

Apputvikling 2024

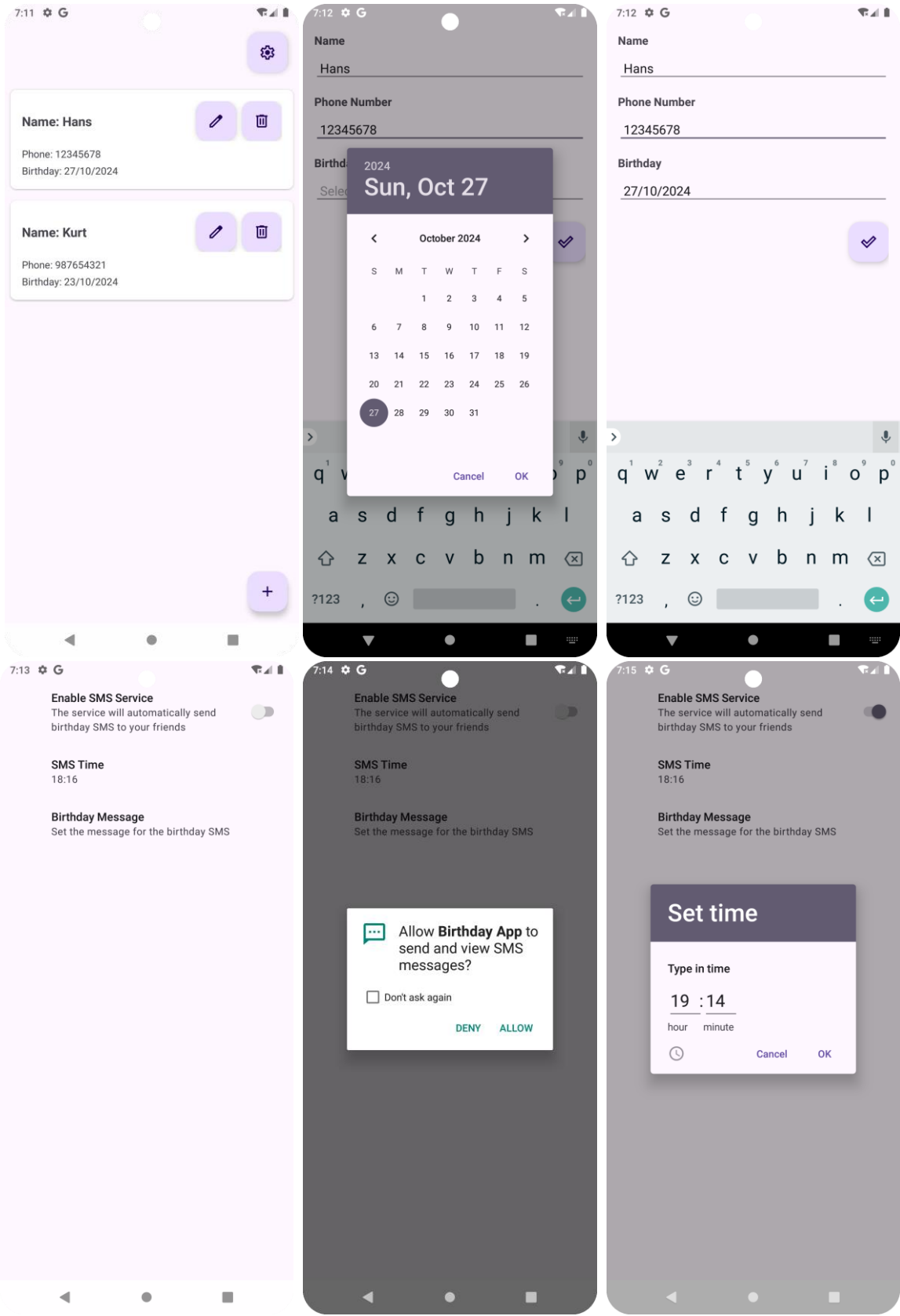
Mappe 2

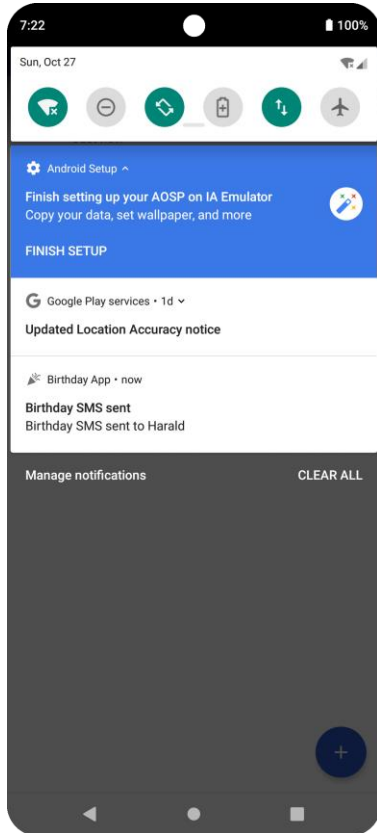
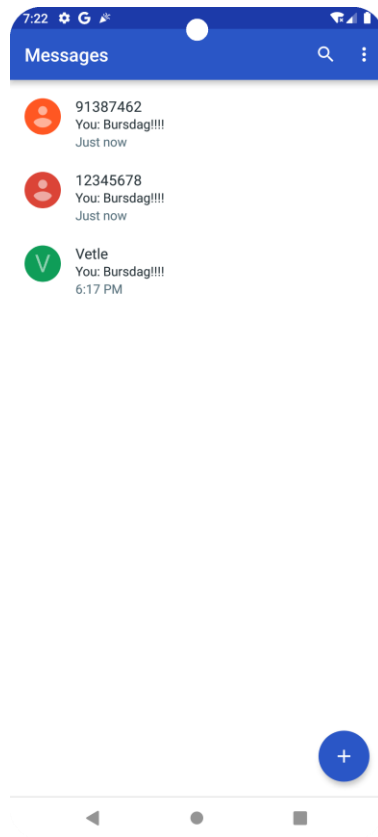
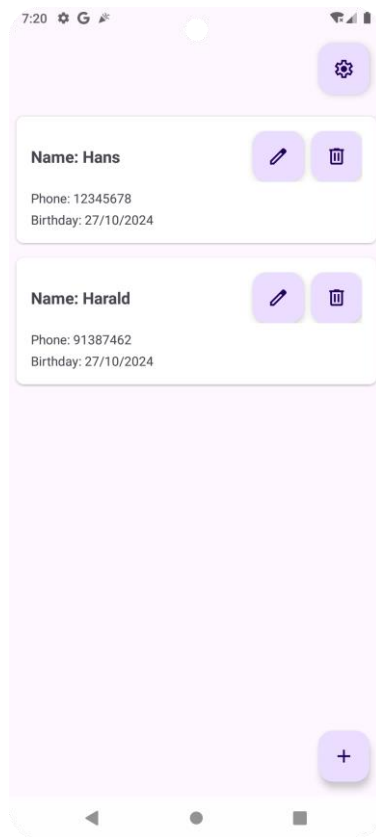
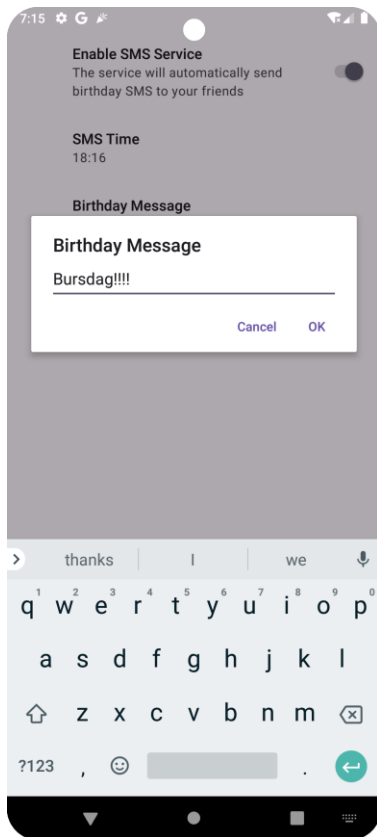
Studentnummer: s339862

Beskrivelse av applikasjonen

- Legge til, endre og slette venner. Benytter DatePicker for å legge inn dato
- Benytter Room ORM bibliotek for database-operasjoner
- Benytter RecyclerView for listen over venner. RecyclerView benytter seg av FriendAdapter som brukes for å binde data til hver enkelt venn i listen over venner. Ved bruk av RecyclerView blir scrolling håndtert på en enkel måte dersom listen over venner blir større enn skjermens høyde.
- Bruker SharedPreferences, SettingsActivity and SettingsFragment for preferanser. Her man mulighet til å starte og stoppe PeriodicService med switch-knappen. Man har også mulighet til å sette tidspunkt for SMS-sending og definere meldingen som skal sendes. Har implementert en egen klasse TimePreference som viser TimePicker ved valg av tid.
- Før PeriodicService starter vil det sjekkes om SMS-rettighetene har blitt gitt til applikasjonen. Hvis ikke vil man bli spurt om å aktivere rettigheten/tillate SMS-sending.
- PeriodicService implementerer AlarmManager som en gang i døgnet (Tidspunkt definert i preferanser) registrerer SmsBroadcastReceiver før det sendes det en broadcast til SmsBroadCastReceiver som starter SendSmsService. SendSmsService sjekker om en av vennene i listen har bursdag og sender en SMS til de vennene som har bursdag i tillegg til å sende en notification på telefonen.
- Har benyttet Material Design som utgangspunkt for design av applikasjonen. Knappene har ikoner og hver venn i listen over venner er en CardView.
- Strenger ligger i strings.xml og det finnes en for både norsk og engelsk, avhengig av hvilket språk du har på telefonen.
- Jeg tror det viktigste er gått gjennom nå. Resten er forklart i kommentarer i koden.

Gjennomgang av applikasjonen med skjermbilder





Kilder

Android Quality Guidelines, Core Value:

<https://developer.android.com/quality/core-value>

Android Quality Guidelines, Core App Quality, Visual Experience:

<https://developer.android.com/docs/quality-guidelines/core-app-quality#ux>

Material Design Components for Android:

<https://github.com/material-components/material-components-android>

Introduksjon til Android forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3752341?module_item_id=695293

Ressurser og layout forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3761170?module_item_id=697823

Aktiviteter og fragment forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3772021?module_item_id=700249

Dialoger, preferanser og tilstandsbevaring forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3784766?module_item_id=702950

ArrayAdapter, ListView, RecyclerView forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3797089?module_item_id=705433

Room forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3850065?module_item_id=714837

SMS forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3850064?module_item_id=714839

Service og BroadcastReceiver forelesning på Canvas:

https://oslomet.instructure.com/courses/29190/files/3838610?module_item_id=712476

Ellers har jeg brukt ressurser på internett som f.eks. Google, Stackoverflow og ChatGPT til å få ideer til å løse oppgaven, løse problemer underveis i utviklingen og lære mer om Android-utvikling.