# Теоретическая часть

* Решение проблемы сохранения контекста при повороте экрана
* Использование **ScrollView** для прокрутки контента
* Элементы интерфейса: **Switch**, **RadioGroup**, **RadioButton**
* Слушатели событий клика на уровне радиокнопки
* Слушатель события изменения состояния группы радиокнопок
* Добавление в приложение меню – создание разметки меню
* Реализация обработчика выбора в меню
* Добавление на активность контекстного меню – создание разметки меню
* Регистрация контекстного меню на конкретном элементе управления
* Реализация обработчика выбора в контекстном меню

# Практическая часть

Разработайте приложение из трех активностей. На главной активности разместите меню с пунктами вызова двух активностей для выполнения обработки по заданию и 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**, признаки: специальная диета, полу-вольное содержание. Выводите полученные данные в поля **EditText**, изображение по имени файла выводите в **ImageView**. Породу животного (и соответствующий файл) выбирайте в активности при помощи группы радиокнопок. Возвращать измененные данные на главную активность. Обрабатывайте некорректный ввод, выводите сообщения об ошибках в **Snackbar**. Передачу объекта выполняйте при помощи объекта с интерфейсом **Parcelable**. Реализуйте в активности кнопки:
  + увеличения возраста на 1 год
  + уменьшения возраста на 1 год
  + увеличения веса на 1 кг
  + уменьшения веса на 1 кг
  + сброса полей ввода к значениям, полученным из вызывающей активности
  + возврата из активности.
* **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, признаки: требуется якорная стоянка, требуется дозаправка топливом, требуется лоцман. Реализуйте поля ввода пункта назначения, грузоподъемности судна, веса груза, стоимости 1 тонны груза. Тип судна задавайте группой из 3х радиокнопок (имя файла с изображением 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**.Реализуйте кнопки:
  + вычисления стоимости груза
  + увеличения веса груза на 20 тонн
  + уменьшения веса груза на 20 тонн, очистки полей ввода, возврата из активности.
  + возвращения измененных данные на главную активность.

# Дополнительно

Запись занятия можно скачать [**по этой ссылке**](https://cloud.mail.ru/public/V1rk/3xBYyLy63), материалы занятия – в этом же архиве.