

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1

ДОСЛІДЖЕННЯ РОБОТИ З ЕЛЕМЕНТАМИ КЕРУВАННЯ

Мета роботи: дослідити створення простого застосунку під платформу Андроїд та набути практичні навички з використання елементів керування інтерфейсу, мов програмування Java чи Kotlin.

ЗАВДАННЯ

Написати програму під платформу Андроїд, яка має інтерфейс для введення або/та вибору даних згідно варіанту (таблиця) і відображає результат взаємодії з цим інтерфейсом у деяке текстове поле цього інтерфейсу. Передбачити наступне: якщо не всі дані введені або обрані, а користувач натискає кнопку для отримання результату, то відобразити вікно, що спливає, з повідомленням завершити введення всіх даних.

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

Опис класу “**MainActivity**”

Клас `MainActivity` є головною активністю застосунку.

Функції:

- Відображає `Spinner` для вибору мови програмування.
- Виводить вибрану мову у `TextView` після натискання кнопки `OK`.
- Скидає вибір при натисканні `Cancel`.
- Використовує `Toast` для повідомлення, якщо не вибрано жодної мови.

Інтерфейс застосунку складається зі спадаючого списку мов програмування, кнопок “OK” та “Cancel” та поля для виводу обраної мови.

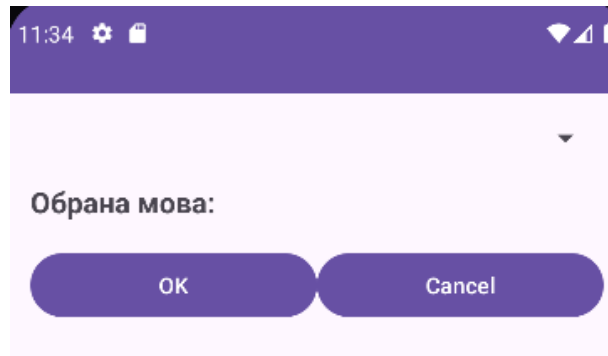


Рис. 1.1 – Інтерфейс застосунку

При спробі натиснути кнопку “OK” не обравши мови зі списку отримуємо спливаюче вікно про необхідність вибору мови



Рис. 1.2 – Спливаюче вікно

Обираємо одну з мов програмування:

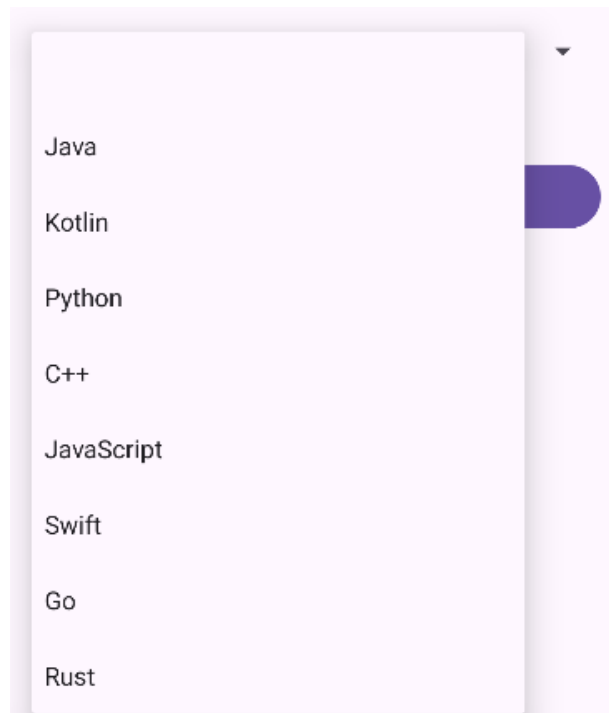


Рис. 1.3 – Список мов програмування

Натискаємо кнопку “ОК” – в полі відображається наш вибір.

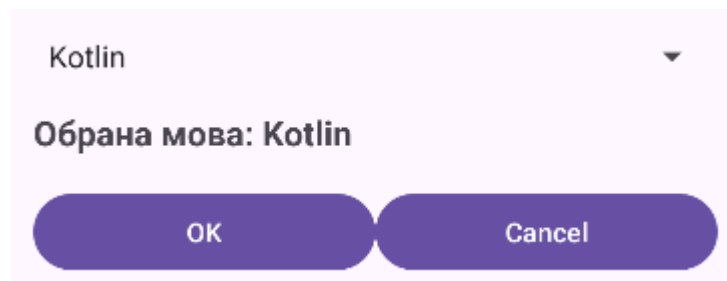


Рис. 1.4 – Обрана мова програмування