# Лабораторная работа №21 Обработка событий: подсказки

1. Цель работы
   1. Изучить процесс настройки и использования элементов управления для отображения уведомлений и подсказок.
2. Литература
   1. Jetpack Compose | Руководство. metanit.com – Текст : электронный // metanit.com, 2023. – URL: https://metanit.com/kotlin/jetpack/ – гл.5.
3. Подготовка к работе
   1. Повторить теоретический материал (см.п.2).
   2. Изучить описание лабораторной работы.
4. Основное оборудование
   1. Персональный компьютер.
5. Задание
   1. Добавление подсказок и пиктограмм в поля ввода
      1. Создать приложение, в которое добавить:

- composable-функцию для настройки экрана авторизации с полем ввода телефона и числового кода и кнопкой «Авторизоваться». В поля ввода добавить label для подписи и placeholder для указания образца того, что требуется вводить,

- composable-функцию для настройки строки поиска. Над списком разместить поле ввода для поиска, настроить его, чтобы занимал всю ширину экрана, указать leadingIcon равным Icons.Default.Search для отображения иконки поиска и placeholder для того, чтобы пользователь знал, что вводить.

* 1. Создание диалогового окна AlertDialog
     1. Создать composable-функцию для настройки экрана авторизации с полем ввода логина и пароля и кнопкой «Авторизоваться». При нажатии на кнопку «Авторизоваться» должно открываться диалоговое окно с заголовком, приветствием пользователя в виде «Добро пожаловать, логин» и кнопкой ОК.
  2. Создание нескольких диалоговых окон AlertDialog
     1. Создать composable-функцию для настройки экрана авторизации с полем ввода логина и пароля и кнопкой «Авторизоваться». При нажатии на кнопку «Авторизоваться» должно открываться диалоговое окно с заголовком, приветствием пользователя в виде «Добро пожаловать, логин» и кнопкой ОК, если пользователь заполнил оба поля ввода. При некорректном вводе сообщить об этом в диалоговом окне с заголовком, текстом ошибки и кнопками ОК и Отмена.
  3. Настройка внешнего вида диалогового окна
     1. Реализовать настройку внешнего вида диалогового окна из п.5.3: кнопки ОК и Отмена должны быть расположены соответственно в правом нижнем углу диалогового окна, у каждой кнопки должна быть добавлена пиктограмма и указан свой цвет заливки.
     2. Указать цвета для контейнера диалогового окна и текста.
  4. Создание всплывающего сообщения с использованием SnackbarHost
     1. Создать composable-функцию для настрйоки экрана работы с памятью. Разместить на экране метку, отбражающую текст N МБ (N – сгенерированное случайное число) и кнопку «Очистить кэш». При нажатии на кнопку во всплывающем окне вывести сообщение: «Кэш очищен».
     2. Создать composable-функцию для включения будильников, разместить три переключателя Switch с подписями, в какое время зазвонит будильник (подписи в формате чч:мм). При включении переключателя на экране нужно отобразить во всплывающем окне сообщение: «Будильник зазвонит в чч:мм».
  5. Настройка внешнего вида всплывающего сообщения Snackbar
     1. Настроить цвет фона и цвет текста всплывающего сообщения из п.5.5.1, добавить в него кнопку OK, при нажатии на которую изменять на 0 МБ значение в метке, показывающей размер кэша.

1. Порядок выполнения работы
   1. Выполнить все задания из п.5.
   2. Ответить на контрольные вопросы.
2. Содержание отчета
   1. Титульный лист
   2. Цель работы
   3. Ответы на контрольные вопросы
   4. Вывод
3. Контрольные вопросы
   1. Какой класс позволяет описать диалоговое окно?
   2. Какая общая форма описания диалогового окна?
   3. Какой класс позволяет описать настройки всплывающего сообщения?
   4. Для чего в диалоговых окнах используется функция onDismissRequest?
   5. Для чего применяется объект SnackbarHost?