**ФГБОУ ВО   
Уфимский университет науки и технологий**

**Кафедра ВМиК**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 100 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 90 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 80 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 70 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 60 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 50 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 40 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 30 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Разработка медицинского приложения

**ОТЧЕТ**

**по лабораторной работе**

**по** Программированию  
мобильных приложений

(*наименование дисциплины*)

|  |
| --- |
| Лабораторная работа 3 |
| (обозначение документа) |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Группа |  |  | Фамилия, И., О. | Подпись | Дата | Оценка |
| номер |  |
|  |  |
| Студент | | | Студент\_ФИО |  |  |  |
| Преподаватель | | | Преподаватель\_ФИО |  |  |  |
| Принял | | |  |  |  |  |

**Уфа 2024 г****.**

Содержание

[1 Цель работы 3](#_Toc182138067)

[2 Практическая часть 4](#_Toc182138068)

[2.1 Выбор приложения 4](#_Toc182138069)

[2.2 Разработка кода 4](#_Toc182138070)

[2.3 Пример работы приложения 11](#_Toc182138071)

[3 Вывод 14](#_Toc182138072)

[4 Список литературы 15](#_Toc182138073)

# Цель работы

Целью работы является разработка мобильного медицинского приложения.

# Практическая часть

## Выбор приложения

В ходе лабораторной работы нам необходимо реализовать мобильное медицинское приложение, пусть это будет «инфекционный справочник врача».

## Разработка кода

Будем разрабатывать приложение на языке программирования «Kotlin», так как разработка классических мобильных приложений ведется на ЯП «Java», а «Kotlin» – кроссплатформенный, статически типизированный, объектно-ориентированный язык программирования, работающий поверх «Java», но при этом его [«Kotlin»] синтаксис легче.

Для начала создадим новый проект «Empty Views Activity», как показано на рисунке 2.1 и рисунке 2.2.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.1 – Создание проекта (выбор шаблона)

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.2 – Создание проекта (выбор ЯП)

Далее создадим интерфейс программы:

* сначала добавим компоненту «ListView» на «activity\_main.xml» (рисунок 2.3);

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.3 – Добавление компонента «ListView»

* после этого напишем код, который приведен на рисунке 2.4;

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.4 – Настройка компонента «ListView»

* теперь способом, изображённым на рисунке 2.5, создадим вторую активность «DetailActivity»;

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.5 – Создание активности «DetailActivity»

* добавим на неё [«activity\_detail.xml»] компоненту «WebView», как показано на рисунке 2.6;

Изображение выглядит как снимок экрана, текст, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.6 – Добавление компонента «WebView»

* после этого изменим код «activity\_detail.xml» следующим образом (рисунок 2.7).

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.7 – Настройка компонента «WevView»

Создадим в «res» директорию «raw» так, как показано на рисунке 2.8. В созданную директорию поместим «html-страницы», соответствующие пунктам справочника (рисунок 2.9).

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.8 – Создание директории «raw»

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, число, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.9 – Пункты справочника в директории «raw»

Наконец напишем программную реализацию справочника, как показано на рисунке 2.10 и рисунке 2.11.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.10 – Код «MainActivity»

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.11 – Код «DetailActivity»

## Пример работы приложения

На рисунке 2.12 представлен список, который описан в «MainActivity», а на рисунке 2.13 – одно из «html-страниц», подключение которых описано в «DetailActivity».

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, число, Шрифт

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.12 – Пункты справочника

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, письмо, Шрифт

Автоматически созданное описание

Рисунок 2.13 – Пример пункта справочника

# Вывод

В ходе лабораторной работы мы разработали мобильное медицинское приложение, а именно «инфекционный справочник врача».

# Список литературы

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Kotlin
2. https://cyberleninka.ru/article/n/sozdanie-prilozheniya-spravochnika-v-android-studio
3. https://developer.alexanderklimov.ru/android/manual.php
4. https://www.msdmanuals.com/ru-ru/professional