# Теоретическая часть

* Всплывающие сообщения **Snackbar**
* Добавление кнопки (**Action**) всплывающему сообщению **Snackbar**, изменение цвета текста на кнопке, цвета и других характеристик текста сообщения
* Работа с изображениями – элемент интерфейса **ImageView**. Загрузка изображения из ресурсов приложения, из папки **assets** проекта
* Создание папки **assets**
* Добавление еще одной активности в проект
* Запуск еще одной активности
* Передача примитивных типов в активность
* Передача ссылочных типов в активность – интерфейсы **Parcelable**, **Serializable**
* Отправка данных в вызывающую активности, код завершения активности
* Получение данных из активности – обработчик события получения данных

# Практическая часть

Разработайте приложение из трех активностей. На главной активности разместите кнопки вызова двух активностей для выполнения обработки по заданию и кнопку выхода из приложения. Может также разместить изображения по теме задания. При вызове активности сгенерировать объект соответствующего класса – для представления животного, торгового судна. Сгенерированные в главной активности данные и данные, полученные из дополнительных активностей выводить в **TextView** на главной активности.

* **Активность 1.** В эту активность передавайте данные о домашнем животном: порода, кличка, возраст, вес, фамилия и инициалы владельца, имя файла с изображением в папке **assets**. Вводить имя файла с изображением не надо, оно задается только при создании объекта. Выводите полученные данные в поля **EditText**, изображение по имени файла выводите в **ImageView**. Реализуйте кнопки увеличения и уменьшения возраста на 1 год, увеличения и уменьшения веса на 1 кг, очистки полей ввода, возврата из активности. Возвращать измененные данные на главную активность. Обрабатывайте некорректный ввод, выводите сообщения об ошибках в **Snackbar**. Передачу объекта выполняйте при помощи объекта с интерфейсом **Parcelable**.
* **Активность 2.** В эту активность передавайте данные о торговом судне: *название типа судна*, грузоподъемность, имя файла с изображением в папке **assets**, пункт назначения, тип груза и его вес (например: бокситы, 128 900 тонн или каменный уголь, 110 200 тонн), стоимость 1 тонны груза. Реализуйте кнопки вычисления стоимости груза, увеличения и уменьшения груза с шагом в 20 тонн, очистки полей ввода, возврата из активности. Возвращать измененные данные на главную активность. Вводить имя файла с изображением не надо, оно определяется из типа судна. При изменении веса груза или цены тонны груза пересчитывайте стоимость груза. Обрабатывайте некорректный ввод, выводите сообщения об ошибках в **Snackbar**. Передачу объекта выполняйте при помощи объекта с интерфейсом **Parcelable**.

# Дополнительно

Запись занятия можно скачать [**по этой ссылке**](https://cloud.mail.ru/public/j8TB/6F5EWDkeM), материалы занятия – в этом же архиве.