**Задание 3.**

**Тема: Работа с картинками, Drawable. Gradle, Утечка памяти.**

**1) Читаем теорию:**

**Полезные библиотеки для работы с картинками (в 90% проектов вы встретите одну из них):  
1)** [**http://square.github.io/picasso/**](http://square.github.io/picasso/)- самая простая, написал одну строчку кода и все

**2)** [**https://github.com/bumptech/glide**](https://github.com/bumptech/glide)- более навороченная чем picasso

**3)** [**https://github.com/facebook/fresco**](https://github.com/facebook/fresco)- схожая с glide

**Варианты Drawable, которые могут быть в Android:**

[**https://developer.android.com/guide/topics/resources/drawable-resource.html**](https://developer.android.com/guide/topics/resources/drawable-resource.html)

**Про утечки памяти:**[**https://habrahabr.ru/company/sebbia/blog/243537/**](https://habrahabr.ru/company/sebbia/blog/243537/)

Подробнее о них еще будем говорить, но разберитесь пока в том что это.

**Хорошая библиотека, которая автоматически ловит утечки памяти:**

[**https://github.com/square/leakcanary**](https://github.com/square/leakcanary) - советую поставить в проект

**2) ДЗ:**

1) Разместить на экране элемент EditText, ImageView и Button. Дизайн и расположение может быть любое - на ваш вкус.  
В поле EditText будет вводиться ссылка на картинку (задать самостоятельно). Можете указать ссылку в атрибутах xml EditText или в коде, чтобы для тестирования не вводить каждый раз. Используя одну из библиотек для картинок сделать отображение картинки в ImageView (картинка которая загружается по ссылке).

Библиотеку для картинок обязательно подключать ссылкой в Gradle, никаких jar файлов!

2) Подключить библиотеку LeakCanary к проекту.

3) Создавать переменные в Gradle, сделайте следующее.  
В Gradle добавить переменную String: API\_ENDPOINT с любым содержимым так что-бы эту переменную можно было прочитать в коде через класс BuildConfig.

Как это сделать есть в статье про Gradle.  
Содержимое этой переменной выведите на экран - можете вывести на экран с первым заданием про картинки (например в отдельное поле TextView).

Напоминаю, что на данный момент у вас в проекте должно быть уже как минимум 4 activity: 3 дз, а также activity на которой 3 кнопки при нажатии на которые происходят переходы к соответствующим дз.

Кому этих заданий мало :), надеюсь такие люди есть, сделайте с первым заданием следующее:

Используя выбранную библиотеку сделайте так, чтобы картинка отображалась круглой, т. е. картинка загружается, а затем с помощью выбранной библиотеки она становится круглой. Это позволяют сделать все библиотеки(ну как минимум все которые я указал), но в каждой из них это делается по своему, поэтому читайте документацию.

Ну и не забываем писать красиво:) со стилями и все как можно более аккуратно, в соответствии с конвенциями и теми знаниями, которые вы уже получили.