*Алиева Хадижат ПИ20-1*

**Лабораторная 1.1 – Основные элементы**

*Контрольные вопросы*

1. Какие основные элементы управления Вы изучили?

<TextView> - этот элемент управления используется для отображения текста пользователю.

<Button> - простая кнопка с надписью, реагирующая на нажатие.

<EditText> - поле для ввода текста.

<ListView> - список.

<LinearLayout> - контейнер, который помогает предать вертикальное или горизонтальное расположение элементам.

1. Как происходит группировка элементов управления на странице?

Компоновка ведёт себя как элемент управления и их можно группировать. Расположение элементов управления может быть вложенным. Например, можно использовать RelativeLayout в LinearLayout, где расположены основные элементы управления, такие как: кнопки, поля ввода и т.д.

1. Зачем разделять XML и .java файлы?

У файлов разное содержание. Файлы java содержат исполняемый код. (MainActivity.java)

Файлы xml содержат описание расположения элементов на экране телефона, визуал приложения. (activiy\_main.xml)

1. Где в проекте размещаются строковые ресурсы?

Обычно принято хранить строковые ресурсы в файле strings.xml, но можно использовать несколько файлов. Главное, чтобы XML-файл имел необходимую структуру и находился в подкаталоге res/values.

1. Что такое событийно-ориентированное программирование?

Событийно-ориентированное программирование, СОП, создание событийно-управляемых программ, event-driven programming - парадигма программирования, в которой выполнение программы определяется событиями - действиями пользователя (клавиатура, мышь), сообщениями других программ и потоков, событиями операционной системы (например, поступлением сетевого пакета). В системе Android взаимодействие пользователя с программой осуществляется через механизм событий. Событие — это механизм операционной системы, которые при наступлении определенных условий вызывает заранее заданную функцию обратного вызова, которая называется обработчик события. События могут захватываться из определенного элемента пользовательского интерфейса. Событие всегда связано с определенным объектом. В Android SDK присутствует ряд интерфейсов, объявляющих методы обратного вызова, являющиеся обработчиками события. Они называются приемниками события. У каждого типа события свой приемник.

1. Какие события вы использовали в своем приложении?
2. Какие события еще Вы знаете?

Нажатие на кнопку мышью с последующим изменением текста; Ввод с клавиатуры.

Основные события ввода: onClick(), onLongClick(), onFocusChange(), onKey(), onTouch(), onCreateContextMenu(). Функция выделения, открытия или загрузки, приближение/отдаление (zoom); перемещение объектов; появление мигающего объекта и другие. Также можно выделить отдельно события операционной системы, которые в большинстве своем происходят незаметно для пользователя (в фоновом режиме).