

Aplikacja mobilna „SmartHome”

Wykonaj aplikację mobilną zgodnie z poniższymi wytycznymi. Wykorzystaj język Kotlin oraz pliki zasobów XML.

I. Dokumentacja interfejsu użytkownika (Layout)

- Aplikacja posiada jeden ekran aktywności.
- Elementy interfejsu są ułożone w układzie liniowym (pionowym) z marginesem wewnętrznym 16dp.
- Widok tvTitle: TextView, tekst: „Monitoring Domu”, rozmiar 22sp, styl czcionki: pogrubiony.
- Widok swHeat: Switch, tekst: „Status ogrzewania”.
- Widok tvValue: TextView, tekst początkowy: „Moc oświetlenia: 0%”.
- Widok sbValue: SeekBar, wartość maksymalna 100.
- Widok btnCommit: Przycisk, tekst: „DODAJ DO LOGÓW”.
- Widok tvLogStatus: TextView, tekst początkowy: „Oczekiwanie na dane...”, kolor tekstu szary (#757575).
- Obszar historii: ScrollView wypełniający pozostałą część ekranu, zawierający TextView o id tvLogsHistory.

II. Funkcjonalność aplikacji (Logika)

- Reakcja na SeekBar: Przesunięcie suwaka sbValue musi aktualizować tekst w tvValue według wzoru: „Moc oświetlenia: [wartość]%”.
- Reakcja na Button: Kliknięcie btnCommit powoduje:
- Odczytanie stanu swHeat (ON/OFF) oraz wartości sbValue.
- Utworzenie wpisu zawierającego numer logu oraz parametry urządzenia.
- Dodanie wpisu na początku pola tvLogsHistory (najnowsze wpisy widoczne jako pierwsze).
- Powiadomienie: Po dodaniu wpisu, tekst tvLogStatus zmienia się na „Pomyślnie dodano wpis nr: [X]”, a jego kolor zmienia się na zielony (#008577).