Programiranje mobilnih uređaja

Sila Električnog Polja i Potencijalna Energija

Martin Grgić 3.g

Elektrotehnička i ekonomska škola

Nova Gradiška

Sadržaj

[Uvod 1](#_Toc151501619)

[Activity „Izbornik“ 3](#_Toc151501620)

[Dizajn 3](#_Toc151501621)

[Programski kod layouta „Izbornik“ 4](#_Toc151501622)

[Programski kod aktivnosti „Izbornik“ 8](#_Toc151501623)

[Activity „Potencijalna energija“ 10](#_Toc151501624)

[Dizajn 10](#_Toc151501625)

[Programski kod layouta „Potencijalna energija“ 11](#_Toc151501626)

[Programski kod aktivnosti „Potencijalna energija“ 21](#_Toc151501627)

[Activity „Sila električnog polja“ 23](#_Toc151501628)

[Dizajn 23](#_Toc151501629)

[Programski kod layouta „Sila električnog polja“ 24](#_Toc151501630)

[Programski kod aktivnosti „Sila električnog polja“ 35](#_Toc151501631)

# Uvod

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, dizajn

Opis je automatski generiran

***Layout „Izbornik“***

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, dizajn

Opis je automatski generiran Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, dizajn

Opis je automatski generiran

***Layout „Potencijalna Energija“***

***Layout „Sila električnog poolja“***

U programu Android Studio potrebno je napraviti 3 layouta. Jedan treba biti početni izbornik, drugi omogućuje korisniku unos naboja1, naboja2, udaljenosti te računa i prikazuje rezultat po Coulumbovoj formuli F = k \* (q1 \* q2) / r^2. Treći omogućuje korisniku unos mase i visine te računa i prikazuje po formuli E = m\*g\*h.

# Activity „Izbornik“

## Dizajn

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, dizajn

Opis je automatski generiran

***Layout „Izbornik“***

Layout je napravljen od textViewa i 2 buttona. Button „Sila električnog polja“ i „Potencijalna energija“ otvaraju nove aktivnosti u koje se unose zadane veličine.

# Programski kod layouta „Izbornik“

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

***Programski kod textViewa „Dobrodošli“***

id: označava id našeg textViewa (Dobrodosli)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu dobrodosli, u našem slučaju to je tekst „Dobrodošli“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

textStyle: određuje stil teksta (bold – podebljano)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

***Programski kod buttona „Potencijalna energija“***

id: označava id našeg buttona (PotencEnergija)

layout\_width: određuje širinu našeg buttona; postavljen je na match\_parent što znači da će button zauzeti cijelu širinu layouta

layout\_height **:** određuje visinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu potencijalnaEnergija, u našem slučaju to je tekst „Potencijalna Energija“ i on će se ispisati u buttonu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginRight: određuje za koliko je button odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je button odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

***Programski kod buttona „Sila električnog polja“***

id: označava id našeg buttona (SilaElPolja)

layout\_width: određuje širinu našeg buttona; postavljen je na match\_parent što znači da će button zauzeti cijelu širinu layouta

layout\_height **:** određuje visinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu silaElPolja, u našem slučaju to je tekst „Sila električnog polja“ i on će se ispisati u buttonu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginRight: određuje za koliko je button odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je button odmaknut od lijeve margine

# Programski kod aktivnosti „Izbornik“

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, softver, Multimedijski softver

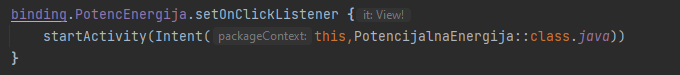
Opis je automatski generiran

***Programski kod aktivnosti „Izbornik“***

lateinit var binding: ActivityMainBinding – kasnije inicijaliziranje varijable binding tipa ActivityMainBinding

binding = ActivityMainBinding.inflate(layoutInflater) - postavljanje stvorene instance „ActivityMainBinding“ na varijablu binding, koju smo prethodno deklarirali kao lateinit var binding: ActivityMainBinding

setContentView(binding.root) - postavlja korisničko sučelje za aktivnost na temelju korijenskog elementa vašeg inflate-anog layouta, koji je povezan s objektom binding



Na korisnikov klik se otvara aktivnost „Potencijalna Energija“ pomoću: startActivity(Intent(this,PotencijalnaEnergija::class.java))

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

Na korisnikov klik se otvara aktivnost „Sila električnog polja“ pomoću: startActivity(Intent(this,SilaElPolja::class.java))

# Activity „Potencijalna energija“

## Dizajn

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, dizajn

Opis je automatski generiran

***Layout „Potencijalna Energija“***

Layout je napravljen od 3 textViewa, 3 editTexta i 2 buttona. Button Izračunaj računa i prikazuje rezultat, a button Natrag nas vraća u početni izbornik.

# Programski kod layouta „Potencijalna energija“

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (Masa)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosMasa, u našem slučaju to je tekst „Unos Mase:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

layout\_marginRight: određuje za koliko je button odmaknut od desne margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (MasaUnos)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginBottom: određuje za koliko je editText odmaknut od donjeg constrainta (margine)

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (Visina)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosMasa, u našem slučaju to je tekst „Unos Mase:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

layout\_marginRight: određuje za koliko je button odmaknut od desne margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (VisinaUnos)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginBottom: određuje za koliko je editText odmaknut od donjeg constrainta (margine)

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (RezultatPotenc)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosMasa, u našem slučaju to je tekst „Unos Mase:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

layout\_marginRight: određuje za koliko je button odmaknut od desne margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (RezultatPotencIspis)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg buttona (IzracunajPotenc)

layout\_width: određuje širinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu izracunaj, u našem slučaju to je tekst „Izračunaj“ i on će se ispisati u buttonu

textColor: određuje boju teksta

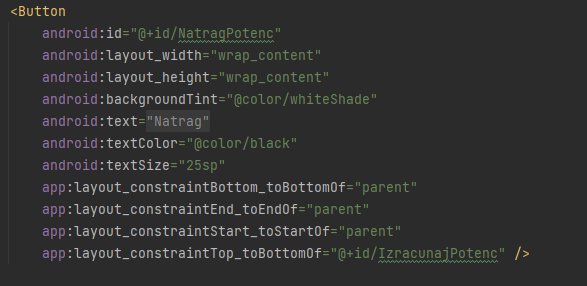
textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je editText odmaknut od donjeg constrainta (margine)



id: označava id našeg buttona (NatragPotenc)

layout\_width: određuje širinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu izracunaj, u našem slučaju to je tekst „Izračunaj“ i on će se ispisati u buttonu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

# Programski kod aktivnosti „Potencijalna energija“

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

lateinit var binding: ActivityPotencijalnaEnergijaBinding – kasnije inicijaliziranje varijable binding tipa ActivityPotencijalnaEnergijaBinding

binding = ActivityPotencijalnaEnergijaBinding (layoutInflater) - postavljanje stvorene instance „ActivityPotencijalnaEnergijaBinding“ na varijablu binding, koju smo prethodno deklarirali kao lateinit var binding: ActivityPotencijalnaEnergijaBinding

setContentView(binding.root) - postavlja korisničko sučelje za aktivnost na temelju korijenskog elementa vašeg inflate-anog layouta, koji je povezan s objektom binding

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

Na korisnikov klik vrijednosti iz editTextova se pohranjuju u varijable, izvršava se računska operacija te se prikazuje u editTextu namijenjenom za rezultat

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

Na korisnikov klik vraćamo se u početni izbornik

# Activity „Sila električnog polja“

## Dizajn

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, dizajn

Opis je automatski generiran

Layout je napravljen od 4 textVuewa, 4 editTexta te 2 buttona. Button Izračunaj nam računa i prikazuje rezultat operacije, a button Natrag nas vraća u početni izbornik.

# Programski kod layouta „Sila električnog polja“

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (Naboj1)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosNaboj1, u našem slučaju to je tekst „Unos Naboja1:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (Naboj1Unos)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta;

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font, softver

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (Naboj2)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosNaboj2, u našem slučaju to je tekst „Unos Naboja2:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (Naboj2Unos)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta;

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (Udaljenost)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosUdaljenost, u našem slučaju to je tekst „Unos udaljenosti:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (UdaljenostUnos)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta;

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg textViewa (RezultatSila)

layout\_width: određuje širinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg textViewa; postavljen je na wrap\_content što znači da će textView zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu unosNaboj1, u našem slučaju to je tekst „Unos Naboja1:“ i on će se ispisati na textViewu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

layout\_marginBottom: određuje za koliko je textView odmaknut od donjeg constrainta (margine)

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg editTexta (RezultatSilaIspis)

layout\_width: određuje širinu našeg editTexta;

layout\_height **:** određuje visinu našeg editTexta; postavljen je na wrap\_content što znači da će editText zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg editTexta

inputType : određuje tip unosa podataka

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg editTexta

layout\_constraintEnd\_toEndOf – određuje nam s čime je poravnat kraj (desni dio) našeg editTexta

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg editTexta

layout\_marginRight: određuje za koliko je editText odmaknut od desne margine

layout\_marginLeft: određuje za koliko je editText odmaknut od lijeve margine

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg buttona (Izracunaj)

layout\_width: određuje širinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu izracunaj, u našem slučaju to je tekst „Izračunaj“ i on će se ispisati u buttonu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

id: označava id našeg buttona (Natrag)

layout\_width: određuje širinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

layout\_height **:** određuje visinu našeg buttona; postavljen je na wrap\_content što znači da će button zauzeti onoliko mjesta koliko mu je potrebno da obuhvati tekst u njemu

text **:** iz resursa string.xml uzima tekst koji smo dodijelili stringu izracunaj, u našem slučaju to je tekst „Izračunaj“ i on će se ispisati u buttonu

textColor: određuje boju teksta

textSize: određuje veličinu teksta (sp – scalable pixel)

layout\_constraintBottom\_toBottomOf : određuje nam s čime je poravnat donji dio našeg textViewa

layout\_constraintTop\_toTopOf - određuje nam s čime je poravnat gornji dio našeg textViewa

layout\_constraintStart\_toStartOf – određuje nam s čime je poravnat početak našeg textViewa

# Programski kod aktivnosti „Sila električnog polja“

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, softver

Opis je automatski generiran

lateinit var binding: ActivitySilaElPoljaBinding – kasnije inicijaliziranje varijable binding tipa ActivitySilaElPoljaBinding

binding = ActivitySilaElPoljaBinding (layoutInflater) - postavljanje stvorene instance „ActivitySilaElPoljaBinding“ na varijablu binding, koju smo prethodno deklarirali kao lateinit var binding: ActivitySilaElPoljaBinding

setContentView(binding.root) - postavlja korisničko sučelje za aktivnost na temelju korijenskog elementa vašeg inflate-anog layouta, koji je povezan s objektom binding

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

Na korisnikov klik vrijednosti iz editTextova se pohranjuju u varijable te se rezultat prikazuje u editTextu namijenjenom za njega.

Slika na kojoj se prikazuje tekst, snimka zaslona, Font

Opis je automatski generiran

Na korisnikov klik vraćamo se u početni izbornik.