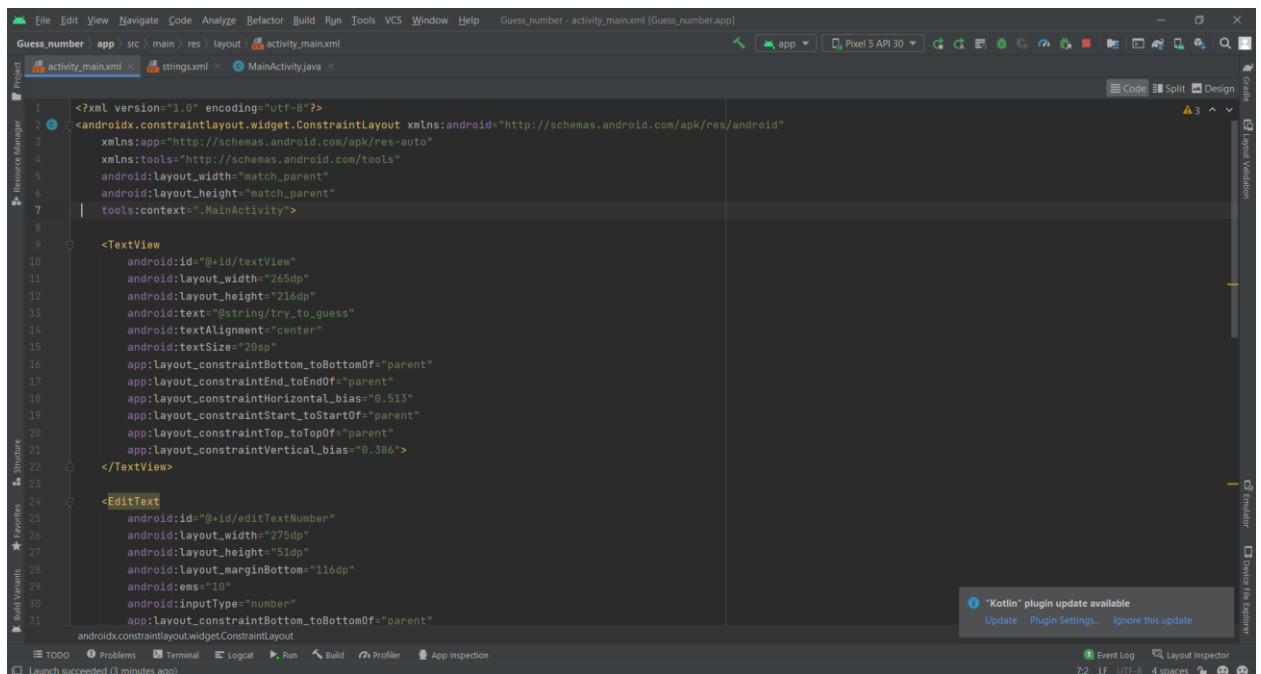


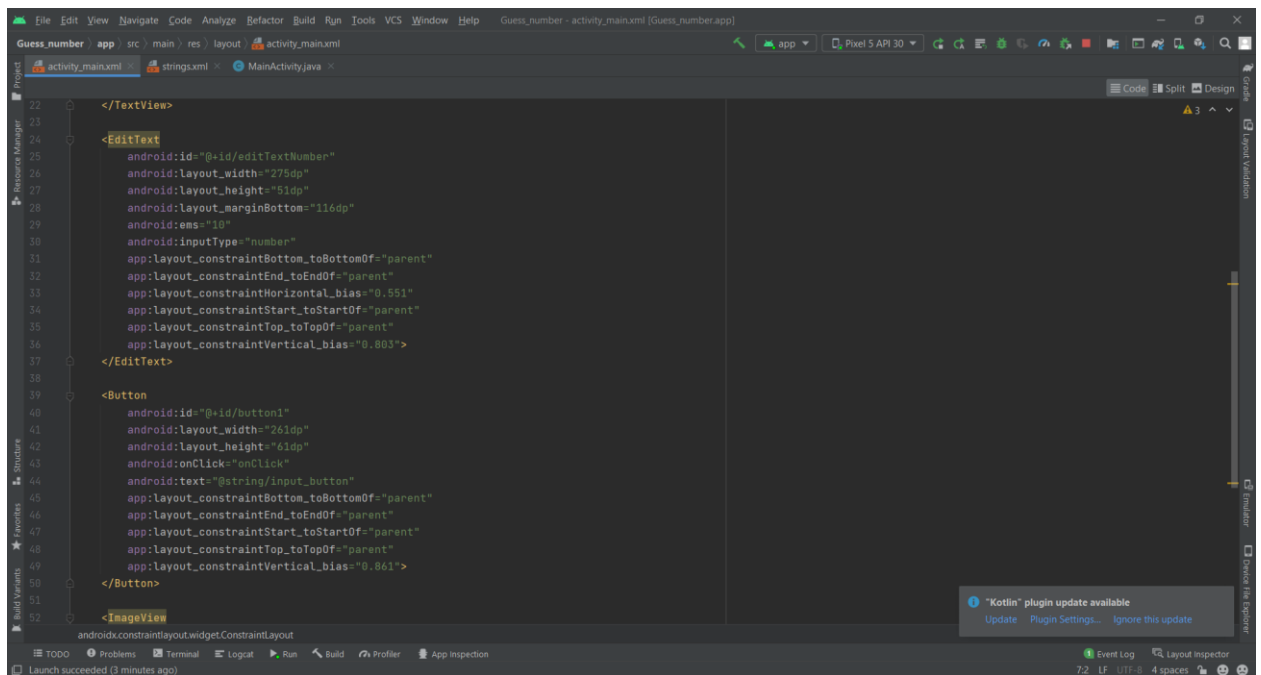
Отчёт по проделанной работе на семинаре по мобильной разработке (30.09.2021).

(выполнил Валяев Георгий Анатольевич)

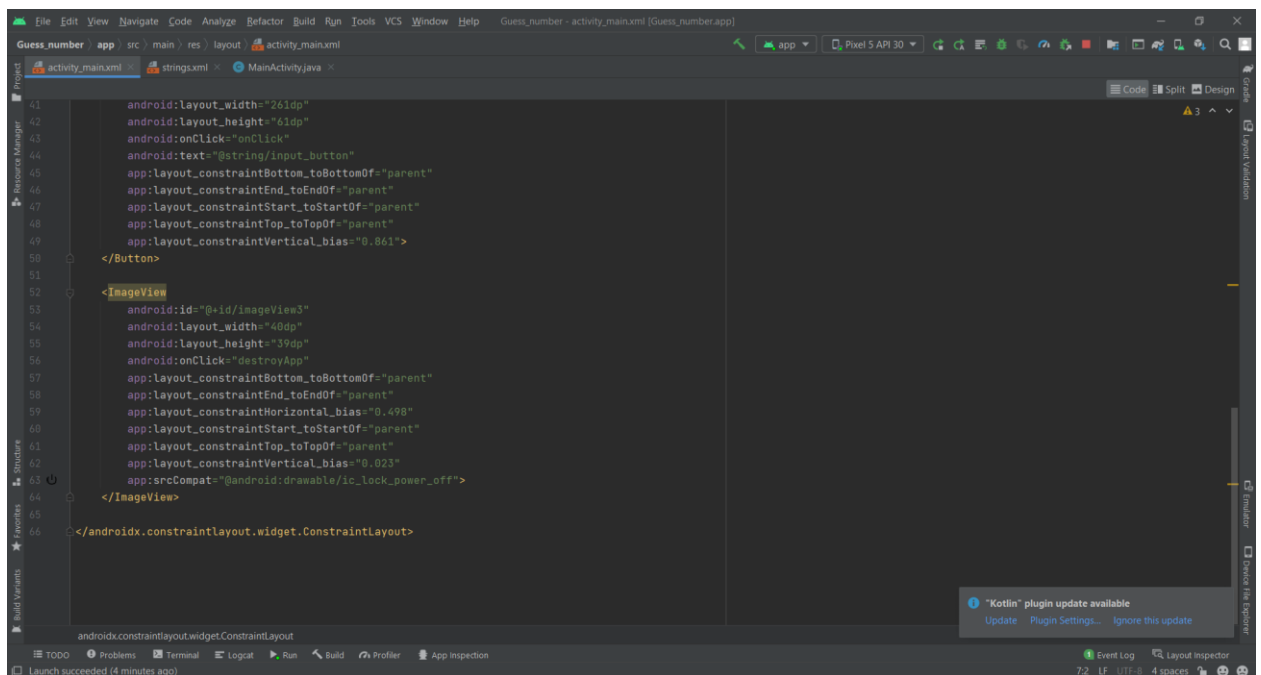
Разработка простого приложения «Угадай число!» с обширным функционалом: поле для ввода пользователем случайного числа в диапазоне от 1 до 100, кнопка для отправки результата и поле с текстовой информацией о результате выбора пользователя (различные его вариации, исходя из выбранного числа); возможности нажатия кнопки до ввода числа, ввода пользователем числа вне данного диапазона (вывод сообщения пользователю и запрос повторного ввода), а также выхода из приложения.

Создаём проект с пустой активностью (Empty Activity), после чего сразу задаём наполнение каждого элемента (TextView, EditText, Button) в приложении в файле activity_main.xml:



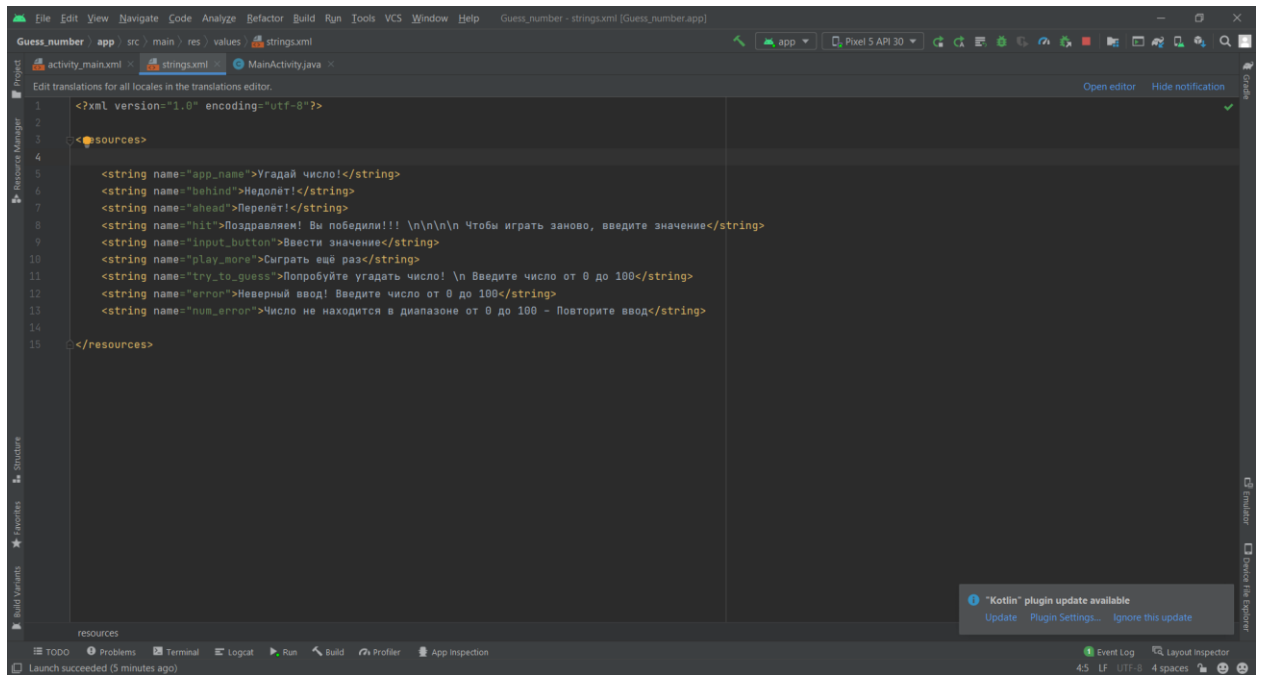


```
22: </TextView>
23:
24: <EditText
25:     android:id="@+id/editTextNumber"
26:     android:layout_width="275dp"
27:     android:layout_height="51dp"
28:     android:layout_marginBottom="116dp"
29:     android:ems="10"
30:     android:inputType="number"
31:     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
32:     app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
33:     app:layout_constraintHorizontal_bias="0.551"
34:     app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
35:     app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
36:     app:layout_constraintVertical_bias="0.803">
37: </EditText>
38:
39: <Button
40:     android:id="@+id/button1"
41:     android:layout_width="261dp"
42:     android:layout_height="61dp"
43:     android:onClick="onClick"
44:     android:text="@string/input_button"
45:     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
46:     app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
47:     app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
48:     app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
49:     app:layout_constraintVertical_bias="0.861">
50: </Button>
51:
52: <ImageView
```

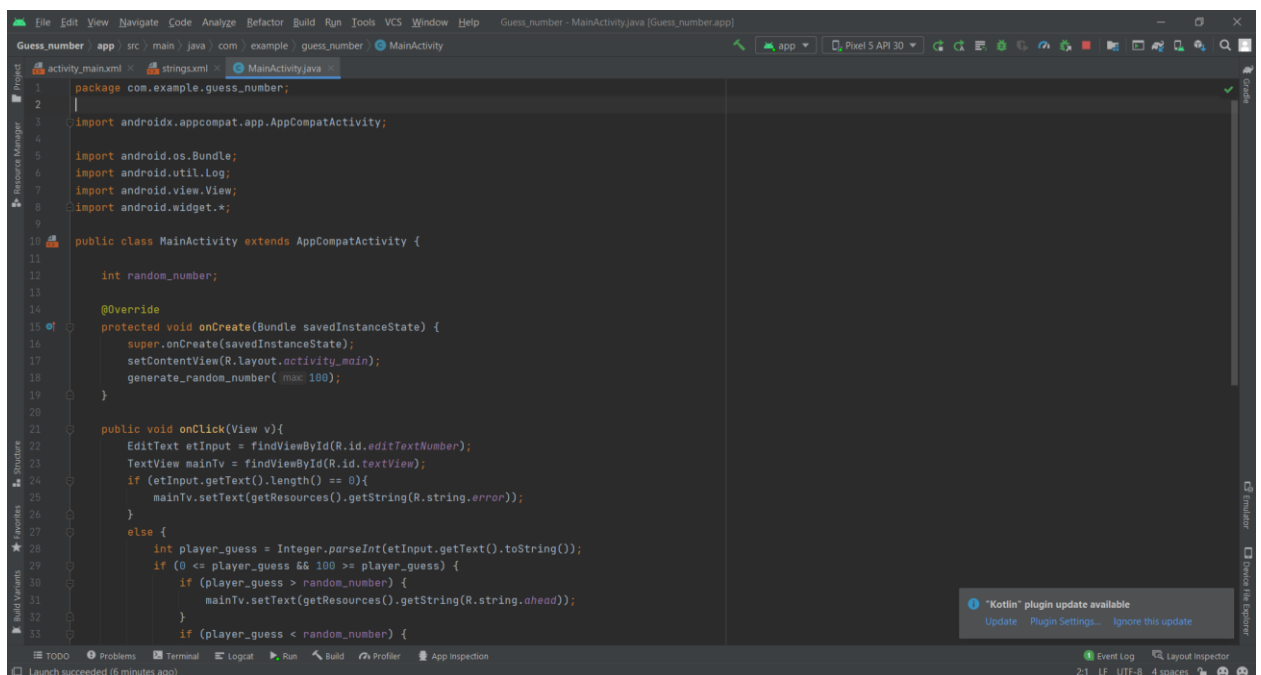


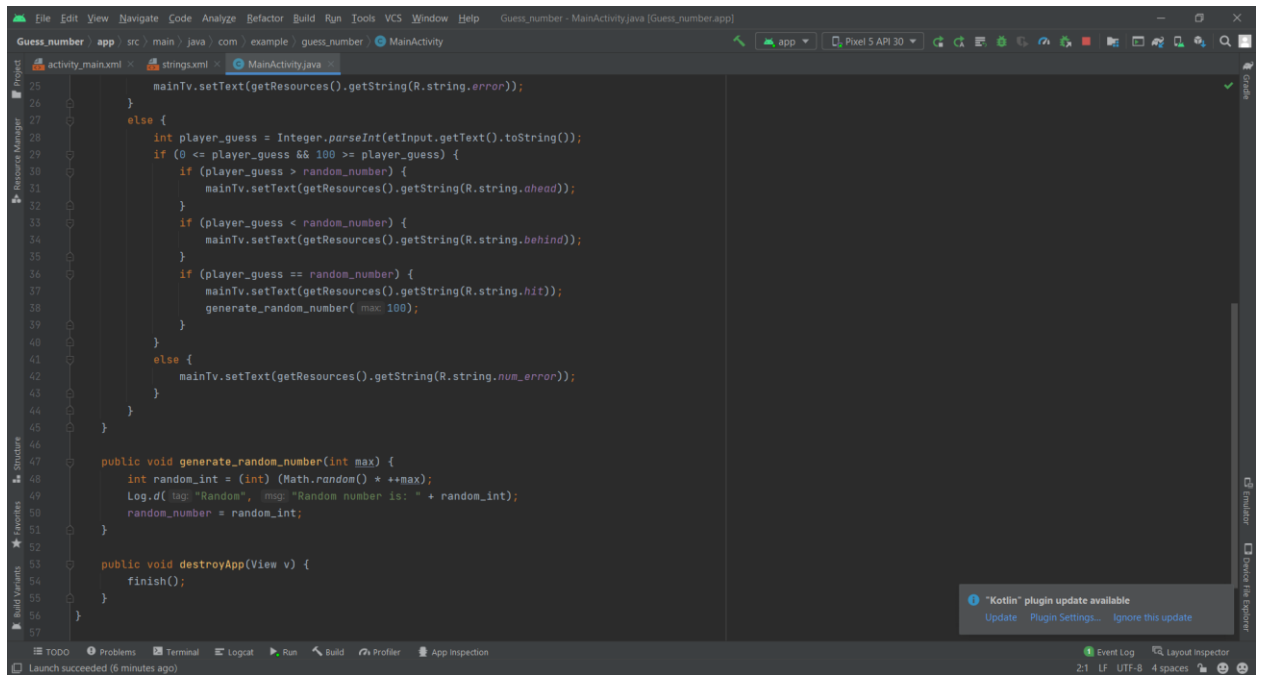
```
41:     android:layout_width="261dp"
42:     android:layout_height="61dp"
43:     android:onClick="onClick"
44:     android:text="@string/input_button"
45:     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
46:     app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
47:     app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
48:     app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
49:     app:layout_constraintVertical_bias="0.861">
50: </Button>
51:
52: <ImageView
53:     android:id="@+id/imageView3"
54:     android:layout_width="40dp"
55:     android:layout_height="39dp"
56:     android:onClick="destroyApp"
57:     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
58:     app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
59:     app:layout_constraintHorizontal_bias="0.498"
60:     app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
61:     app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
62:     app:layout_constraintVertical_bias="0.023"
63:     app:srcCompat="@android:drawable/ic_lock_power_off">
64: </ImageView>
65:
66: </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

Следовательно, переходим в ресурсный файл string.xml и задаём названия кнопок и тексты различных вариаций результатов выбора пользователем числа от 0 до 100:



Наконец, начинаем программировать нашу активность приложения в файле MainActivity.java:





Как было заметно, в начале мы заранее генерируем новое число от 0 до 100 при помощи прописанного в конце кода метода `generate_random_number()`.

После считываем введенный пользователем текст и текст на экране в переменные типа элементов в `activity_main.xml` (`EditText` и `TextView`) и обрабатываем все исходы события.

Под конец реализуем в методе `destroyApp()` вынужденный выход из приложения и завершаем тем самым работу активности методом `finish()`.

Полученный результат:

