|  |  |
| --- | --- |
| **プログラムユニットID** | **resultFragment** |
| **プログラムユニット名** | onCreate() |
| **引数** | なし |
| **戻り値** | なし |
| **処理内容** | |
| *＊実装可能なレベルまで詳細化する*  1.変数の宣言  　packData.csvファイルまでのパスを入れる変数String packDataPathを作成  回答するパックを指定している値を入れる変数 int packNum  2.packData.csvファイルの中の回答したパックの問題数を調べる  packDataPath=ApplicationクラスのpackData.csvファイルまでのパス（PACK\_DATA\_PATH）を入れる  packNum=Applicationクラスの解いている問題を決めている変数(packNum)を入れる  int problemsNum=packDataPathのpackNumの問題数  3.何問正解したかを表示(correctNum / problemsNum)  4.各クイズの解説に飛ぶボタンを表示  problemsNumの数繰り返す  ボタンを作る  作ったボタンにIDを設定する  作ったボタンにクリックリスナーを設定する  繰り返しの終了  onCreate()メソッドの終了 | |
| **制約事項** | |
|  | |
| **備考** | |
| //takeQuizPackActivityのフィールドにあるcorrectNumを参照  //Applicationクラスにあるパックを指定している変数packNumを参照  //packData.csvファイルにはすべてのパックの情報が入っている  4で作られたボタンが押されるとonClick()メソッドが動きます | |

|  |  |
| --- | --- |
| **プログラムユニットID** | **resultFragment** |
| **プログラムユニット名** | onClick() |
| **引数** | なし |
| **戻り値** | なし |
| **処理内容** | |
| *＊実装可能なレベルまで詳細化する*  1.押されたボタンのIDを判別する  ApplicationクラスのquizNumに押されたボタンの問題番号を入れる  現在のフラグメントをスタックし、showExpalanationFragment()を起動 | |
| **制約事項** | |
|  | |
| **備考** | |
| <https://codeforfun.jp/android-studio-how-to-set-button-click-event-with-onclicklistener/>  ApplicationクラスのquizNumを参照しています | |