

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 2

ДОСЛІДЖЕННЯ РОБОТИ З КОМПОНЕНТОМ FRAGMENT

Мета роботи: дослідити створення та взаємодію з компонентом Фрагмент (Fragment) компоненту Діяльність та набуті практичні навички з використання фрагментів для інтерфейсу користувача.

ЗАВДАННЯ

Написати програму під платформу Андроїд, яка має інтерфейс, побудований з декількох фрагментів згідно варіанту. Перший фрагмент представляє з себе форму для введення даних та кнопку підтвердження («ОК»), а інший фрагмент відображає результат взаємодії. Тобто другий фрагмент містить тестове поле з результатом та кнопкою «Cancel» (якщо згідно варіанту така існує, якщо ж за варіантом її немає – можете додати за власним бажанням), яка очищає або приховує (або видаляє) другий фрагмент та очищає форму введення з першого фрагменту.

Варіант 4: вікно містить згорнутий список та кнопки «ОК» і «Cancel». Список містить перелік мов програмування. Вивести обране значення зі списку при натисканні на кнопку «ОК» у деяке текстове поле та очистити при натисканні кнопки «Cancel».

Класи

MainActivity: головна активність, що ініціалізує інтерфейс і завантажує FirstFragment при запуску.

FirstFragment: фрагмент з Spinner для вибору мови. При натисканні ОК зберігає вибір у SharedViewModel і переходить до SecondFragment.

SecondFragment: фрагмент, що відображає вибрану мову. При натисканні Cancel очищує вибір у SharedViewModel і повертається до FirstFragment.

SharedViewModel: Зберігає вибрану мову для обміну даними між фрагментами.

На першому фрагменті маємо доступ до спадаючого списку та кнопки “OK”

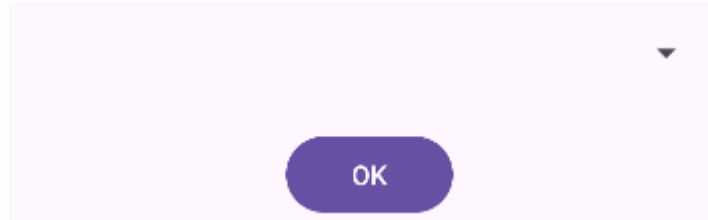


Рис. 1.1 – Перший фрагмент

Обираємо зі списку одну з мов:

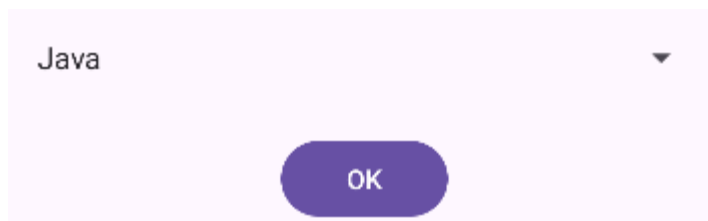


Рис. 1.2 – Обрана мова в першому фрагменті

Натискаємо “OK” і нас перекидує на другий фрагмент з полем де відображається наш вибір та кнопкою “Cancel”:

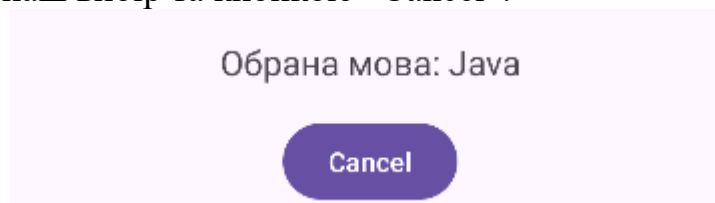


Рис. 1.3 – Другий фрагмент

Натискаємо кнопку “Cancel” щоб очистити наш вибір – нас перекидує назад на перший фрагмент.

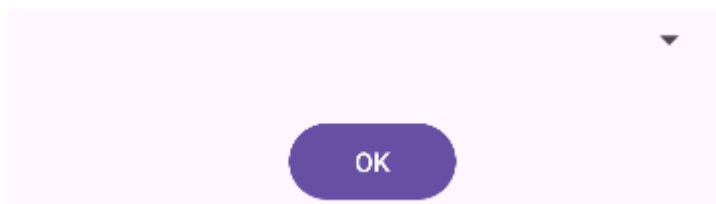


Рис. 1.4 – Перший фрагмент