

Wszelkie powiązania między oknami powinny być zawarte w folderze Classes (to w tych klasach jest napisany kod, który odpowiada za uruchamianie kolejnych widoków).

activity_kamera

- buttonPowrotK :Button

- main :ConstraintLayout

- webViewStronaK :WebView

activity_ustawienia

- buttonPowrotU :Button

- main :ConstraintLayout

- spinnerJęzykU :Spinner

- spinnerKolorPrzyciskowU :Spinner

- spinnerMotywWyswietlaniaU :Spinner

- textViewJęzykU :TextView

- textViewKolorPrzyciskowU :TextView

- textViewMotywWyswietlaniaU :TextView

activity_main

- buttonZalogujSie :Button

- buttonZapomnialemHasla :Button

- buttonZarejestrujSie :Button

- editTextHaslo :EditText

- editTextLogin :EditText

- main :ConstraintLayout

- nazwaAplikacji :TextView

- textViewKomunikat :TextView

activity_menu_glowne

- buttonMojeKameryMG :Button

- buttonUstawieniaMG :Button

- buttonWylogujSieMG :Button

- main :ConstraintLayout

Ten widok służy tylko do wyświetlania na liście, nie oddzielnie

activity_moje_kamery

- buttonPowrotMK :Button

- main :ConstraintLayout

- recycleViewKameyMK :recyclerView

Wyświetla się w

kamera_na_liscie_widok

- main :LinearLayout

- nazwaParkinguKNL :TextView

- polozenieParkinguKNL :TextView

activity_odzyskiwanie_hasla

- buttonPowrotOH :Button

- buttonPrzeslijWiadomoscOH :Button

- editTextEmailOH :EditText

- main :ConstraintLayout

- textViewKomunikatOH :TextView

activity_rejestracja

- buttonPowrotRej :Button

- buttonUtworzKontoRej :Button

- editTextEmailRej :EditText

- editTextHasloRej :EditText

- editTextLoginRej :EditText

- editTextPowtorzHasloRej :EditText

- main :ConstraintLayout

- textViewKomunikatRej :TextView