# Android E-learning project

# 项目文档

# 目录

1----------------摘要

2----------------系统概括

3----------------项目功能设计

4----------------程序模块设计

1.1摘要：

研究目的：为了进一步加深和学习Android开发技术，拓展自

身的知识面，而展开对Android E-learning 项目的开发

工具：android studio

方法：java技术，api，ui设计

结论：通过此次作业丰富了Android开发技术的相关知识

2.1

系统目标：

1查看电子学习平台提供的课程列表

2登录电子学习平台（获取sharedpreference信息，进而进行判断进入系统）

3需要用户登录输入验证。

4通过布局ui的导航。

5使用recyclerview进行数据集显示

6调用服务器api获取数据。

7能够显示多媒体信息

8将用户数据本地缓存

9缓冲动画

2.2系统总功能实现图：

系统结构图：

### 系统结构图

3.项目功能设计

根据需求分析，本项目提供以下功能:

（1） 注册：该应用提供多种注册方式，未注册的用户可以通过用户名-密码的形式注册，并且设置用户名若未被注册过，则可以注册成功。若注册成功则返回到功能界面

（2） 登录：用户可以使用已注册的用户名和密码在客户端登录系统，如果登录成功将跳转到主界面并将登录状态保存，否则将提示登录失败。如果已经登录成功，第二次登录不需要重复登录验证。

（3）个人数据：登陆成功后系统将会加载用户历史使用记录和数据

（4）主页面：课程推荐界面，用户可在该界面浏览新课程。

（5）课程界面：课程信息介绍，包括课程简介，教师信息，学习人数等。

（6）我的课程：用户可将课程收藏添加到该界面，并保存学习状态，方便下次使用。

（7）个人中心：用户可以在个人中心根据自己需要修改各种设置，以实现更好的用户体验。

**第四章 程序模块设计**

从功能需求上分析可以看出，整个应用程序应划分为4个模块，分别是首页、我的课程、个人中心和注册登录。

首页涵盖各类课程信息，是整个软件的核心，我的课程保存记录了用户的学习状态，个人中心是个人资料和数据的一个整合，也提供了一些简单的小服务，注册登录实习了用户与行为的关联。

从代码设计来看分为前后端，前端是整个应用的框架编写，后端则负责与服务接口的交互并获取处理数据。