## № 2 Layout, view, создание Activity

## Задание

1) Ращработайте приложение с одной активностью. Напрмер, калькулятор расчета суточной нормы калорий. Или любое другое приложение по выбору и согласованию с преподавателем.

Итак, для этого можно воспользоваться формулой **Харриса-Бенедикта:** *ВМК* (базальный метаболизм) \* *AMR* (активный метаболизм)

Базальный метаболизм BMR для женщин (старше 20 лет):

**BMR** = 655,0955 + (9,5634 \* вес в кг) + (1,8496 \* рост в см) – (4,6756 \* возраст в годах).

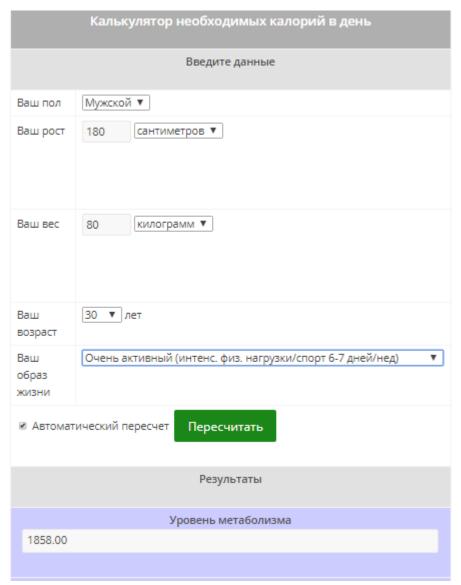
Базальный метаболизм BMR для взрослых мужчин:

**BMR** = 66,4730 + (13,7516 \* вес в кг) + (5,0033 \* рост в см) – (6,7550 \* возраст в годах).

**AMR** (активный метаболизм) выбирается как коэффициент в зависимости от того, какой у вас образ жизни:

- ✓ Сидячий образ жизни 1,2;
- ✓ Умеренная активность (легкие физические нагрузки либо занятия 1-3 раз в неделю) 1,375;
  - ✓ Средняя активность (занятия 3-5 раз в неделю) 1,55;
- ✓ Активные люди (интенсивные нагрузки, занятия 6-7 раз в неделю) 1,725;
- ✓ Спортсмены и люди, выполняющие сходные нагрузки (6-7 раз в неделю) 1,9.

Калькулятор нормы потребления калорий	
Пол • жено	ский  мужской
Bec*	кг
Рост*	см
Возраст*	лет
Малоподви образ жизні Уровень активности*  Обычная физнагрузк  Интенсивна физнагрузк	а
или	
Возраст:	лет
Пол:	Мужской      Женский
Bec:	в килограммах       в фунтах
Рост:	<ul><li>сантиметров футов/дюймов</li></ul>
Степень физической активности:	3 раза в неделю ▼
Результат в:	<ul><li>ккал килоджоулях</li></ul>
Формула:	
	Харриса-Бенедикта
Сколько нужно калорий в день	



2) При построении UI используйте: разные типы Layout, Text, Spinner, Button, CheckBox, RadioButton. UI должен отображаться корректно в обоих ориентациях экрана для этого разработайте два разных layout.

## Вопросы:

- 1. Как происходит процесс построения приложения?
- 2. Сравниет нативные и кроссплатформенные приложения.
- 3. Опишите архитектуру Android.
- 4. Что такое ART?
- 5. Какие компоненты может содержать приложение? Дайте им характеристику.
- 6. Опишите структуру проекта приложения для Android.
- 7. Как организованы ресурсы проекта? Перечислеите, папки и формат.
- 8. Как обратиться к ресурсу?
- 9. Что такое манифест приложения и что он описывает.