

Министерство Образования Республики Молдова  
Технический Университет Молдовы  
Кафедра Автоматики и Информационных Технологий

**Лабораторная работа №5**  
**По дисциплине: «MIDPS»**  
**Тема: «Mobile application Development»**

Выполнил:

студент группы TI-145:  
Куликов Игорь

Проверил:

старший преподаватель:  
Кожокару Светлана

### Цель работы:

- Cunostinte de baza privina arhitectura unei aplicatii mobile
- Cunostinte de baza ale platformei SDK

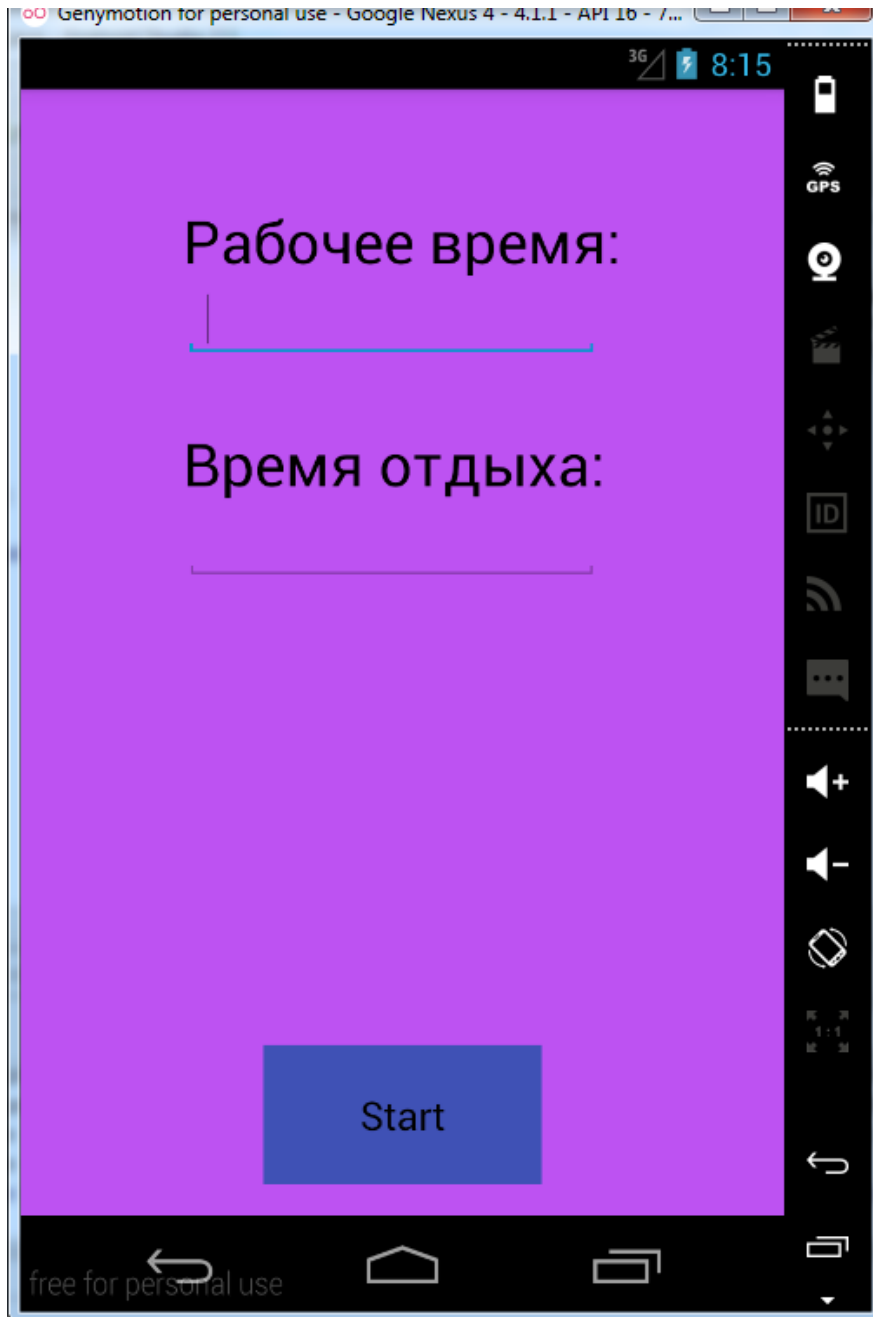
### Задание к работе:

*Advanced Level* (nota 9 || 10):

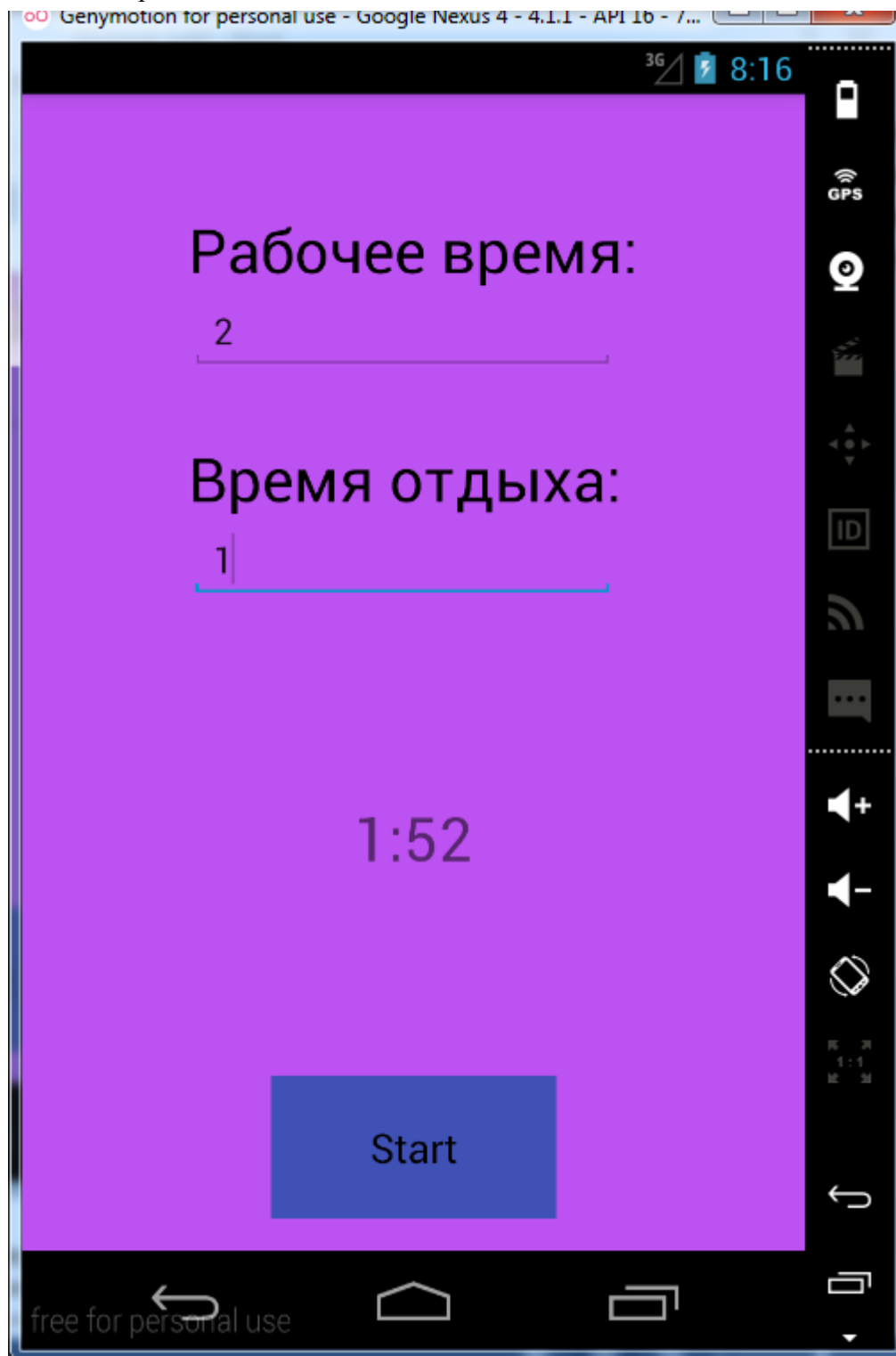
- Realizeaza o aplicatie care va implimenta tehnica *Pomodoro* **SAU**
- O alta aplicatie sofisticata la alegere
  - Game

### Ход работы:

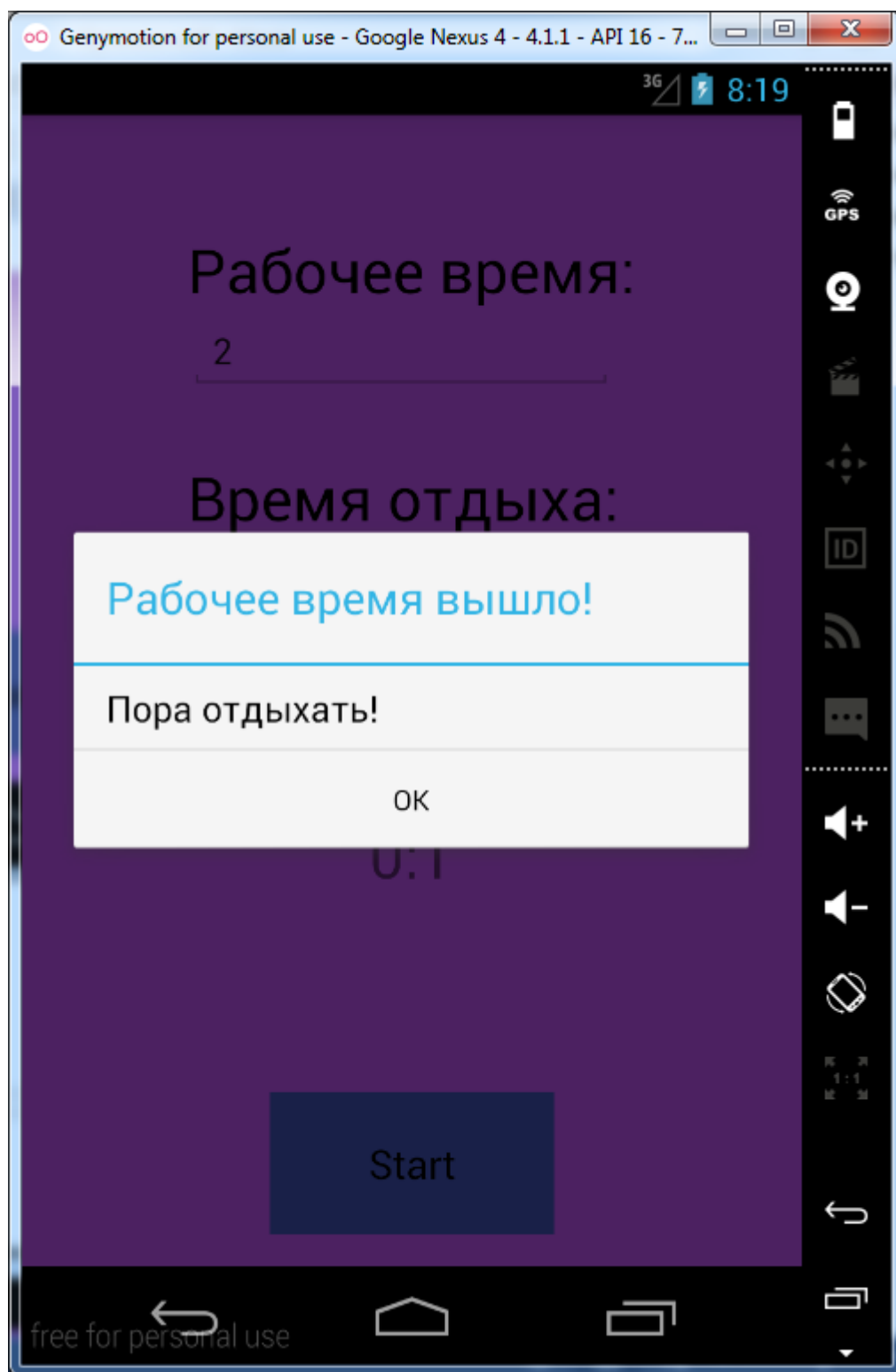
- 1) Изначально был создан новый проект в Android Studio, в нем была выбрана пустая Activity.
- 2) В xml файле, в визуальном редакторе были созданы все элементы необходимые приложению (кнопка, 2 EditText-a, 3 textView)

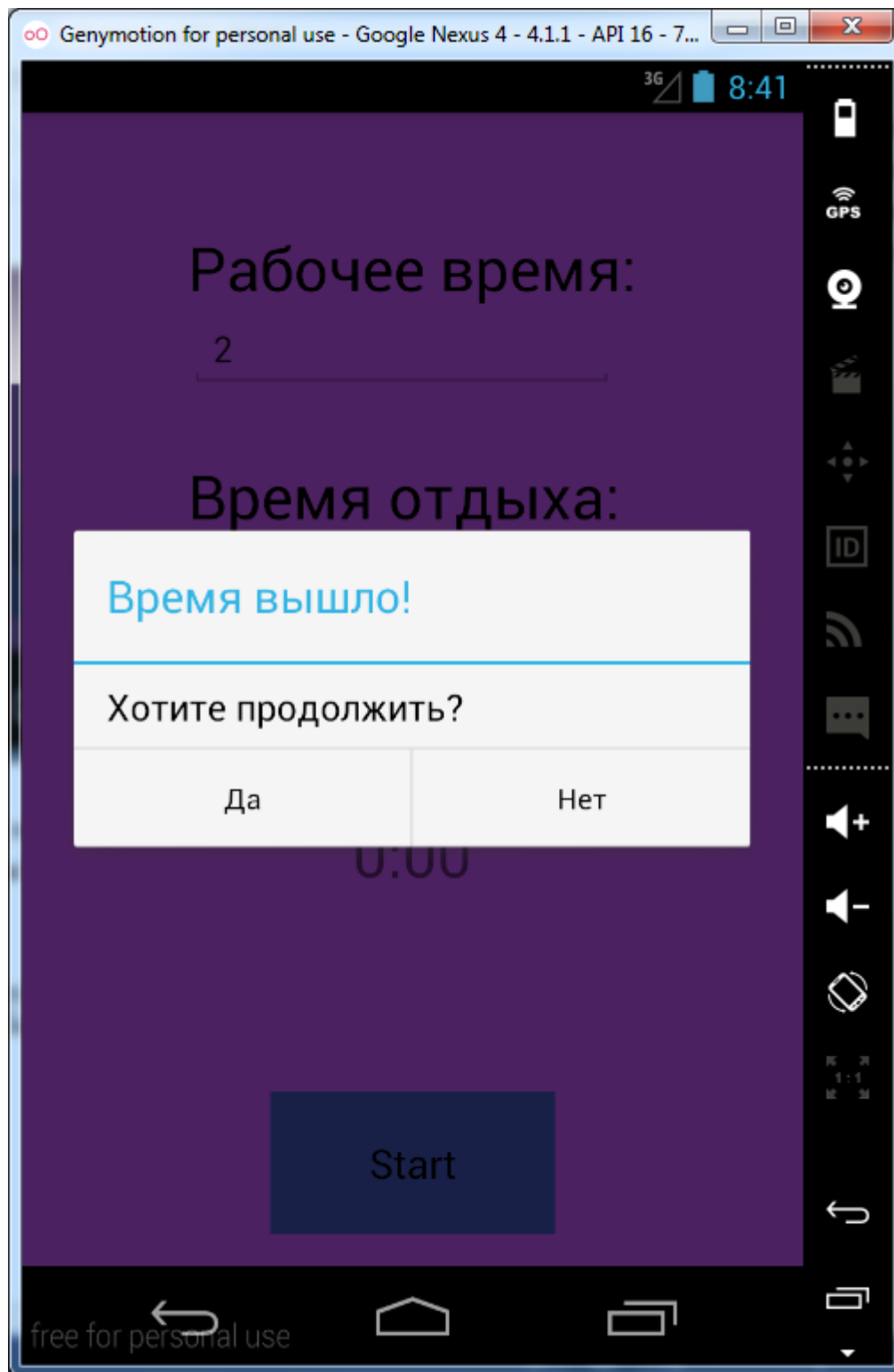


- 3) В классе данной Activity, был создан отсчетный таймер, который берет необходимое значение времени из EditText.



- 4) В таймере, по завершению были написаны 2 типа сообщений, которые выводятся на экран. Одно после завершения времени работы, другое при завершении времени отдыха.





- 5) Весь проект был проверен на эмуляторе Genymotion, на присутствие ошибок, которые в последствии были исправлены.

## Выводы

Выполняя данную лабораторную работу, я ознакомился с работой Android Studio, основным языком которого является Java. Было создано небольшое приложение, на основе техники Pomodoro, которая может помочь в такой сфере как тайм менеджмент. Так же были изучены и применены некоторые особенности Android Studio, в плане оформления и расположения дочерних окон. К тому же была рассмотрена работа эмулятора Genymotion, который оказался намного удобнее и быстрее встроенного эмулятора.