

Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

ГАПОУ СО «Екатеринбургский колледж транспортного строительства»

Отчёт по Практической работе 1 МДК.01.03

Выполнил: Лешуков Д.Ю.

Группа: ПР-31

Преподаватель: Мирошниченко Г.В.

2025

Содержание

[1. **Задание №1 Приложение «Кредитный калькулятор»** 3](#_Toc118960339)

[1.1 Описание задачи 3](#_Toc118960340)

[1.2 Структура проекта 3](#_Toc118960341)

[1.3 Описание разработанных функций 10](#_Toc118960342)

[1.4 Алгоритм решения 14](#_Toc118960343)

[1.5 Используемые библиотеки 16](#_Toc118960344)

[1.6 Тестовые случаи 16](#_Toc118960345)

[1.7 Используемые инструменты 17](#_Toc118960346)

[1.8 Описание пользовательского интерфейса 17](#_Toc118960347)

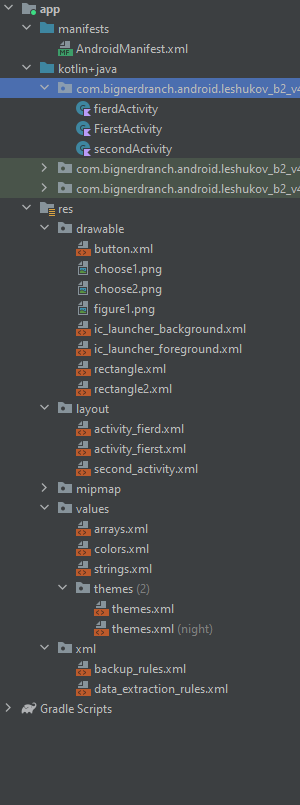
[1.9 Приложение (pr screen экранов) 20](#_Toc118960348)

# 1. **Задание №1 Приложение «Геометрический калькулятор»**

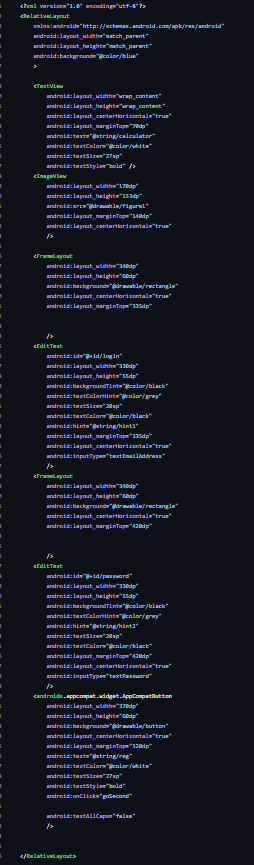
## Описание задачи

Написать программу, которая отображает экраны с расчетом по формулам геометрических фигур

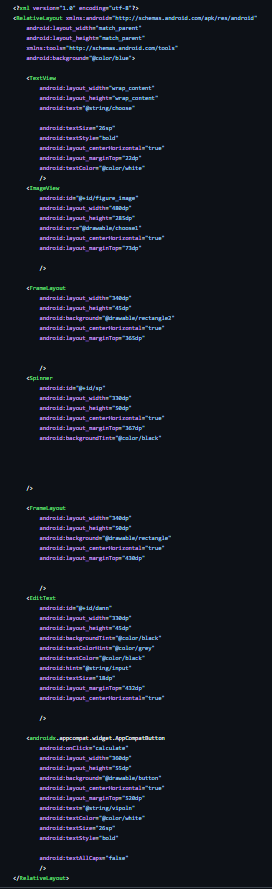
## Структура проекта



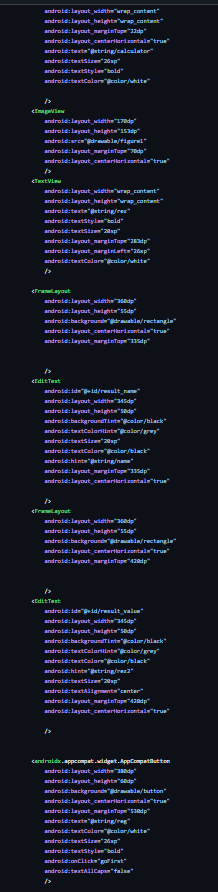
Структура activity\_fierst:



Структура activity\_second:



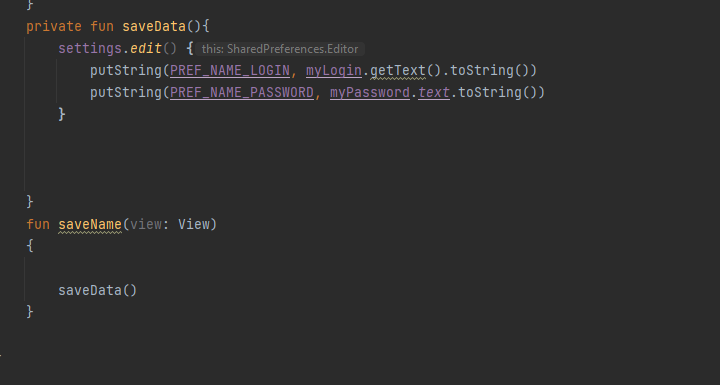
Структура activity\_fierd:



## Описание разработанных функций

Функции класса fierst\_activity:



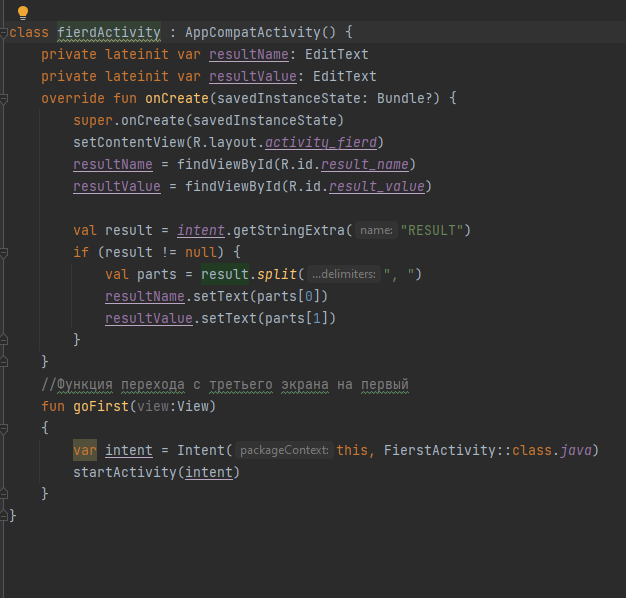


Функции класса: second\_activity:





Функции класса fierd\_activity:



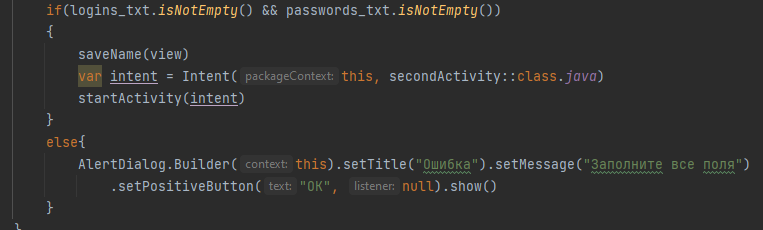
## Алгоритм решения

## Используемые библиотеки

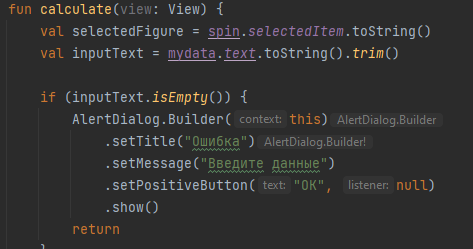
1. android.content.SharedPreferencesSystem.Collections.Generic;
2. import android.view.View;
3. import android.widget.EditText
4. import androidx.appcompat.app.AlertDialogXamarin.Forms.Xaml;
5. import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
6. import androidx.core.content.edit
7. import android.content.Intent
8. import android.widget.ArrayAdapter
9. import android.widget.Spinner

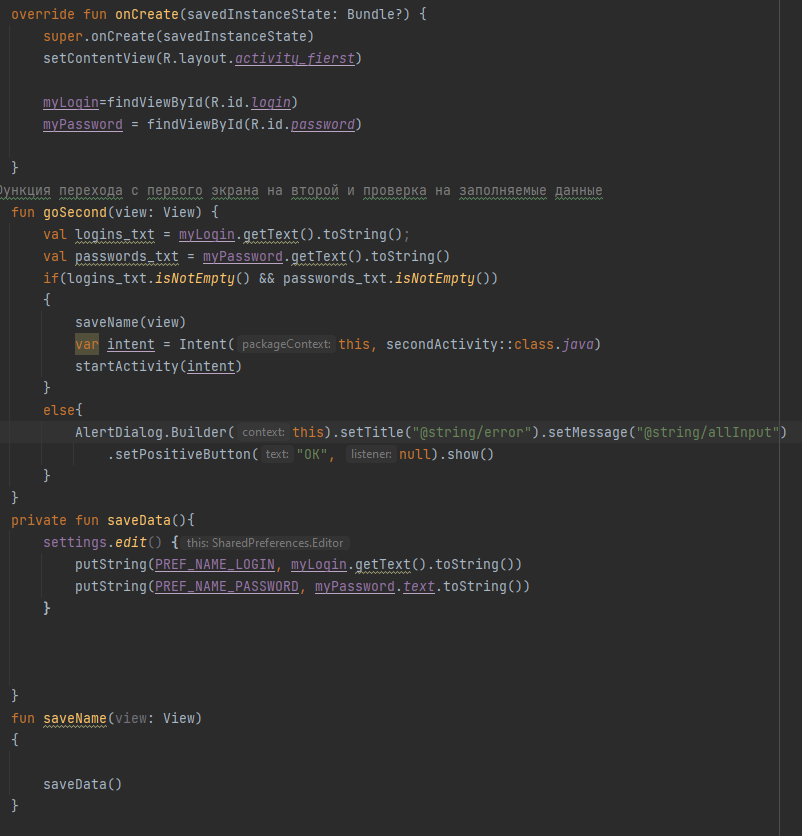
## 1.6 Тестовые случаи

Проверка на то, заполнены ли все поля(Логин, пароль) или нет в первом экране



Проверка на то, заполнено ли поле с вводом данных для вычисления фигуры на втором экране.



Проверка в sharedPreferens на сохранение данных  


## 1.7 Используемые инструменты

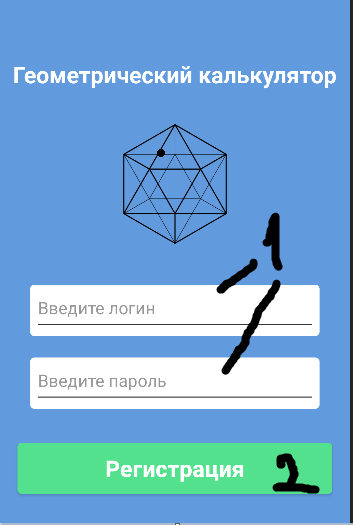
Использовалось создатель мобильных приложений Android XML

Используется язык программирования Kotlin

Программа для программирования Android Studio

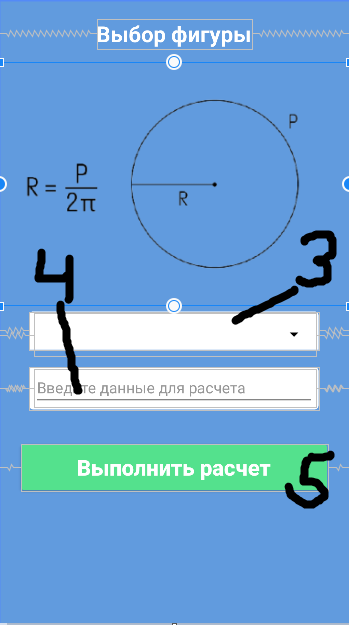
## 1.8 Описание пользовательского интерфейса

(Основные пункты меню на экране с кратким описанием того, как это должно работать)



1-Текстовые поля для заполнения данных

2-Кнопка для перехода на 2й экран



3-Поле с выбором фигуры Spinner

4-Поле ввода данных

5-Кнопка перехода на следующий экран



6 – EditText для вывода названия фигуры

7 – EditText для вывода результата вычисления

8 – Кнопка перехода на первый экран

## 1.9 Приложение (pr screen экранов)

