

Е. Е. Шереметьева, С. В. Шереметьев

(ГГУ им. Ф.Скорины, Гомель)

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ СОЗДАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ НА ПРИМЕРЕ ПРИЛОЖЕНИЯ «СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ» ДЛЯ ANDROID

В докладе рассматриваются возможности свободной операционной системы для мобильных устройств Android и применение полученных знаний для разработки мобильного приложения для Android, реализующего симуляцию жизни персонажа.

Для достижения поставленных целей была изучена концепция Model-View-ViewModel, работа с Activity, связь нескольких Activity и переключение между ними, а также работа с панелью Palette и с XML-разметкой для разработки интерфейса приложения. Кроме того, в приложении была осуществлена анимация преобразований и кадровая анимация, а также технология Drag and Drop. были изучены такие элементы, классы и интерфейсы, как Activity, ImageView, AnimationDrawable, Runnable и OnTouchListener. В приложении были применены следующие элементы, классы и интерфейсы: Gallery, ScrollView, Activity, ImageView, AnimationDrawable, Runnable и OnTouchListener.

В результате было разработано приложение, позволяющее осуществить выбор персонажа и поддерживающее четыре тематические локации (интерфейс представлен на рисунке 1), помогающие игроку управлять персонажем. Поддерживается система бонусов за достигаемые уровни, режим покупки и режим мини игр. Информация о текущей игре хранится в базе данных и воспроизводится при следующем входе в приложение.

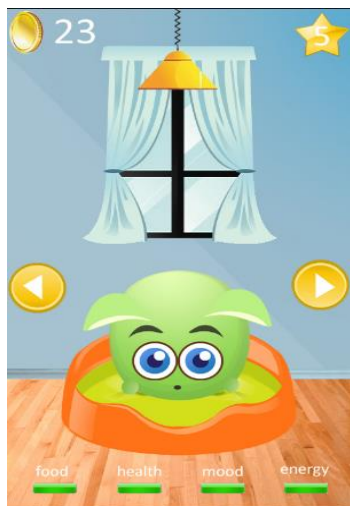


Рисунок 1 – MainActivity