|  |
| --- |
|  |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  **«МИРЭА – Российский технологический университет»**  **РТУ МИРЭА** |

Институт Информационных технологий

Кафедра Математического обеспечения и стандартизации информационных технологий

|  |  |
| --- | --- |
| **ОТЧЕТ ПО ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ № 1** | |
| **по дисциплине** |  |
| **«**Разработка мобильных приложений**»** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Выполнил:**  Студент группыИКБО-11-22 | Гришин А. В. |
| **Проверил:**  Преподаватель | Степанов П. В. |

Москва 2024 г.

1. Создание простого проекта в Android studio

Создадим простой проект на языке Java.

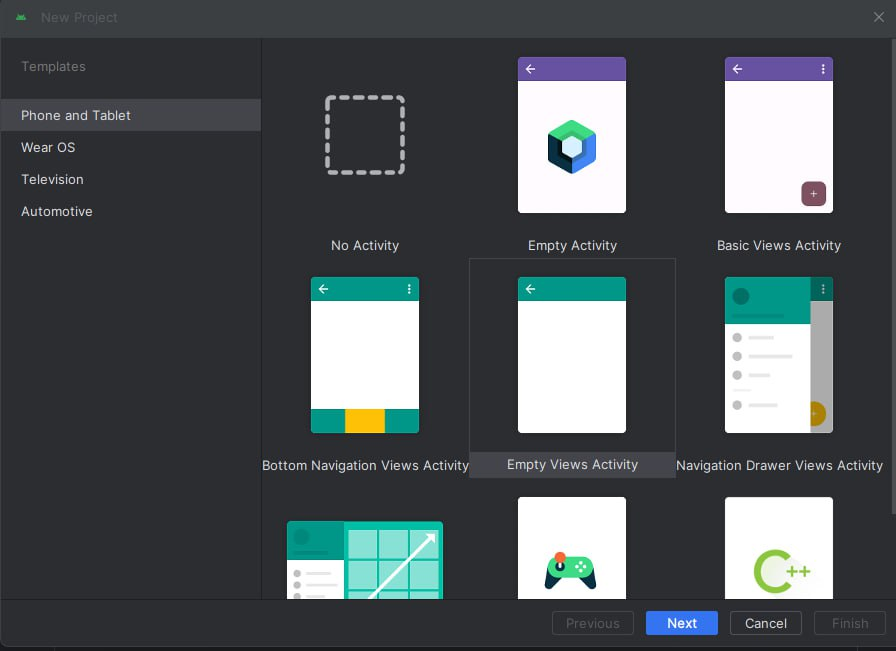


Рисунок 1 – Выбор проекта

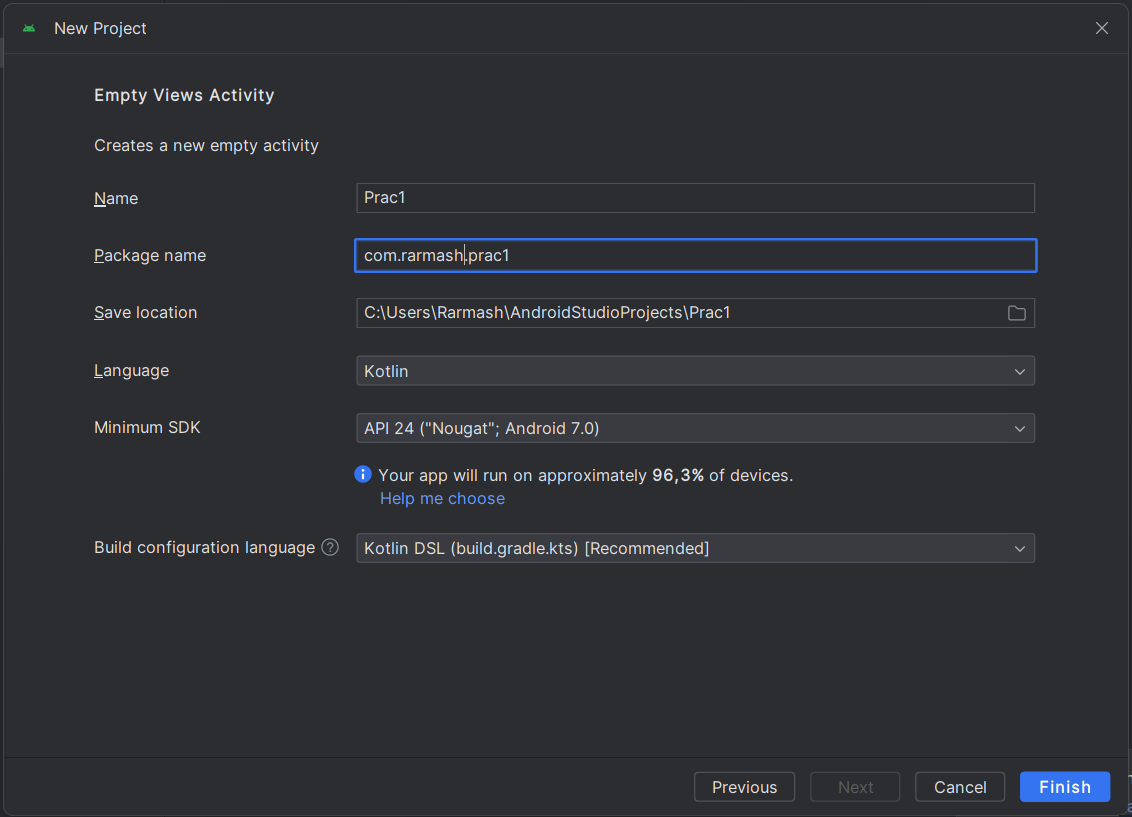


Рисунок 2 – Название проекта

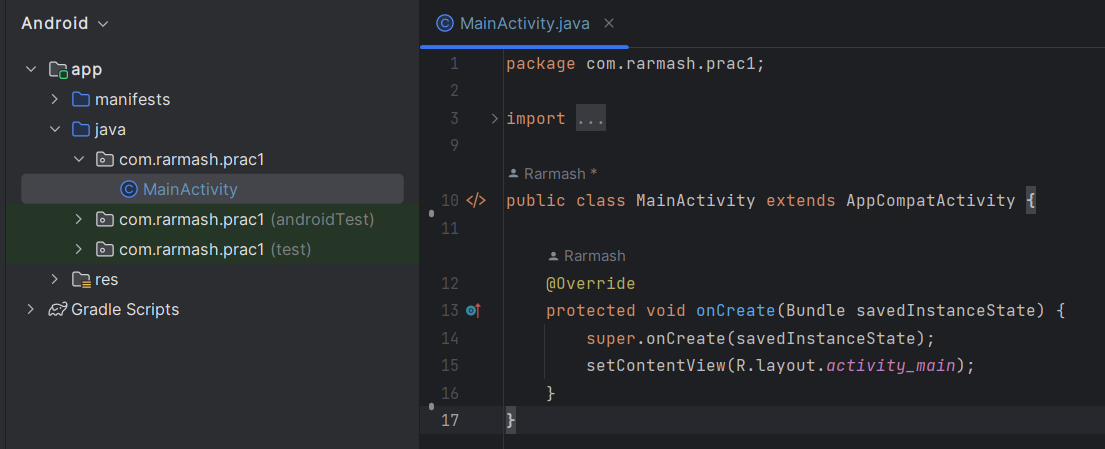


Рисунок 3 – Запуск проекта

1. Запуск приложения

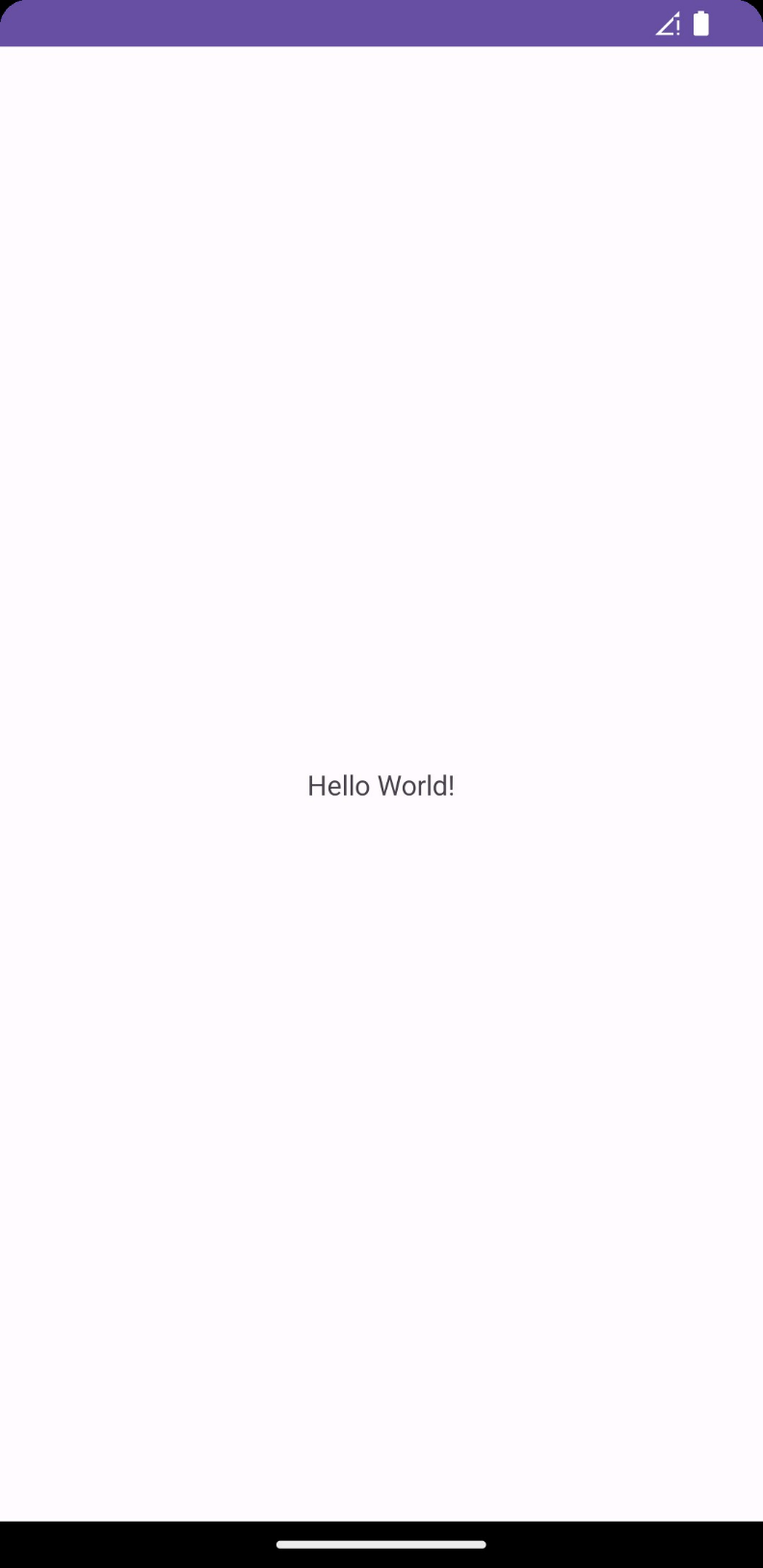


Рисунок 4 – Запуск приложения

1. Создание интерфейса
   1. Создать простой интерфейс пользователя. Создать линейную разметку (Linear Layout)

Шаблон BlankActivity, который был выбран при создании проекта включает в себя файл activity\_main.xml, который содержит корневой элемент RelativeLayout с вложенным виджетом TextView. Изменен элемент <RelativeLayout> на <LinearLayout>. Был добавлен атрибут android::orientation и установлено значение “horizontal”.

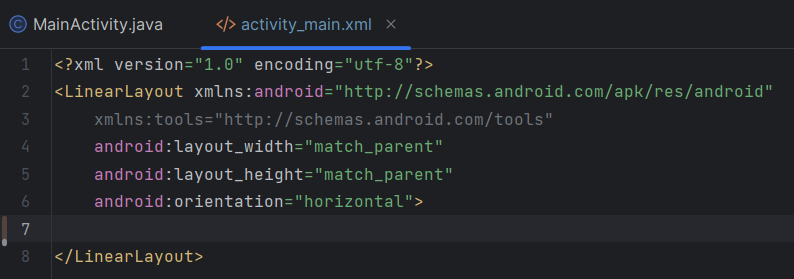


Рисунок 5 – Создание линейной разметки

* 1. Добавить текстовые поля

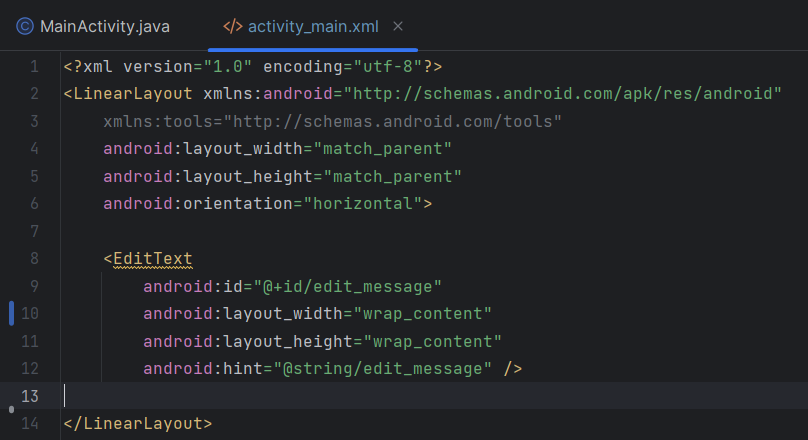


Рисунок 6 – Добавление текстового поля

* 1. Создать строковый ресурс

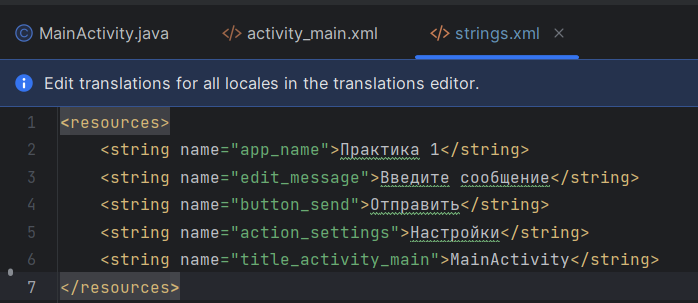


Рисунок 7 – Создание строкового ресурса

* 1. Добавить кнопки

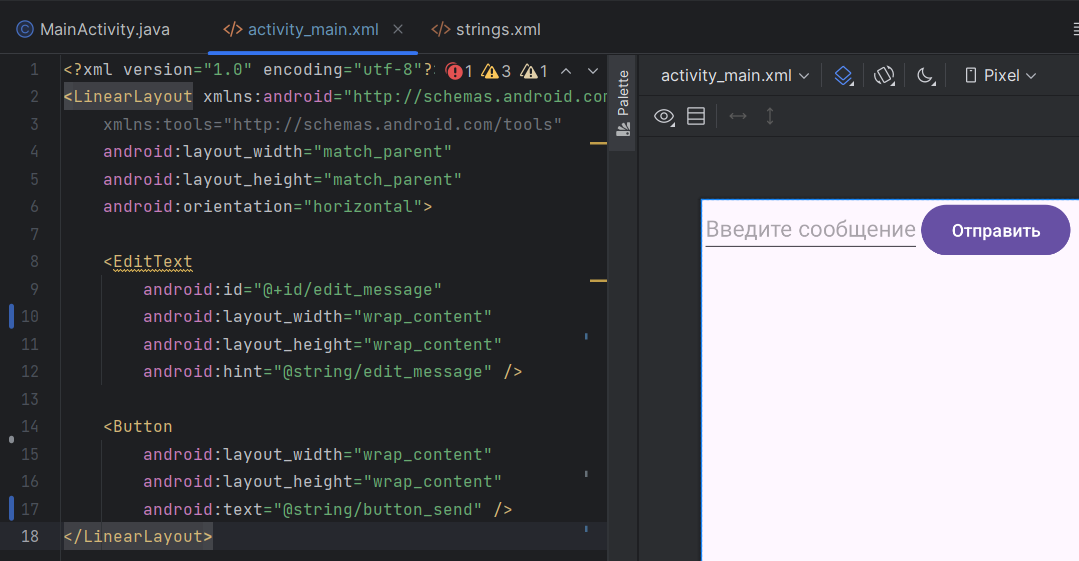


Рисунок 8 – Добавление копки

* 1. Растянуть поле ввода

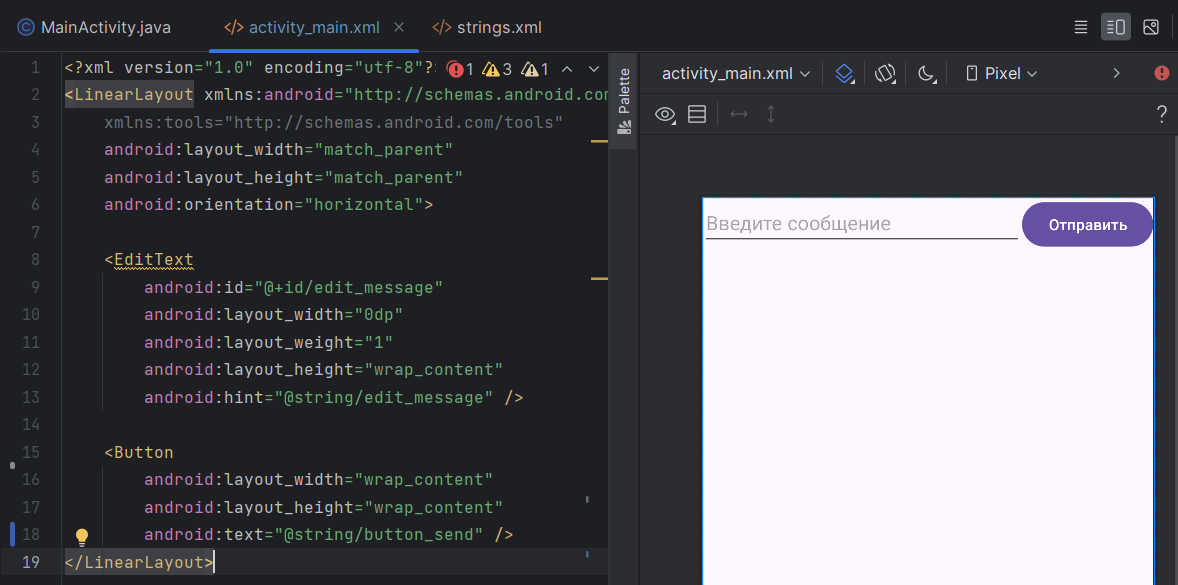


Рисунок 9 – Растянутое поле ввода

* 1. Запустить другое явление. Реализовать обработку нажатия на кнопку

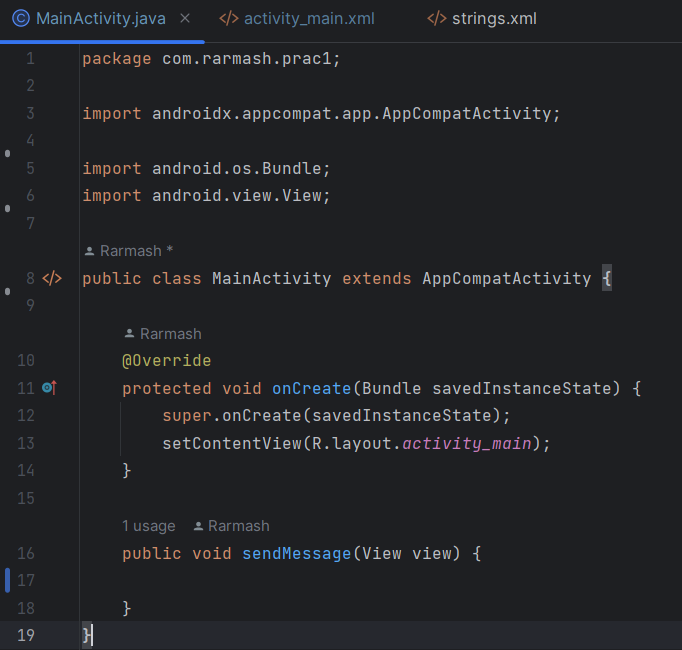


Рисунок 10 – Метод обработки нажатия на кнопку

* 1. Создать намерения (Intent)

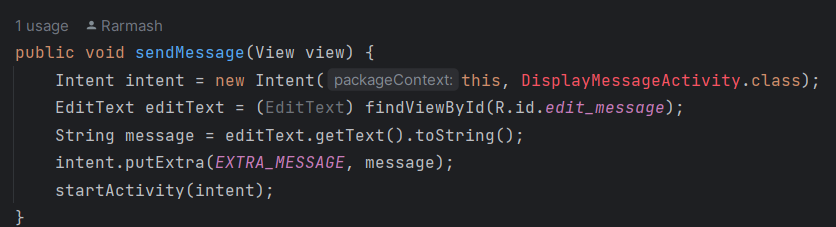


Рисунок 11 – Реализация намерения

1. Создать второе явление
   1. Создать новое явление в Android Studio

Все наследники класса Activity должны реализовывать метод onCreate(). В данном методе явление получает и обрабатывает данные от намерений и выполняет первоначальную настройку всех компонентов явления.

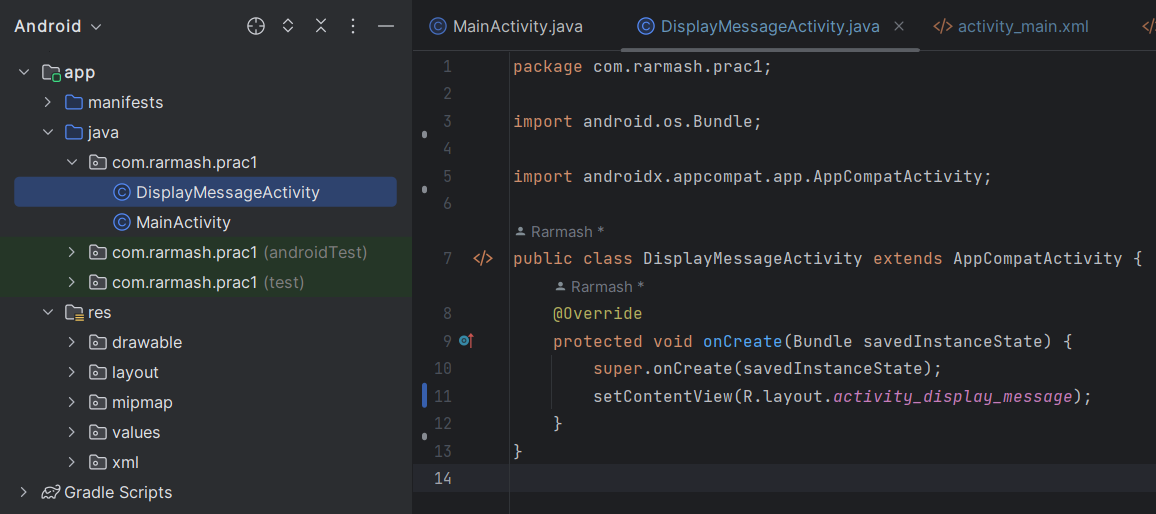


Рисунок 12 – Создание нового явления

* 1. Создать явления без Android Studio. Обеспечить получение намерения. Обеспечить отображение сообщения

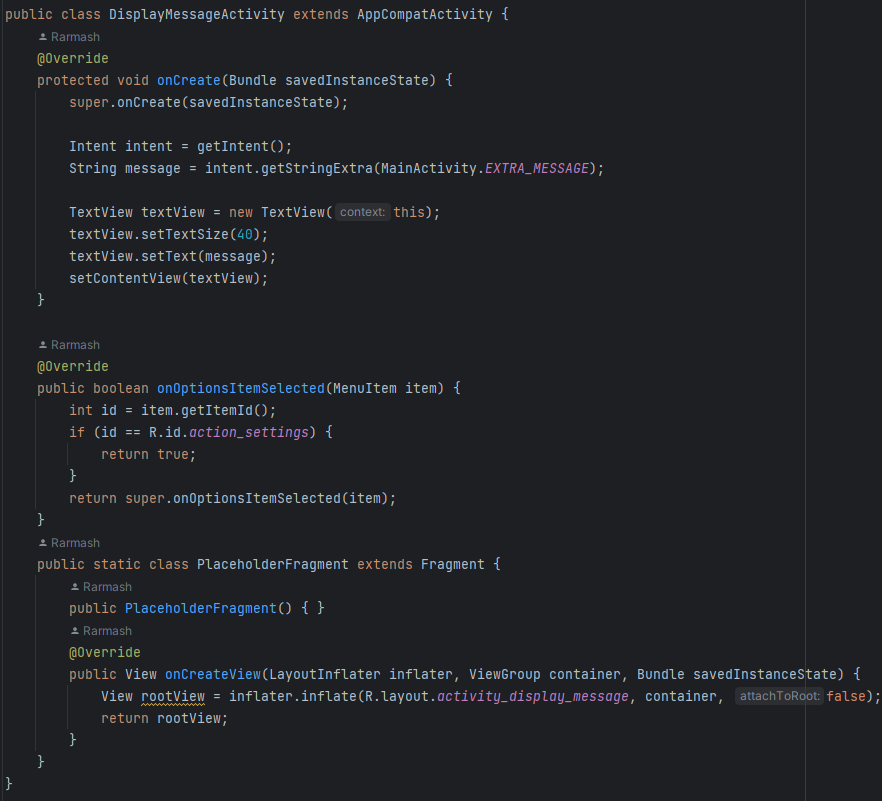


Рисунок 13 – Реализация явления без Android Studio

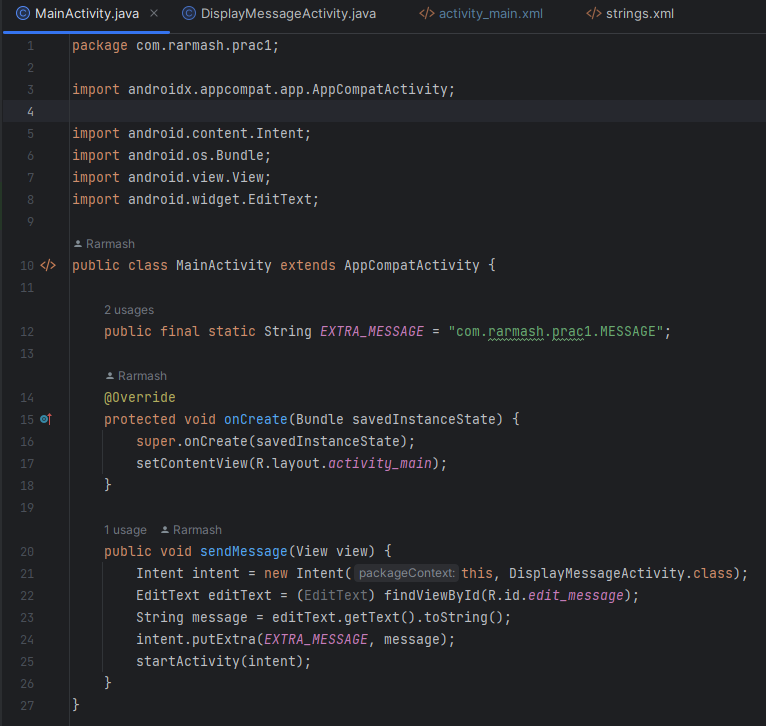


Рисунок 14 – Реализация отображения сообщения

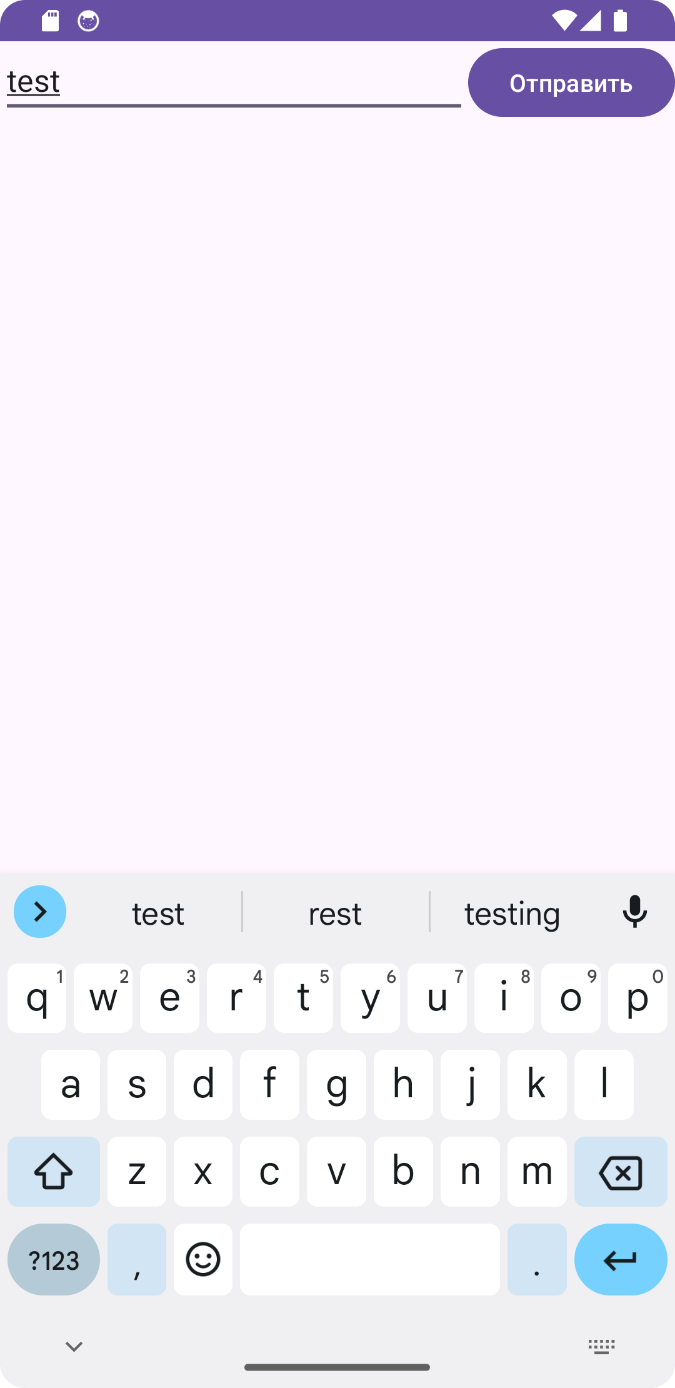
 

Рисунок 15 – Демонстрация отображения сообщения

1. Ссылка на GitHub

https://github.com/Rarmash/RMP\_prac1