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 №6**

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

[Постановка задачи 3](#_Toc66358616)

[Программная реализация 4](#_Toc66358617)

[Заключение 5](#_Toc66358618)

[Приложения 6](#_Toc66358619)

# Постановка задачи

Научиться создавать пользовательский интерфейс конфигурируемый состояниями, реализовывать анимированные переходы при смене состояний и создавать собственные QML компоненты.

# Программная реализация

При выполнении данной лабораторной работы для реализации плавных переходов были использованы State и Transition. С их помощью, можно реализовывать анимацию из какого-то исходного состояния в конечное состояние с помощью плавного перехода

Для более удобного написания кода, были использованы QML компоненты. Для того чтобы написать компонент, необходимо создать новый файл <имя\_компонента>.qml. После чего данный компонент можно использовать в программе.

Для подсчета количества созданных страниц, к PageStack было добавлено событие pageCount(), которое записывает количество страниц в свойство pages, на FirstPage.qml

# Заключение

В результате выполнения лабораторной работы я научился создавать пользовательский интерфейс конфигурируемый состояниями, реализовывать анимированные переходы при смене состояний и создавать собственные QML компоненты.

# Приложения

 

 

