# Теоретическая часть

* Возможность использования тегов <b>, <u>, <i> в TextView
* **RecyclerView** – современный виджет отображения списочных данных
* Обработка выбора элемента в **RecyclerView**
* Создание и использование стилей
* Создание и задание темы для приложения и активности
* Создание и задание темы для контейнера размещения элементов

# Практическая часть

Разработайте приложение, состоящее из нескольких активностей. Используйте стили при разработке активностей.

* На **главной** **активности** разместите меню вызова двух активностей для выполнения обработки по заданию и выхода из приложения. Формируйте коллекции домашних животных и торговых судов при создании активности, передавайте коллекции в активности 1 и 2, получайте их из активностей. В главной активности выводите в **RecyclerView** коллекции. Для животных выводите породу, кличку и владельца (в одну стоку). Для торговых судов – тип, название, порт назначения (в одну строку). Полный список полей классов для представления сведений о домашних животных и торговых судах – далее по тексту задания
* **Активность 1.** В этой активности выводите в **RecyclerView** список домашних животных (порода, кличка, возраст, вес, фамилия и инициалы владельца, имя файла с изображением в папке **assets**, признаки: специальный уход, специальная диета). В адаптер выводите изображение, породу, кличку животного, фамилию и инициалы владельца. В меню активности предусмотрите кнопку создания животного, данные вводим в отдельной активности. В разметке элемента списка предусмотрите кнопки для удаления животного из списка, перехода на редактирование данных в той же активности, что и при создании. При редактировании или создании породу животного выбирайте при помощи спиннера.
* **Активность 2.** В этой активности выводите с использованием **RecyclerView** список данных о торговых судах (название, 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 ли специальный пирс для разгрузки, место на якорной стоянке, дозаправка судна топливом). В адаптер выводите изображение судна, название, вес груза, стоимость 1 тонны груза, полную стоимость груза. По команде меню активности формируйте сведения о торговом судне при помощи фабричного метода. По кнопкам в адаптере увеличивайте или уменьшайте вес груза (на 100 тонн за один клик), изменяйте стоимость 1 тонны груза (на 10$ за каждый клик), удаляйте запись из коллекции, редактируйте данные в отдельной активности. Тип судна меняйте при помощи спиннера. Тип груза должен соответствовать типу судна, используйте ограниченный набор типов судов и грузов. Тип груза задавайте при помощи спиннера.

# Дополнительно

Запись занятия можно скачать [**по этой ссылке**](https://cloud.mail.ru/public/AJtA/1RwL3n5Uf). Материалы занятия – в этом же архиве.

Полезные ссылки:

* [**Шкодим под Андроид**](https://developer.alexanderklimov.ru/android/)
* [**Start Android**](https://startandroid.ru/ru/)
* [**Вывод HTML-разметки в TextView**](https://habr.com/ru/post/166351/)