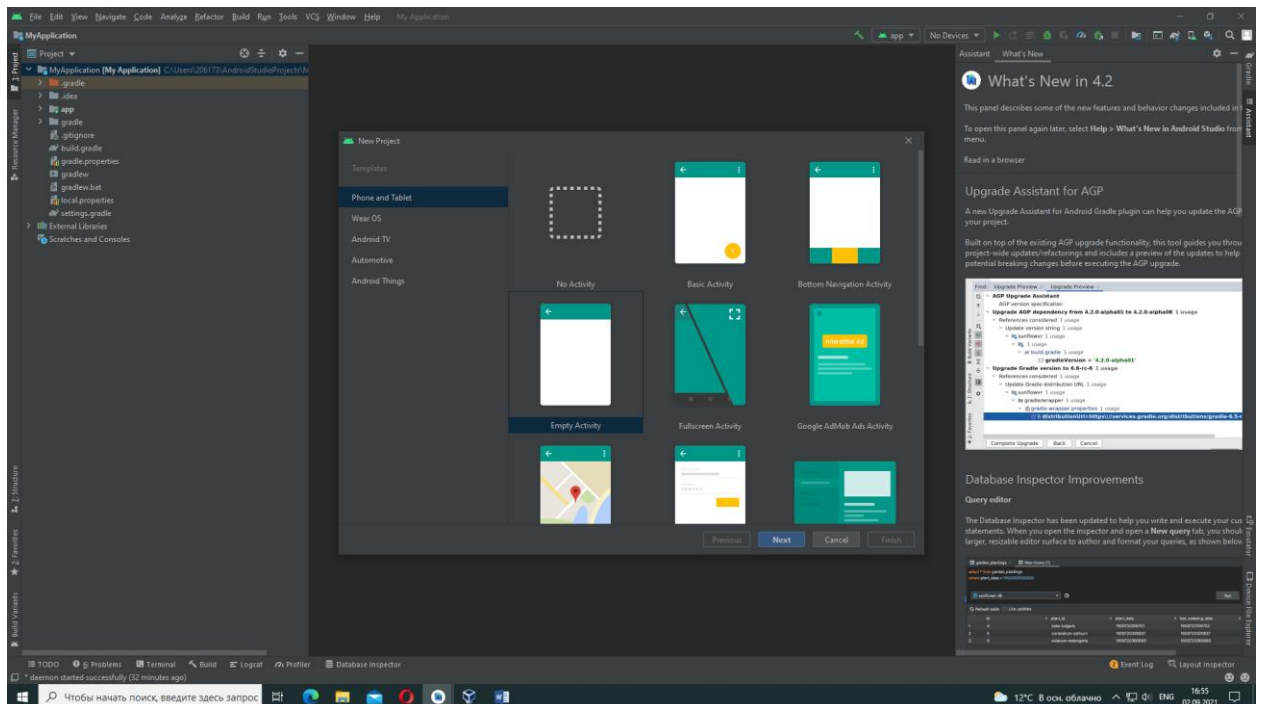


Отчёт по проделанной работе на семинаре по мобильной разработке (02.09.2021).

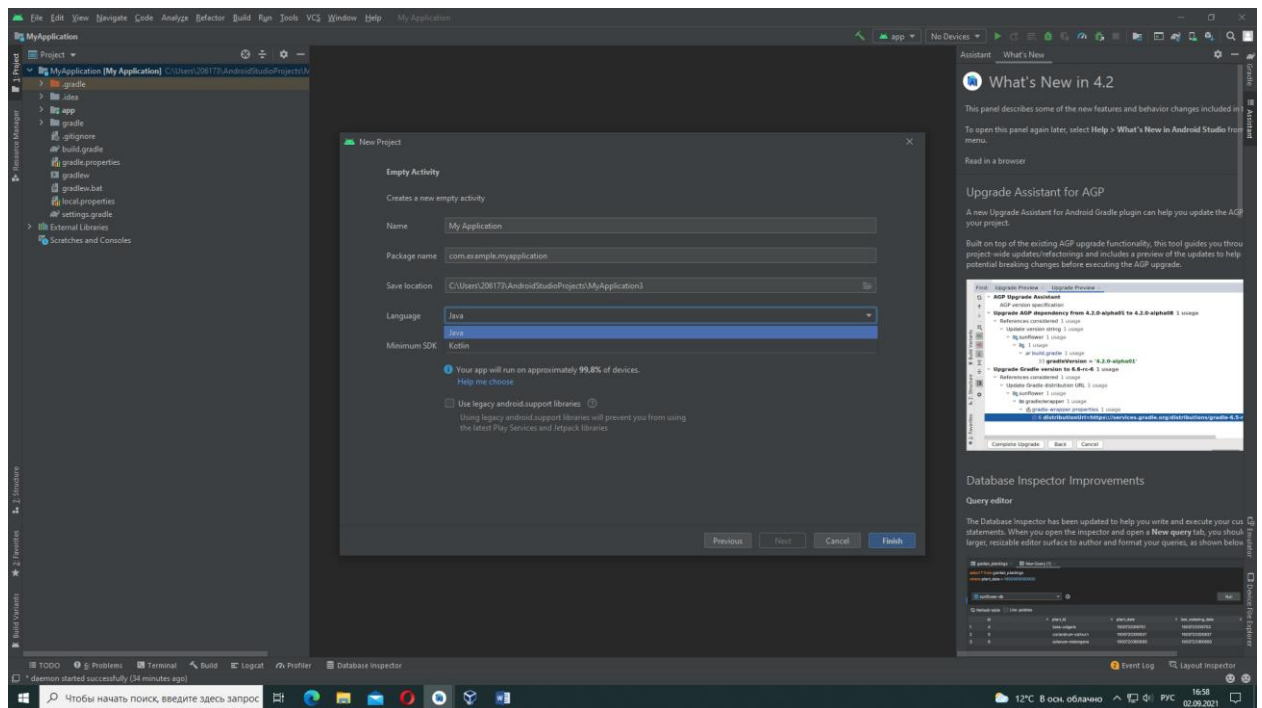
(выполнил Валяев Георгий Анатольевич)

В самом начале разработки любого приложения на мобильные устройства под популярные операционные системы (iOS, Android) среда Android Studio предлагает уже подготовленный список шаблонов под конкретные платформы (мобильные телефоны, умные часы и телевизоры).

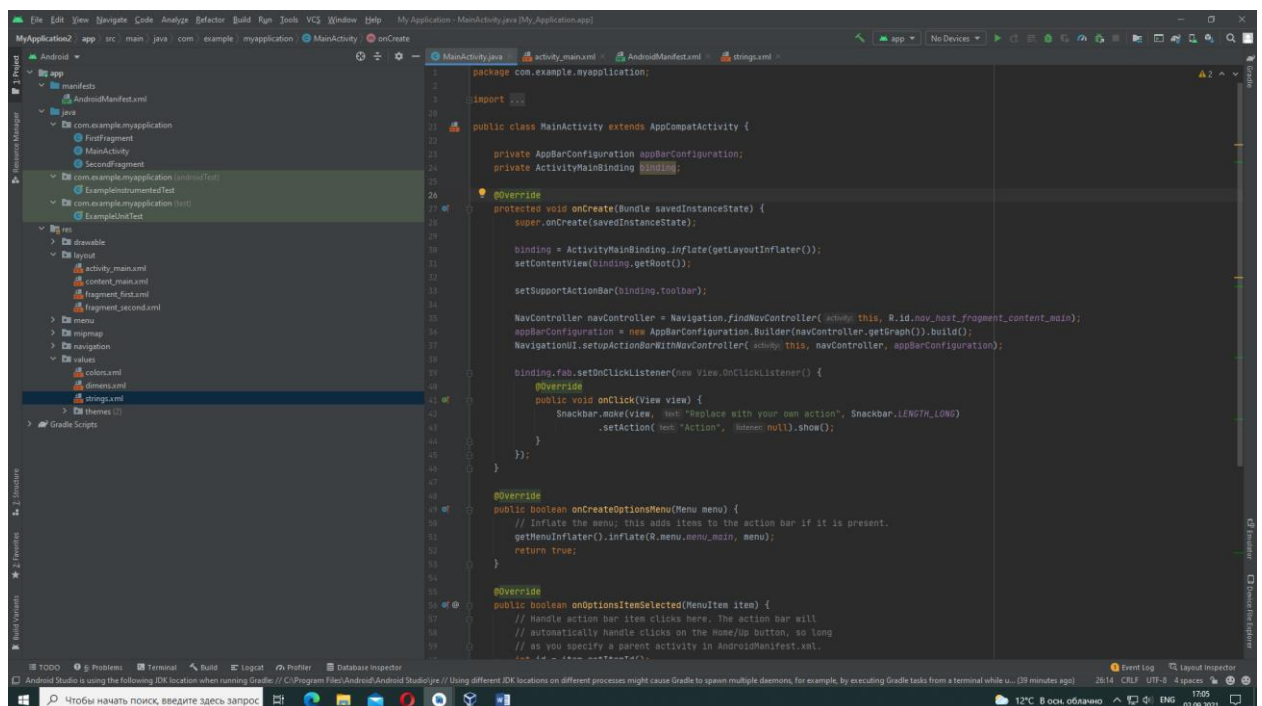
Как и в преимуществе случаев выбираем шаблон Empty Activity (если он не выбран, выберем его) и нажмём на кнопку Next.



В следующем окне выбираем язык программирования Java и завершаем процесс создания проекта.



Проект может состоять из различных модулей. По умолчанию, когда мы создаём проект, создаётся один модуль с названием app, у которого уже имеется 3 подпапки:



1. manifests хранит файл манифеста **AndroidManifest.xml**, который описывает конфигурацию приложения и определяет каждый из

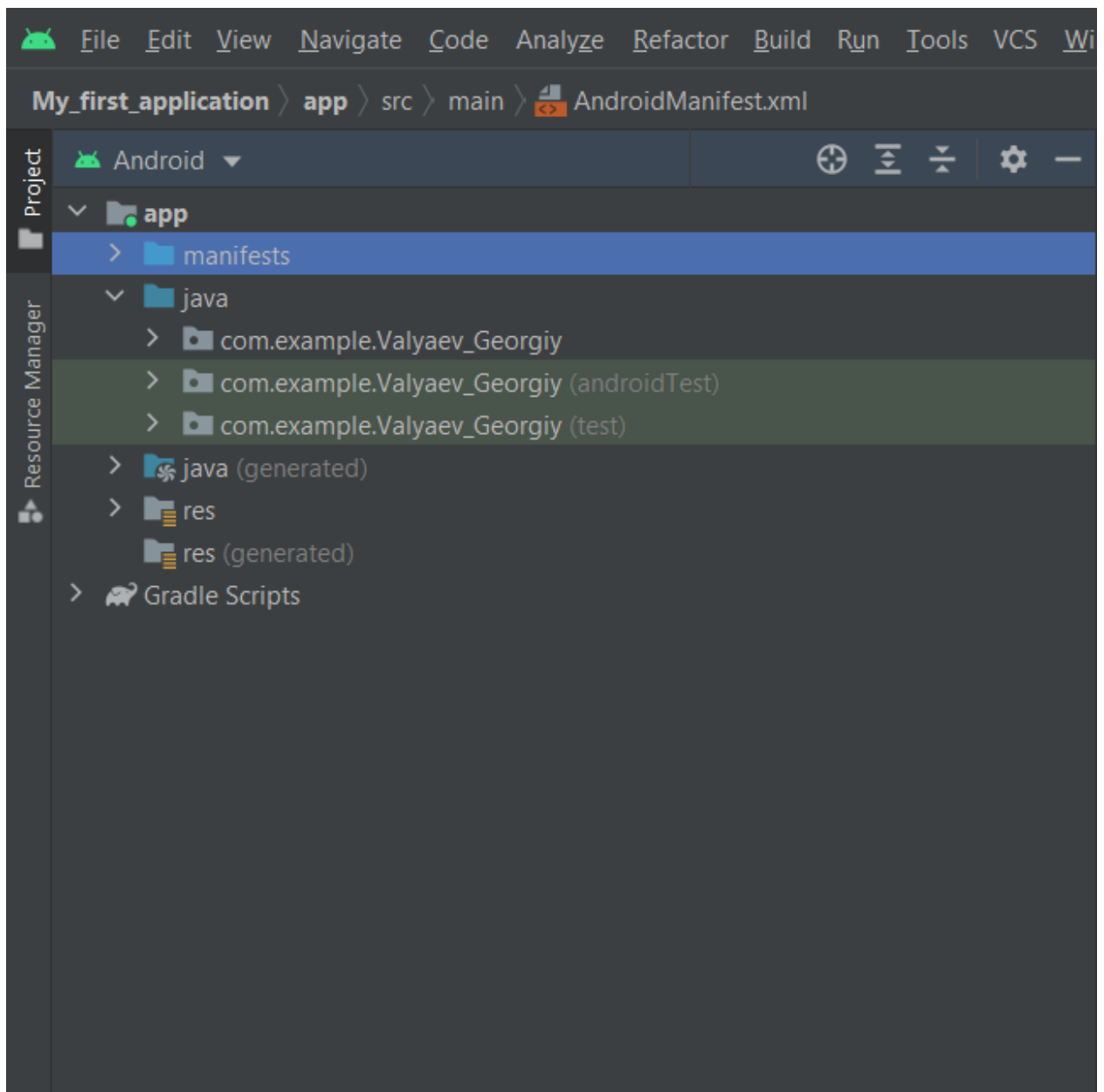
компонентов данного приложения.

2. java хранит файлы кода на языке java, которые структурированы по отдельным пакетам. Так, в папке `com.android.helloapp` (название которого было указано на этапе создания проекта) имеется по умолчанию файл **MainActivity.java** с кодом на языке Java, который представляет класс `MainActivity`, запускаемый по умолчанию при старте приложения.
3. `res` содержит используемые в приложении ресурсы. Все ресурсы разбиты на подпапки.
 - a. папка `drawable` предназначена для хранения изображений, используемых в приложении
 - b. папка `layout` предназначена для хранения файлов, определяющих графический интерфейс. По умолчанию здесь есть файл **activity_main.xml**, который определяет интерфейс для класса `MainActivity` в виде xml
 - c. папки `mipmap` содержат файлы изображений, которые предназначены для создания иконки приложения при различных разрешениях экрана.
 - d. папка `values` хранит различные xml-файлы, содержащие коллекции ресурсов - различных данных, которые применяются в приложении. По умолчанию здесь есть два файла и одна папка:
 - i. файл `colors.xml` хранит описание цветов, используемых в приложении

ii. файл **strings.xml** содержит строковые ресурсы,
используемые в приложении

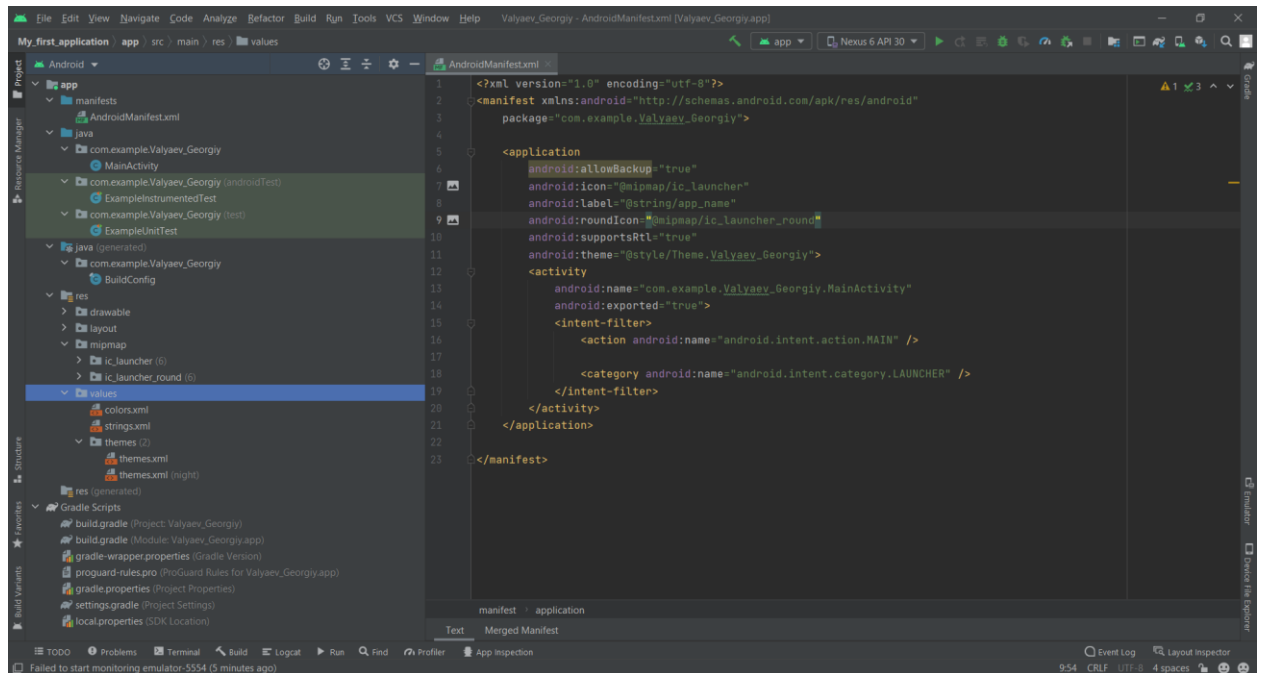
е. папки themes хранит две темы приложения - для светлую
(дневную) и темную (ночную).

Для того, чтобы переименовать приложение под свои фамилию и имя, нужно переименовать 3 папки как директорию проекта.



А также важно изменить имена всех ссылок и строк с именем приложения в файлах MainActivity, ExampleInstrumentedTest и ExampleUnitTest. Но, помимо

этих файлов, важно пройти по всем структурным файлам проекта и менять старое название приложения на новое (особенно просмотреть файлы директории Gradle Scripts), а также AndroidManifest.xml.



И уже в таком случае в результате запуска приложения на виртуальном мобильном устройстве будет произведён процесс смены имени приложения.

