

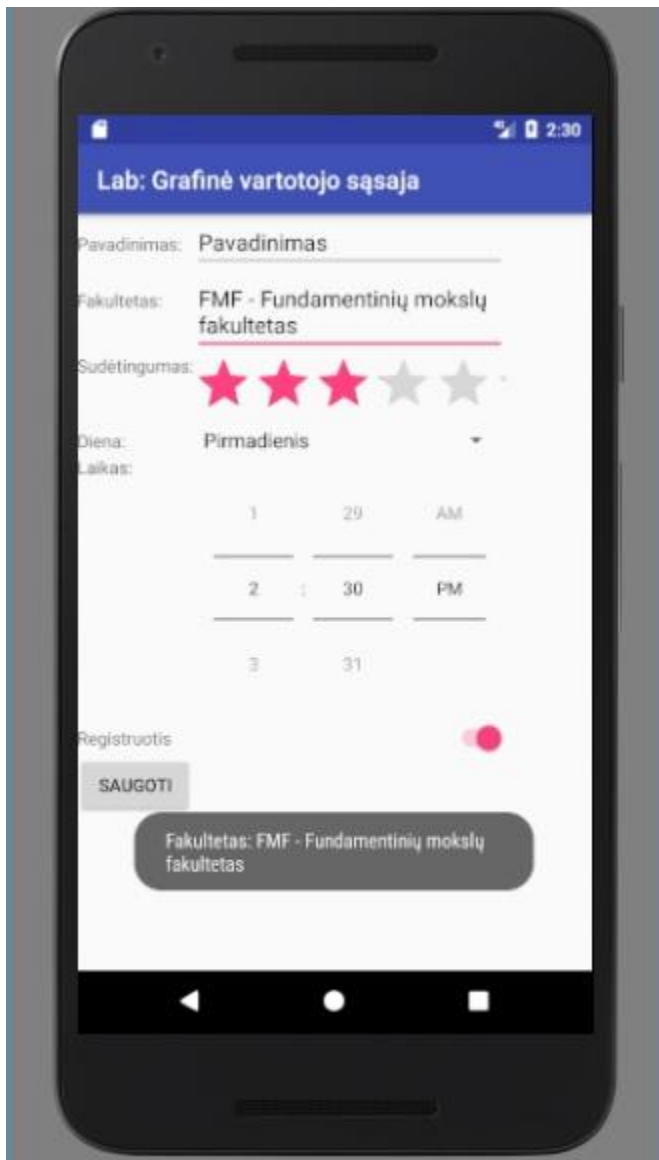
Išmaniųjų įrenginių programavimas

3 laboratorinis darbas „Grafinės sąsajos pagrindai“

Darbo tikslas – įsisavinti *Android* grafinės vartotojo sąsajos veikimo ir kūrimo principus.

Laukiamas darbo rezultatas:

Reikia sukurti programą, kuri atrodytų maždaug taip, kaip parodyta sekančiame paveikslėlyje.



Vartotojas užpildo visus įvedimo laukus, o tada visi rezultatai išvedami vartotojui ekrane, kaip įrodymas, kad nuskaitymas buvo tinkamas.

Darbo eiga ir užduotys:

1. Susikurkite naują *Android* projektą, kuriame būtų viena Activity klasė.
2. Programos išvaizdos XML faile aprašykite grafinę vartotojo sąsają, kuri susidėtų iš tokių elementų:
 - 2.1. `TableLayout` komponentų tvarkingam išdėstymui (neprivaloma, išdėstymas gali būti ir kitoks).
 - 2.2. `EditText` lauko, kuriame vartotojui leidžiama įvesti norimą tekstą.
 - 2.3. `AutoCompleteTextView` lauko, kuris padėtų nurodyti norimą fakultetą.
 - 2.4. `RankBar` lauko, kuris leistų pasirinkti vertinimą (max iki 5, kas 1).

- 2.5. Spinner lauko, savaitės dienų pasirinkimui pagal stringa.xml faile aprašytas savaitės dienų reikšmės.
- 2.6. TimePicker lauko, valandų ir minučių pasirinkimui (spinner tipo).
- 2.7. Switch lauko, pasirinkimui vienai iš būsenų.
- 2.8. Button lauko, pasirinkimų nustatymui.
3. Mygtuko paspaudimu turi būti nuskaitomos visos reikšmės iš išvedamos vartotojui *Toast* (`Toast.makeText(this, „Tekstas“, Toast.LENGTH_SHORT).show();`) ar kita forma.
4. Į *Moodle* aplinką, ties 3 laboratoriniu darbu įkelkite naujai Jūsų sukurtą projektą.

Vertinimo kriterijai:

Vertinama ar atliktos visos užduotys. Atsižvelgiama į:

- Po 1 balą už kiekvieną 2 užduoties punkte nurodyto lauko aprašymą (patalpinimą grafinėje sąsajoje, nustatymų, pradinių reikšmių priskyrimą).
- 2 balai už visų reikšmių nuskaitymą ir išvedimą vartotojui.