МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования   
**«Национальный исследовательский   
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»**

**(ННГУ)**

**Институт информационных технологий, математики и механики**

Направление подготовки: «Программная инженерия»

**Лабораторная работа №1**

По курсу

**«Программирование для мобильных систем»**

**Выполнил(а):** студент группы 381808-2

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Алехин Денис

Подпись Андреевич

**Преподаватель:** доцент кафедры ПИ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Борисов Николай

Подпись Анатольевич

Нижний Новгород  
2021

Содержание

[Введение 3](#_Toc66202768)

[Постановка задачи 4](#_Toc66202769)

[Программная реализация 5](#_Toc66202770)

[Заключение 6](#_Toc66202771)

[Приложения 7](#_Toc66202772)

# Введение

Операционная система Sailfish OS получила широкое распространение в РФ. Для разработки приложений для данной операционной системы используют Qt Creator и эмулятор Sailfish OS, на изучение которых рассчитана данная лабораторная работа.

# Постановка задачи

Целью лабораторной работы является освоение процесса создания нового проекта, изучения его структуры и обучению запуска приложения, а так же просмотра возможностей среды Qt Creator и эмулятора.

# Программная реализация

В результате выполнения лабораторной работы был создан проект со стандартной заготовкой приложения и была изучена его структура. Так же были изучены содержимые

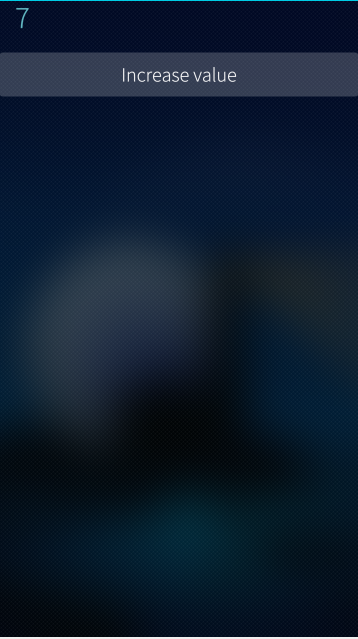
.qml и .pro файлов.

Для создания счетчика и кнопки, при нажатии по которой значение счетчика увеличивается на 1, в файл FirstPage.qml были добавлены элементы Label и Button. При возникновении события кonClicked увеличивается значение переменной count на 1. Значение count выводится в элементе Label.

# Заключение

В результате выполнения лабораторной работы были получены первичные навыки написания программ для Sailfish OS и изучены процессы создания нового проекта и его структура. Так же был получен первичный опыт работы в Sailfish OS, такой как навигация по операционной системе и запуск приложений.

# Приложения

****

Содержимое файла FirstPage.qml:

import QtQuick 2.0

import Sailfish.Silica 1.0

Page {

id: *page*

// The effective value will be restricted by ApplicationWindow.allowedOrientations

allowedOrientations: Orientation.All

// To enable PullDownMenu, place our content in a SilicaFlickable

SilicaFlickable {

anchors.fill: *parent*

// PullDownMenu and PushUpMenu must be declared in SilicaFlickable, SilicaListView or SilicaGridView

PullDownMenu {

MenuItem {

text: *qsTr*("Show Page 2")

onClicked: *pageStack*.push(*Qt*.resolvedUrl("SecondPage.qml"))

}

}

// Tell SilicaFlickable the height of its content.

contentHeight: *column*.height

// Place our content in a Column. The PageHeader is always placed at the top

// of the page, followed by our content.

Column {

id: *column*

width: *page*.width

spacing: Theme.paddingLarge

Label {

id: *label*

property int count: 0

x: Theme.horizontalPageMargin

text: *count*

color: Theme.secondaryHighlightColor

font.pixelSize: Theme.fontSizeExtraLarge

}

Button {

id: *button*

text: "Increase value"

width: *parent*.width

onClicked: {

*label*.count++;

}

}

}

}

}