

Лабораторна робота № 4

Тема: Розмітка та ресурси

Мета: Навчитись застосовувати контейнери розмітки із використанням спільних ресурсів та застосуванням специфікаторів.

ЗАГАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ

У розмітці активності не повинно бути закодованих чисел та констант. Усі дані повинні братись із ресурсів @color/your_id, @drawable/your_id, @dimen/your_id, @string/your_id.

Завдання вибирається згідно із номером у журналі за формулою

$TaskNumber = (№ \bmod 10) + 1;$

Індивідуальне завдання

Розмістити кнопку по центру екрану з градієнтом в напрямку орієнтації екрану.

Код програми

Файл colors.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <color name="colorPrimary">#008577</color>
    <color name="colorPrimaryDark">#00574B</color>
    <color name="colorAccent">#D81B60</color>
    <color name="Navy">#00163C</color>
    <color name="Blue">#3F51B5</color>
</resources>
```

Файл button_grad.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<selector xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

    <item>

        <shape android:shape="rectangle">
            <!--make a gradient background-->
            <gradient android:type="sweep" android:endColor="@color/Navy"
android:startColor="@color/Blue" android:angle="45.0" />
            <corners android:radius="10.0dip" />
        </shape>
    </item>
</selector>
```

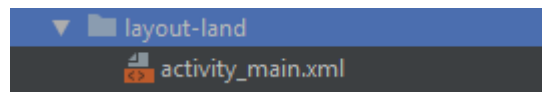


Рисунок 1 - layout-land/activity_main.xml. Специфікатор -land вказує на те, що layout-файли з цієї папки будуть використані в горизонтальній орієнтації пристрою



Рисунок 2 - Вертикальна орієнтація

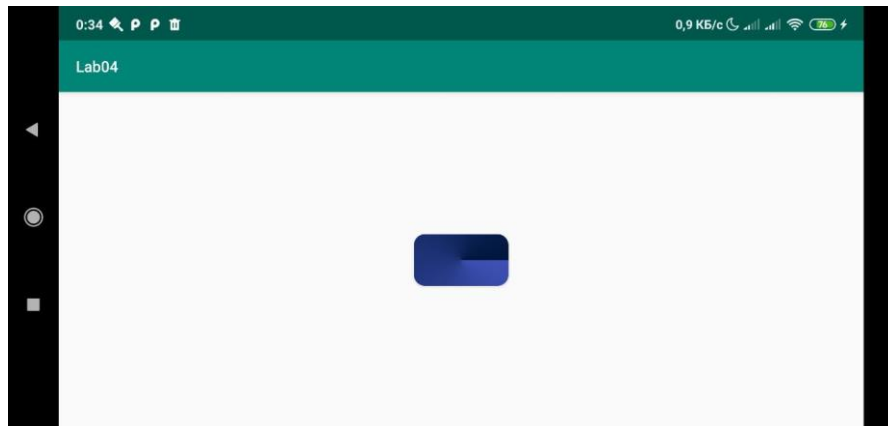


Рисунок 3 - Горизонтальна орієнтація

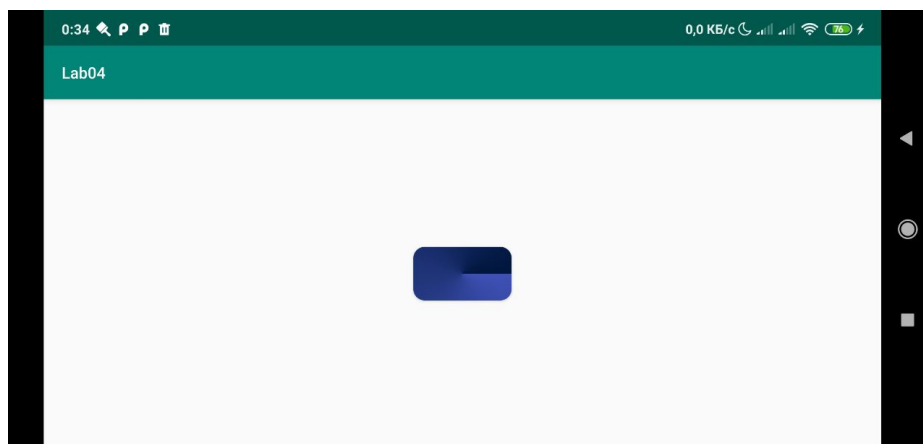


Рисунок 4 - Горизонтальна орієнтація

Висновок

Навчилися застосовувати контейнери розмітки із використанням спільних ресурсів та застосуванням специфікаторів