



Лабораторная работа №1 «Пользовательский интерфейс»

А. Реализуйте мобильное приложение с использованием 4-х экранов. Каждый экран реализуется как отдельная Activity (деятельность/активность) и предполагает наличие кнопок перехода к следующим/предыдущим экранам:

1. OnboardActivity (стартовый экран):

- Краткое описание функционала приложения;
- Отображение изображений, заголовков и подзаголовков функционала.

2. SignInActivity (экран входа):

- Ввод электронной почты и пароля пользователя;
- Проверка на корректность данных: использование фиктивного адреса электронной почты и пароля для проверки введенных данных или согласие на любой не пустой ввод.

3. SignUpActivity (экран регистрации нового пользователя):

- Ввод имени/логина, электронной почты и пароля нового пользователя, вспомогательной информации о пользователе (например, пол, обращение, возраст и т.д.);
- Проверка на корректность данных: не пустой ввод, проверка формата ввода данных, оценка длины, наличия специальных символов и т.д.

4. HomeActivity (главный экран):

- Отображение списка элементов, содержащих несколько уникальных полей;
- Например: чатов с именем отправителя, его профилем, последним сообщением и временем отправки сообщения;
- Использование фиктивных данных.

В. Дизайн пользовательского интерфейса:

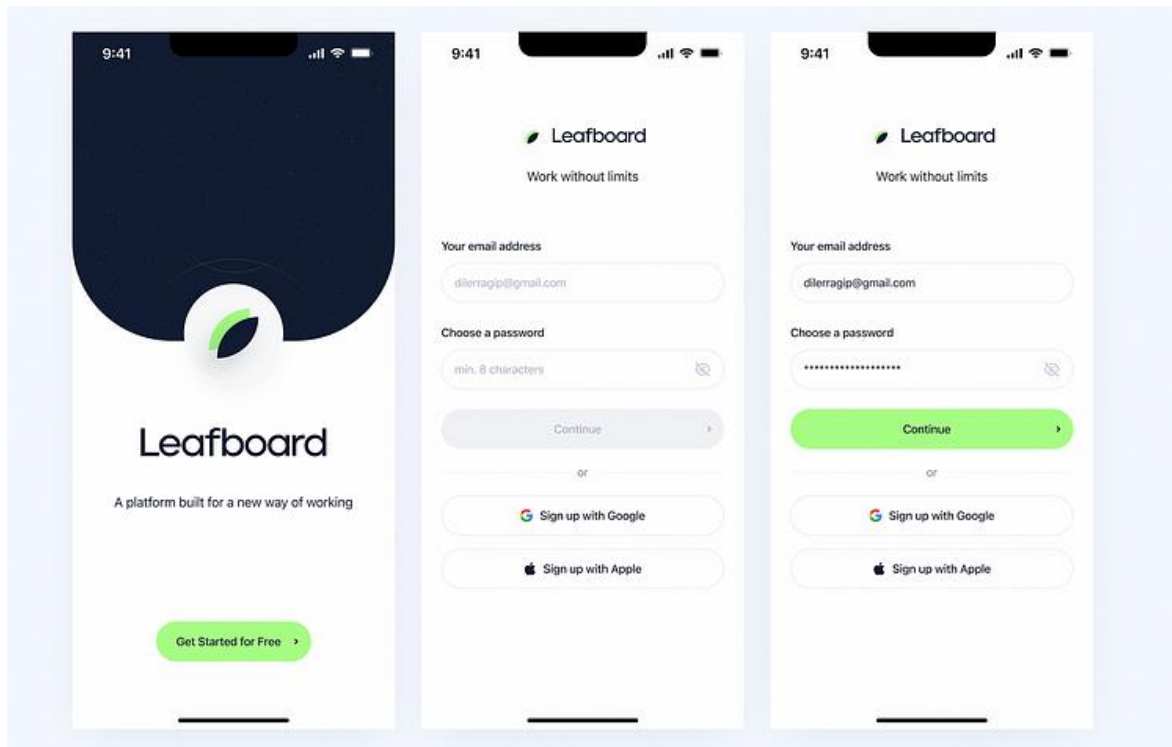
- Использование нескольких цветов, изображений или иных виджетов для создания привлекательного интерфейса;
- Адаптивность макетов для различных экранов (кроме планшета);
- Следование рекомендациям Material Design 3
<https://m3.material.io/>.



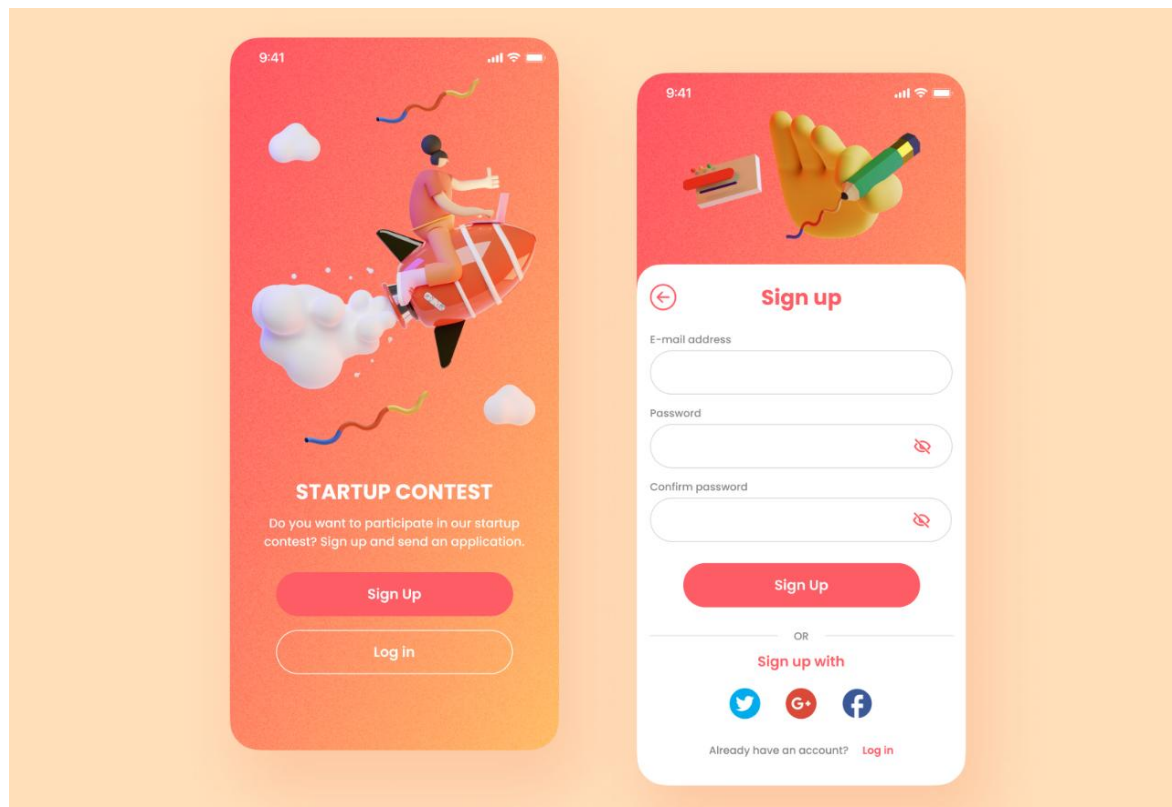
Разработка мобильных приложений

Примеры пользовательского интерфейса, на которые можно опираться при выполнении лабораторной работы:

Пример 1.



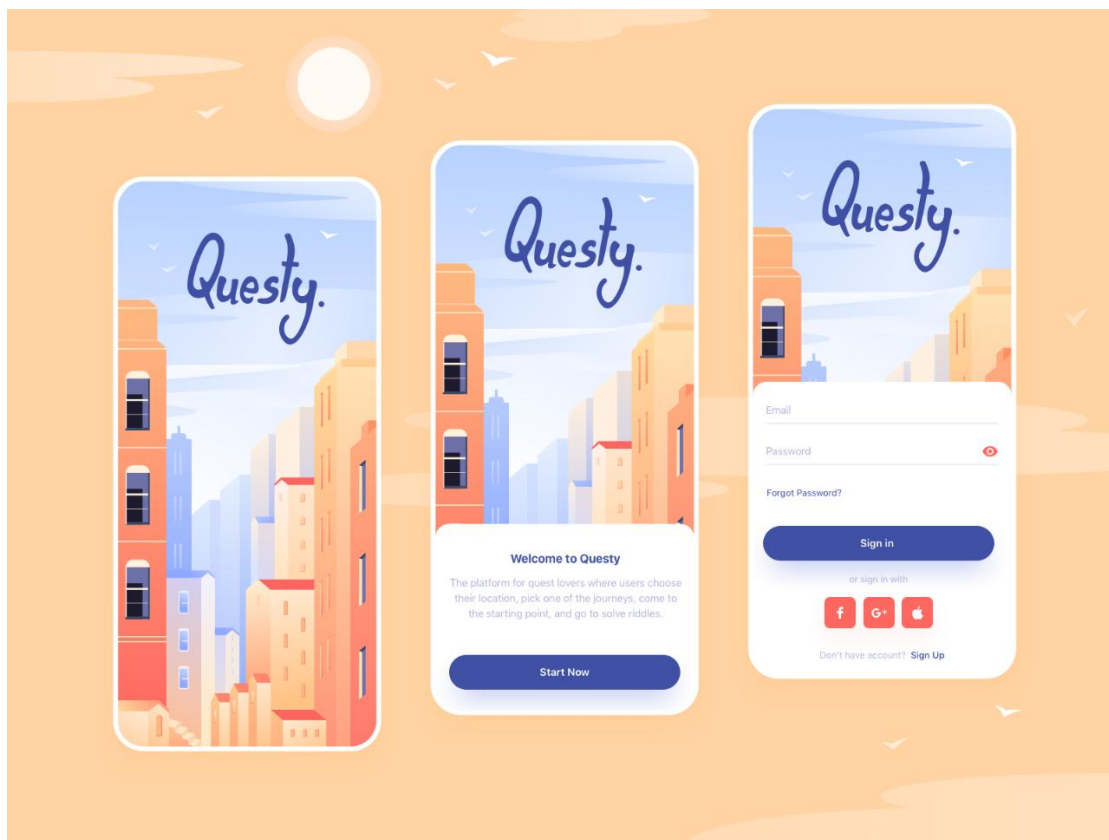
Пример 2.





Разработка мобильных приложений

Пример 3.



Пример 4.

