به نام خدا

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| سری چهارم تمرینات  | درس: برنامه نویسی موبایل | ترم دوم سال تحصیلی 95-94 | مدرس: مظفر بگ محمدی | دانشگاه ایلام |

1. **بازی تصاویر:** در این تمرین هدف نوشتن یک کاربرد است که از طریق تصاویر جاهای معروف دنیا را به کاربر آموزش می دهد. تعدادی تصاویر در پایگاه داده قرار دارد که هر کدام مربوط به یکی از جاهای دیدنی دنیا است. شما باید یک فراهم کننده ی محتوی بنویسید که به پایگاه داده وصل شود و اعمال متداول مثل، جستجو، حذف، ویرایش، اضافه کردن و ... را انجام دهد.
	1. در صفحه ی اول برنامه، سه دکمه وجود دارد. از طریق دکمه ی "افزودن" می توان یک مکان جدید به پایگاه داده اضافه کرد. از طریق دکمه ی "نمایش همه" اسم تمام مکانها در یک ListView دیده می شود. روی هر کدام از عناصر ListView که کلیک کنیم، عنصر مربوطه نمایش داده می گردد. از طریق دکمه ی "نمایش تصادفی" نیز یکی از مکانها به صورت تصادفی نمایش داده می شود.
	2. عنصر انتخاب شده در صفحه ی دوم نمایش داده می شود. کاربر می تواند از طریق منو این عنصر را حذف یا ویرایش کند.
	3. نمره ی اضافی: در صورتی که لیست عناصر شامل تصویر کوچکی از مکان نیز باشد، 20% نمره ی اضافی دریافت می کنید. در صورت اضافه کردن امکان جستجو در منوهای صفحه ی اول 10% نمره ی اضافی دریافت می کنید. در صورتی که بتوانید شبیه بازی "آفتابه" یک مکان را به کاربر نشان دهید و از کاربر بخواهید که اسم مکان را از بین حروف پیشنهادی (که دو برابر مقدار مورد نیاز هستند و حروف اضافی نیز به صورت تصادفی چیده شده اند) پیدا کند، 50% نمره ی اضافی دریافت می کنید.