

Mobil programozási alapok (GEIAL335-BL2)

Beadandó feladat

Tartalom

Mobil programozási alapok (GEIAL335-BL2)	1
Beadandó feladat	1
Programról röviden	2
Módosítások	3
Adatbázis	3
Design	3
Row Item	4
Edit gomb	4

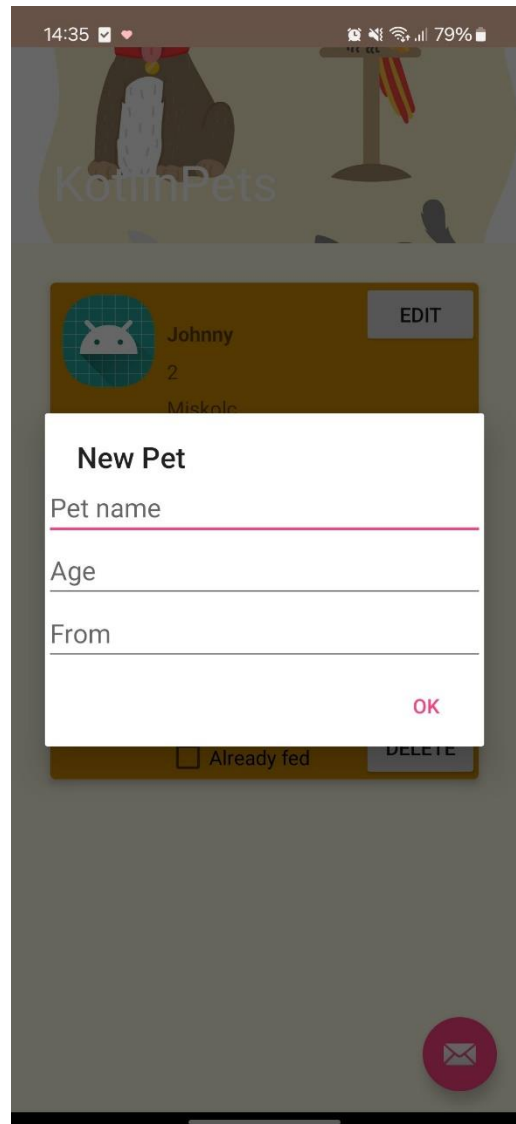
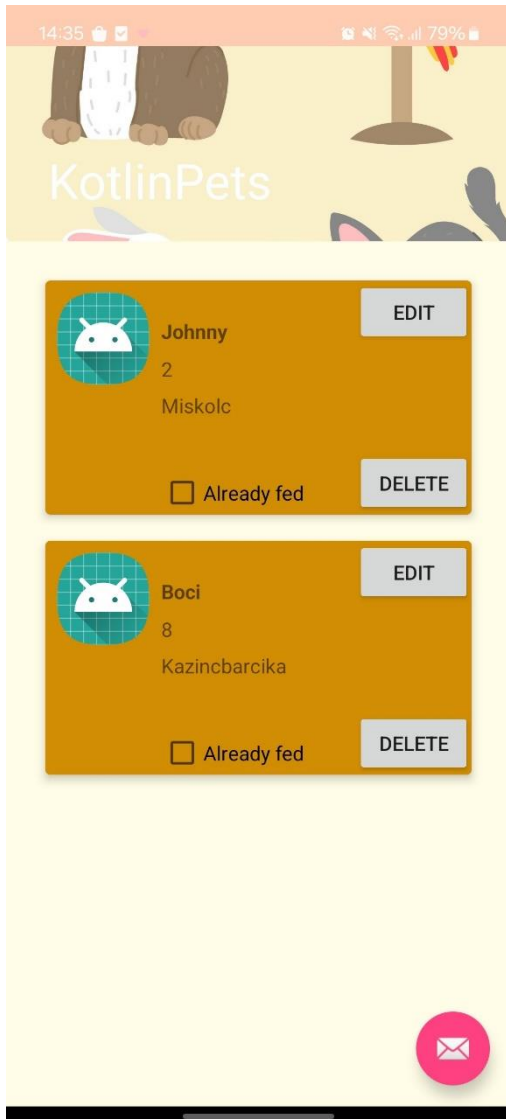
Készítette:

Regecz Márk (CNGDZ3)

III. évfolyamos levelezős Mérnökinformatikus hallgató

Programról röviden

Az alkalmazás célja, hogy a házi kedvenceinket tudjuk nyomon követni, nyilvántartani. A program kapott egy háziállatokhoz (szerintem) passzoló design-t. Állatjainkról feltudjuk venni a nyilvántartásba, hogy mi a neve, életkora és hogy honnan származik. Ezeken felül kitudjuk pipálni, hogy meglett-e etetve vagy sem.



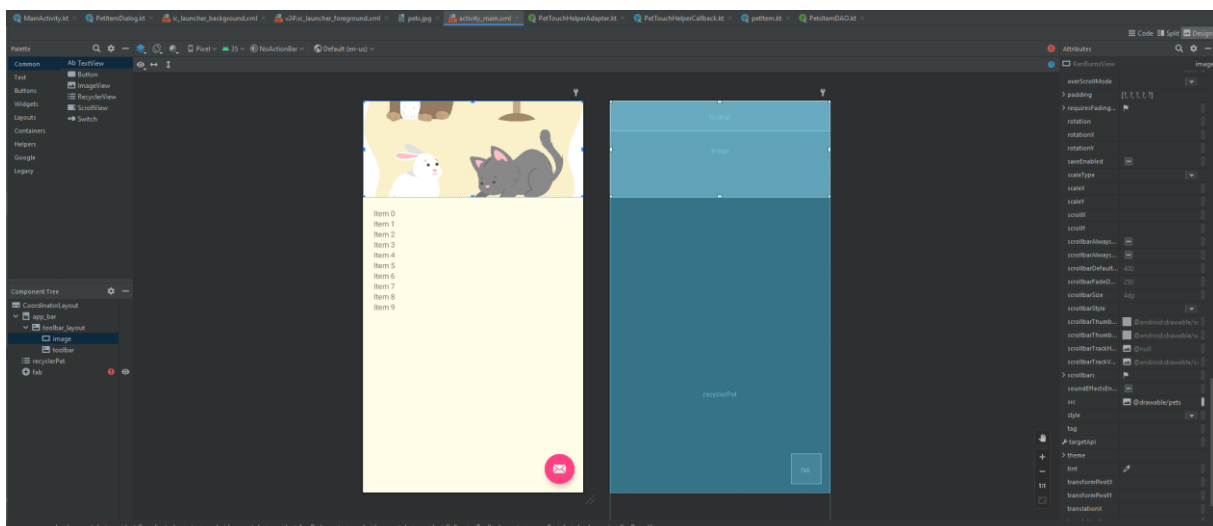
Módosítások

Adatbázis

```
1 package hu.aut.android.kotlinpets.data
2
3 import ...
4
5
6
7
8
9
10 /*
11  Adatbázis táblát készíti el.
12  Táblanév:petitem.
13  Oszlopok:petId, name, age, fed.
14  @PrimaryKey(autoGenerate = true): elsődleges kulcs, automatikusan generálva.
15  Ide szükséges a bővítés új adattal.
16  */
17 @Entity(tableName = "petsitem")
18 data class petItem(@PrimaryKey(autoGenerate = true) var petsId: Long?,
19                   @ColumnInfo(name = "name") var name: String,
20                   @ColumnInfo(name = "age") var age: Int,
21                   @ColumnInfo(name = "fed") var fed: Boolean,
22                   @ColumnInfo(name = "type") var type: String
23 ) : Serializable
```

Az adatbázis táblákban található a háziállat id-je (Long), neve (String), kora (Int), illetve hogy meglett-e etetve (Boolean).

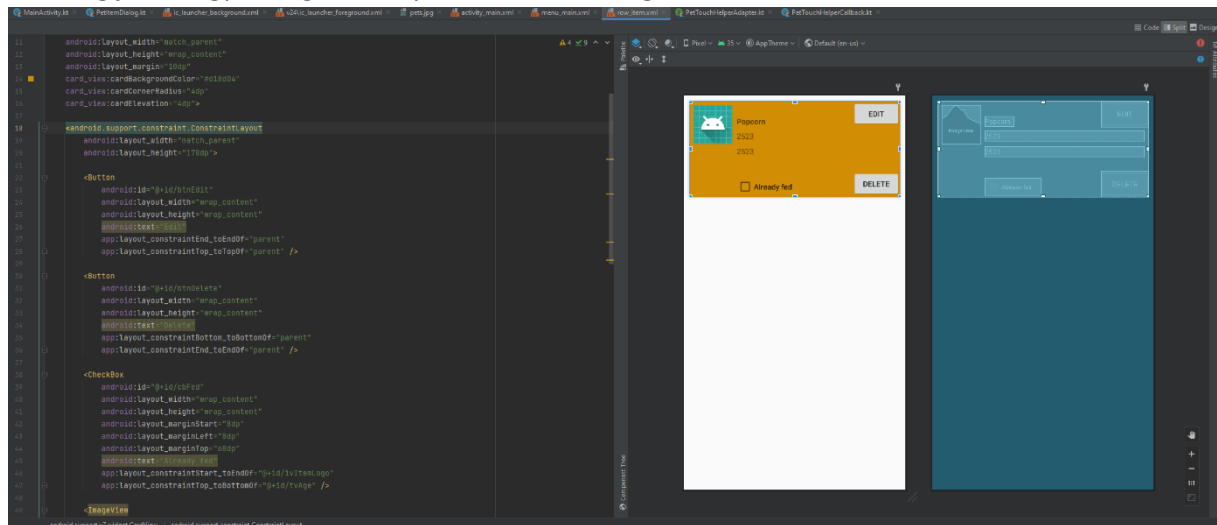
Design



A design-ban a macskás kép került, melyen van egy „pulzáló” animáció hogy dinamikus legyen az alkalmazás kinézete. Továbbá a háttér szín is módosításra került, hogy illeszkedjen a cicás kép színvilágához.

Row Item

A kártya háttere is változott, hogy illeszkedje a színe az alkalmazáshoz, illetve a „pipáló” gomb mellett a szöveg jelzi, hogy a megejtetés nyilvántartására szolgál.



Edit gomb

Kártyán ha a szerkesztést választjuk, akkor tudjuk módosítani az adatokat az adott háziállatnál. A már megadott adatokat megjeleníti, miután átírjuk az értékeket és rámegyünk az „OK” gombra, akkor kerül elmentésre már az új értékekkel.

