

# RMA Projekt

## Group Wake Clock

*Aplikacija za organiziranje Događaja*

# Općenito

- Aplikacija za organiziranje događaja
- Dolazi sa vlastitom budilicom
- Registrirajte se i izradite vlastiti događaj
- Dodajte prijatelje kao sudionike
- Na dan događaja aktivira se budilica → podsjetnik

# Osnovni termini

- Korisnici
- Događaji
- Budilice

# Korisnici

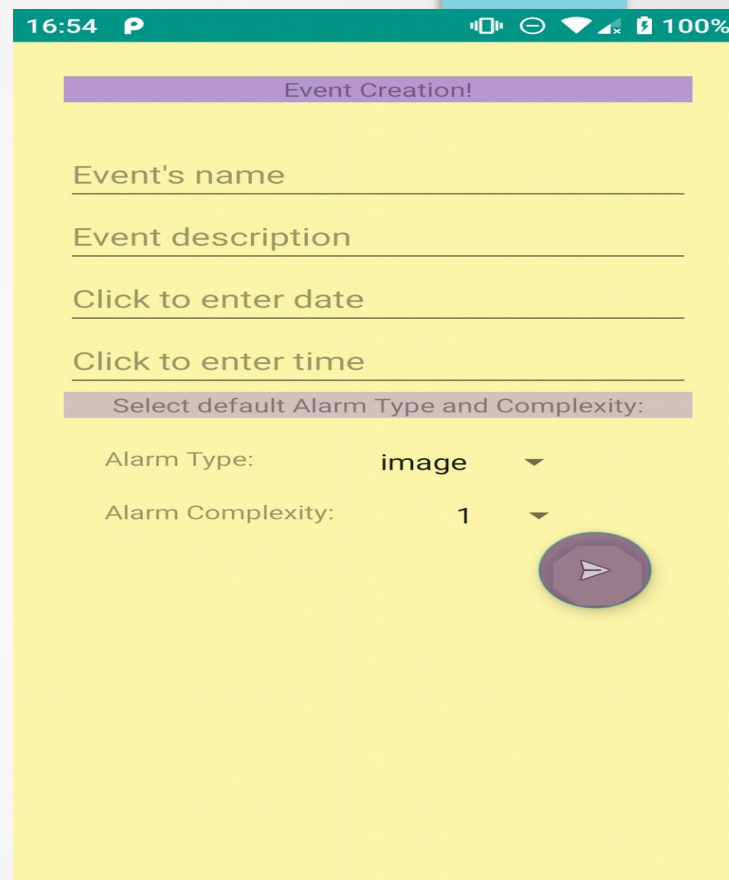
- Stvaraju se prilikom paljenja aplikacije, preko registracije.
- Definiramo ih:
  - Email-om
  - Jedinstvenim ID-jem (upis u bazu)
- Dodaje ostale korisnike kao prijatelje (email)
- Stvara događaje, dodaje prijatelje u događaje.

# Događaji

- Jednokratne grupe za organizaciju događaja
  - Sport, učenje
- Definiraju ih:
  - Naziv
  - Opis
  - Datum i Vrijeme
  - Popis sudionika
  - Vlastiti Chat
  - Predložak Budilice

# Događaji - izrada

- Definiraju ih:
  - Naziv
  - Opis
  - Datum i Vrijeme
  - Popis sudionika
  - Vlastiti Chat
  - Predložak Budilice



The screenshot shows a mobile application interface for creating an event. At the top, there is a teal status bar with the time 16:54, a battery icon, and a 100% battery level. Below the status bar is a purple header bar with the text "Event Creation!". The main content area is yellow and contains several input fields: "Event's name", "Event description", "Click to enter date", and "Click to enter time". Below these fields is a purple bar with the text "Select default Alarm Type and Complexity:". Under this bar, there are two rows of settings: "Alarm Type:" with a dropdown menu showing "image", and "Alarm Complexity:" with a dropdown menu showing "1". At the bottom right of the form is a large purple button with a white right-pointing arrow.

Slika 1.1 Izrada Događaja

# Događaji - primjer

- Definiraju ih:
  - Naziv
  - Opis
  - Datum i Vrijeme
  - Popis sudionika
  - Vlastiti Chat
  - Predložak Budilice



Slika 1.2 Već izrađeni događaj

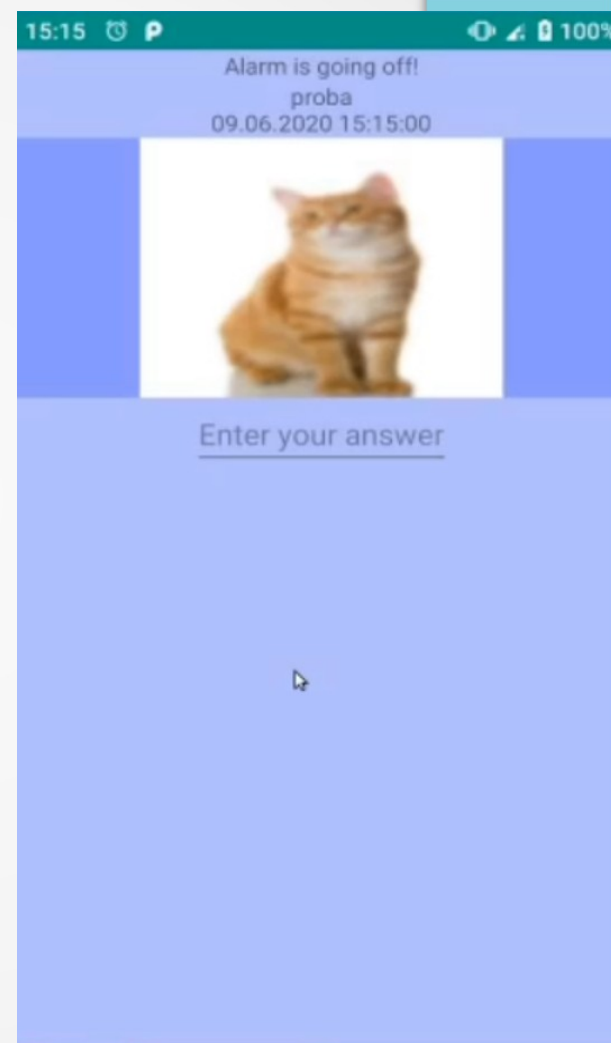
# Budilice

- Zvone kad se okine Događaj
- Kompliciranije za ugasi → potrebno riješiti zadatak
- Razlikujemo ih:
  - Tip
    - “Matematički” - riješiti matematički zadatak
    - “Slikovni” - prepoznati objekt na slici
  - Težina
    - Broj između 0 i 5 – određuje težinu postavljenog zadatka
- Predložak Budilice (pri stvaranju događaja) je samo ime za Tip i Težinu budilice.
- Određuje kakva Budilica će zvoniti
- Može biti korisno ako se Sudionici teže bude.



# Budilice - zvonjava

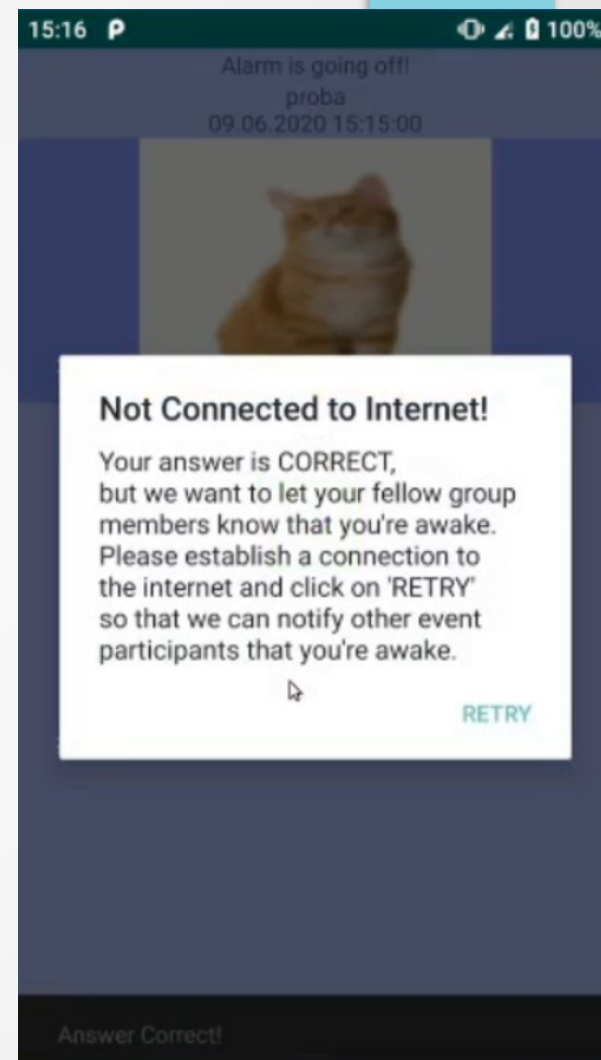
- Budilica je tzv. “Foreground Service”
- Ugasiti ga možemo tako da točno odgovorimo ili preko “Force Stop” Aplikacije
- Budilica će se ugasiti sama nakon dvije minute



Slika 2.1 Aktivna Budilica

# Budilice – odgovor

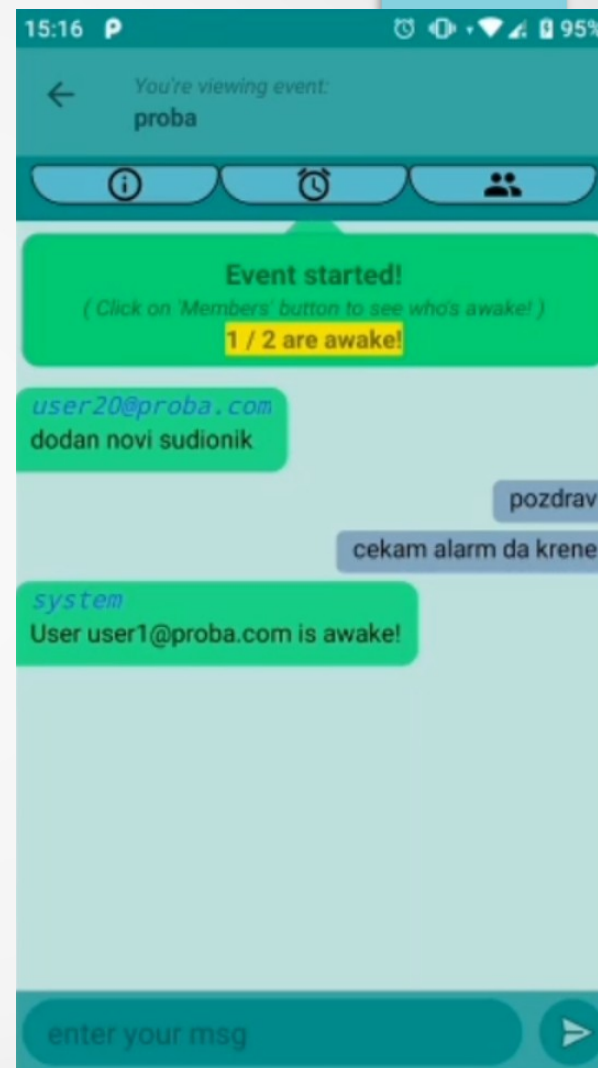
- Nakon ispravnog odgovora, aplikacija javlja sudionicima da se neki korisnik probudio
- Ukoliko nismo spojeni na mrežu, javlja se dialog koji nas moli da se spojimo
- Budilica će zvoniti bez obzira jesmo li spojeni na mrežu



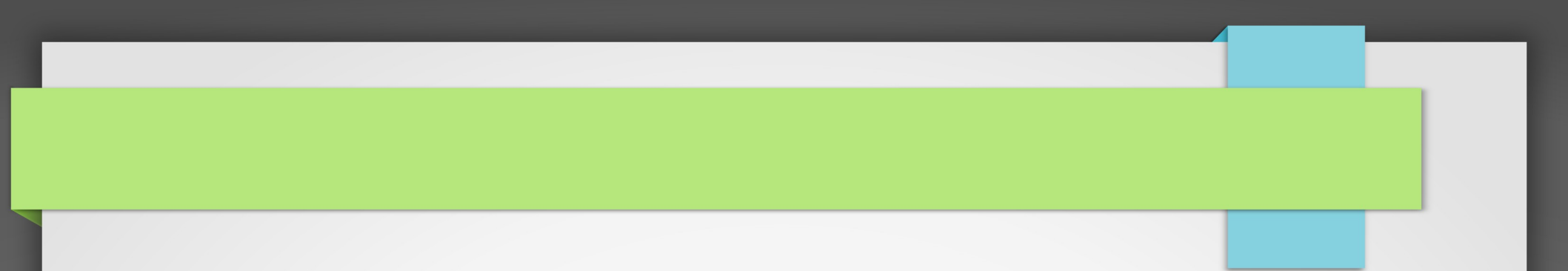
Slika 2.2 Točan Odgovor

# Događaji – obavijest da smo budni

- Na početku odvijanja događaja dodaje se obavijest o broju budnih sudionika
- Ako korisnici nisu aktivirali vezu prema internetu nakon točnog odgovora na alarm – neće se poslati obavijest



Slika 3.1 Obavijest da je korisnik budan



Hvala na pažnji → idemo na demo!