

# Aplikacija za proračun unosa hranjivih tvari za fitness klubove

---

**Srebrović, Tomislav**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2015**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:200:617254>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-09-20**

*Repository / Repozitorij:*

[Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek](#)



**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Sveučilišni studij**

**APLIKACIJA ZA PRORAČUN UNOSA HRANJIVIH  
TVARI ZA FITNESS KLUBOVE  
DIPLOMSKI RAD**

**Osijek, travanj 2015.**

# SADRŽAJ

SADRŽAJ .....	2
<b>1. UVOD .....</b>	<b>3</b>
1.1. Zadatak i ciljevi istraživanja .....	3
1.2. Izvori podataka i metode prikupljanja .....	4
1.3. Korištene znanstvene metode .....	4
1.4. Kompozicija rada .....	5
<b>2. OBILJEŽJA RAZVOJNOG OKRUŽENJA .....</b>	<b>7</b>
2.1. Pojam, obilježja, povijesni pregled razvoja i arhitektura Android platforme .....	7
2.2. Razvojno okruženje za dizajn aplikacije na Android platformi .....	9
2.2.1. Deklarativni pristup .....	9
Sl. 2.1. Tekstualni uređivač dizajna zaslona .....	9
2.2.2. Programsko korisničko sučelje .....	10
2.3. Pojam i obilježja Java programskog jezika .....	11
2.4. Aplikacijske komponente .....	12
2.4.1. Aktivnosti (eng. Activity) .....	12
2.4.1.1. Životni ciklus aktivnosti .....	12
2.4.1.2. Stanje pokretanja .....	12
2.4.1.3. Pokrenuto stanje .....	12
2.4.1.4. Puzirano stanje .....	13
2.4.1.5. Zaustavljeno stanje .....	13
2.4.1.6. Uništeno stanje .....	13
2.4.2. Fragmenti .....	13
2.4.3. Namjere (eng. Intents) .....	14
2.4.4. Usluge (eng. Services) .....	14
2.4.5. Pružatelji sadržaja (eng. Content Providers) .....	14
2.4.6. Primatelji objava (eng. Broadcast Receivers) .....	14
2.4.7. Kontekst aplikacije (eng. Application context) .....	15
<b>3. IDEJNI PROJEKT I IZRADA PROGRAMSKOG RJEŠENJA ZA UNOS HRANJIVIH TVARI .. 16</b>	<b>16</b>
3.1. Baza potencijalnih korisnika i idejno rješenje .....	16
3.2. Struktura aplikacije za unos hranjivih tvari .....	18
3.3. Prilagodba razvojnog okruženja .....	20
3.3.1. Android projektni pogled .....	20
3.3.2. Android build sistem .....	22
3.4. Priprema i izrada aplikacijskog rješenja u Java programskog jeziku .....	24
3.4.1. Android Manifest .....	26
3.4.2. Početna stranica (Home) .....	27
3.4.3. Podaci o korisniku (User) .....	31
3.4.4. Plan prehrane (Nutrition plan) .....	35
3.4.5. Nadomjestci prehrani (Supplements) .....	40
3.4.6. O aplikaciji (About) .....	45
3.4.7. Lokalizacija .....	46
3.5. Primjenjivost u praksi .....	47
<b>4. ZAKLJUČAK .....</b>	<b>48</b>
<b>I. LITERATURA .....</b>	<b>49</b>
<b>II. SAŽETAK .....</b>	<b>50</b>
<b>III. SUMMARY .....</b>	<b>51</b>

## II. SAŽETAK

Zadatak ovog diplomskog rada je izraditi Android aplikaciju koja će pomoći korisnicima pratiti dnevni unos hranjivih tvari. Aplikacija će korisnicima pomoći da na jednostavan i brz način prate svoju prehranu kako bi održali organizam u željenom fizičkom stanju.

Prikazani su osnovni koncepti koji se koriste pri izradi jedne mobilne aplikacije kao i struktura jedne mobilne aplikacije.

Aplikacija je izrađena za Android operacijski sustav u Android Studio razvojnom okruženju. Za izradu aplikacije korišten je Java programski jezik. Upravo zbog otvorenosti Android sustava i besplatnog Java programskog jezika Android je jedan od najpopularnijih mobilnih operacijskih sustava.

**ključne riječi:** *program, Android, Java, aplikacija, hranjiva tvar, fitness studio, XML, Android Studio*

### III. SUMMARY

The task of this thesis is to develop Android application that will help users to keep track of daily intake of nutrients . The application will help users in a simple and fast way to monitor diet in order to maintain the body in the desired physical condition .

Here are described the basic concepts used in the preparation of one mobile applications as well as the structure of a mobile application .

The application is made for the Android operating system in Android Studio integrated development environment . Application is created using Java programming language . Because of the open source Android system and Java programming language Android is one of the most popular mobile operating systems today.

**Keywords:** *program, Android, Java, application, nutrition, fitness studio, XML, Android Studio*