

ГУАП
ФАКУЛЬТЕТ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ОТЧЁТ
ЗАЩИЩЁН С ОЦЕНКОЙ
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

преподаватель		И. А. Юрьева
_____ должность, уч. степень, звание	_____ подпись, дата	_____ инициалы, фамилия

ОТЧЁТЫ О ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТАХ

по дисциплине : МДК 01.03

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ
СТУДЕНТ ГР. №

С021		С. С. Гамуйло
_____ подпись, дата	_____ подпись, дата	_____ инициалы, фамилия

СОДЕРЖАНИЕ

Лабораторная работа №1	3
------------------------------	---

Лабораторная работа №1

Задание 1. Используя ресурсы для выполнения задания, создать макеты активностей по образцу.

Рисунок 1 - Мой новый рисунок

Рисунок 2 - Мой по идее второй рисунок

Рисунок 3 - Мой ахуенный рисунок

Рисунок 4 - Мой идеальный рисунок

Рисунок 5 - Мой еще один рисунок

Tables	Are	Cool	Genius	Genius 2	Genius 3	Genius 4	Genius 5	Genius 6	Genius 7
col 1 is	left- aligned	\$1600	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES
col 2 is	centered	\$12	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE
col 3 is	right- aligned	\$1	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Контрольные вопросы

1. Как задается пространство имен в xml?

Для задания пространства имен в xml для Android-приложения используется атрибут `xmlns`, который добавляет ссылку на пространство имен.

2. Какая функциональность определена в пространстве имен `xmlns:android`?

Функциональность пространства имен `xmlns:android` включает поддержку всех атрибутов и виджетов, доступных для использования в разработке мобильных приложений под Android.

3. Какие типы измерений можно использовать при разработке приложений под Android?

При разработке мобильных приложений под Android можно использовать различные типы измерений, в том числе: пиксели, дюймы, проценты, `dp`, `sp`, `pt`, `mm`, и проценты экрана.

4. Какая из единиц измерений является предпочтительной и почему?

В процессе разработки мобильных приложений для платформы Android предпочтительной единицей измерения является `dp` (device-independent). Это связано

с тем, что использование `dp` позволяет более гибко и правильно адаптировать макеты и интерфейсы для большого числа различных устройств.

5. Что собой представляет `LinearLayout`?

`LinearLayout` - это графический контейнер, используемый для размещения элементов интерфейса в виде последовательного ряда. Этот контейнер позволяет задать ориентацию для внутренних элементов (горизонтально или вертикально).

6. Атрибут `android:layout_weight` определяет

Атрибут `android:layout_weight` используется для назначения веса при распределении пространства между элементами в линейном макете. Вес каждого элемента используется для определения пропорциональной доли пространства, которую занимает элемент.

7. Атрибут `android:layout_gravity` необходим ...

Атрибут `android:layout_gravity` используется для установки гравитации (притягивания к любой стороне) для любого элемента в макете. Это позволяет расположить элементы внутри линейного макета по желаемому направлению.

8. Атрибут `android:gravity` ...

Используется для определения гравитации для всех дочерних элементов контейнера

9. `Padding` - это ...

`Padding` — это минимальное расстояние между границами контейнера и дочерними элементами. Можно задать для каждой из сторон отдельные значения.

10. Применение атрибута `android:layout_margin` ...

Атрибут `android:layout_margin` используется для задания пространства между границами элемента и соседними контейнерами или элементами. Он также может использоваться для задания отступа от границы области для расположения внутри контейнера.

11. Назначение `match_parent` ...

Атрибут `match_parent` используется для назначения элементу размера родительского контейнера. Это позволяет контролировать, чтобы дочерние элементы занимали все доступное пространство внутри контейнера.

12. Назначение `wrap_content`...

Атрибут `wrap_content` используется для назначения элементу минимального размера, необходимого для показа дочерних элементов. Это позволяет дочерним

элементам располагаться в доступном пространстве контейнера, так что контейнер изменяет размер в зависимости от размера дочерних элементов.

13. Какие свойства TextView, EditText и Button были использованы при выполнении индивидуального задания.

Gravity, height-width, constraints, text-align, onClick