyet a telefon rezgéssel jelez.

A főmenüből elérhető a ponttáblázat, melyben az öt legtöbb pontot elért helyezés látható felhasználónévvel együtt.

A játék alkalmazás bármely korosztály számára kikapcsolódást nyújthat, miközben tanulnak is belőle.

## Témaválasztás

A záródolgozat témái közül azért választottam az Android platformra írandó Quiz applikációt, mert véleményem szerint ez a rendszer napjaink legfeltörekvőbb operációs rendszere és még napjainkban is folyamatosan fejlődik és bővül. A szakdolgozat ledása után is szeretném rendszeresen bővíteni az alkalmazást új kérdéscsoportokkal és funkcionalitást illetően is.

Habár a program megírása előtt nem rendelkeztem kiemelkedő ismerettel a rendszert illetően, reményeim szerint a folyamat során piacképes tudásra tesztek szert, mellyel elhelyezkedhetek, mint kezdő Android programozó.

# Felhasználói dokumentáció

## A program általános leírása

A program telepítése és indítás után szükséges megadni egy felhasználónevet, ezen adat megadása nélkül nem is kezdhető el a játék. Amennyiben más felhasználó is használja ugyanezen az eszközön a játékot, lehetőségünk van a főmenüből megváltoztatni ezt az adatot.

Ezután rögtön a főmenübe érkezünk, ahol lehetőségünk van megadni egy felhasználói profilképet, de ez nem kötelező. Alapértelmezetten egy placeholder kép jelenik meg a felhasználó egyéni képe helyén, melyen kattintással lehet választani a felhasználó által kiválasztott galéria alkalmazással.

Főbb menüpontok:

* Új játék indítása: Ezen gombra kattintva a kategóriaválasztó oldalra jutunk, ahol a játék elkezdéséhez egy tetszőleges kategóriával indíthatjuk el a játékot.
* Eredménytábla: A játék során elért legjobb 5 eredményt és a hozzátartozó felhasználónevet nézhetjük meg ezen az oldalon. Amennyiben a felhasználó még nem játszott egy kört sem, nem fog megjelenni semmilyen adat sem.
* Felhasználónév: A játék elején megadott felhasználónevet lehet megváltoztatni ebben a menüpontban, de azzal ellentétben ebből a menüpontból változtatás nélkül ki lehet lépni.
* Kilépés

## Rendszerkövetelmények

## A program telepítése

## A program használata

### Felhasználónév

### Játék indítása

### Kategóriaválasztó

### Eredménytábla

# Fejlesztői dokumentáció

## Fejlesztői eszközök

A program megírásához használt program:

* Android studio 3.0.1

A megíráshoz használt fejlesztői környezet:

* API16 – Android 4.1

Az adatok tárolására használt eszközök:

* Az adatok ideiglenes tárolására Shared Preferences-t használok
* A kérdések és eredmények tárolására 2 táblás Sqlite adatbázis áll rendelkezésre

Az alkalmazásban található képek elkészítéséhez és szerkesztéséhez használt program:

* Adobe Photoshop CC

A teszteléshez használt eszközök:

* Android studio emulátor 7.0 androiddal
* Android 7.0-val rendelkező Xiaomi mi 5S Plus

## Adatbázis

### Adatbázis tárolása

A program egy előre elkészített adatbázist használ, melyből a kérdéseket olvassa be és az elért pontszámokat írja be az előre megadott Felhasználónévvel együtt. Ez az adatbázis a lokális Assets mappában található.

### Adatbázis frissítése

### Adatbázis felépítése

Az adatbázis 2 táblából áll:

* Scoreboard:
  + Jelen adatbázis tárolja el az elért pontszámokat és a hozzá tartozó felhasználónevet is.
  + Mezői a következő értékeket tartalmazzák:
    - ID: Ez a mező auto Increment-tel generálja az id-t az eredményhez
    - Felhasználónév: A játék során megadott felhasználónevet tárolja le, melyet első indításkor kell megadni, de változtatható a Főmenüben lévő „Felhasználónév” opcióval is.
    - Elért pontszám: Ez a kérdések megválaszoláskor összegyűjtött pontszámokat gyűjti össze.
* Quiz:
  + Jelen adatbázist a játék a kérdések és válaszok beolvasására használja
  + Mezői a következő értékeket tartalmazzák:
    - ID: Ez a mező auto Increment-tel generálja az id-t a kérdéséhez
    - Kérdés: Ez a mező tartalmazza a kérdést
    - Válasz1: Ez a kérdéshez tartozó első számú hibás választ tartalmazza
    - Válasz2: Ez a kérdéshez tartozó második számú hibás választ tartalmazza
    - Válasz3: Ez a kérdéshez tartozó harmadik számú hibás választ tartalmazza
    - Válasz4: Ez a kérdéshez tartozó helyes választ tartalmazza
    - Kategória: A játékban lévő kategóriaválasztó ezen mező alapján választja ki az adatbázisból a kategóriának megfelelő kérdéscsoportokat
    - Nehézség: Ezt a mezőt a játék jelenleg nem használja, továbbfejlesztési céllal szerepel benne.

## Tesztelési dokumentáció

## Továbbfejlesztési lehetőségek

# Forrásjegyzék