Programowanie aplikacji mobilnych

Kółko i krzyżyk

Informatyka III

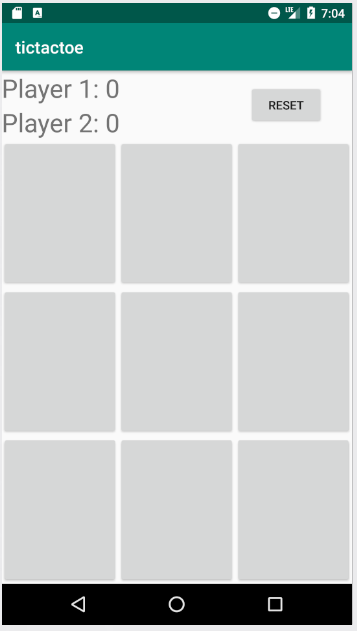
Patrycja Nędza

Lab.2

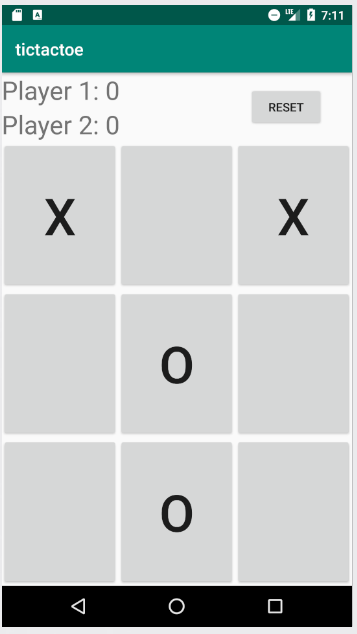


Android Studio - środowisko programistyczne pozwalające tworzyć aplikacje na platformę **Android**, to zaawansowane IDE bazujące na IntelliJ, które udostępnia ogrom funkcji mających na celu ułatwić pracę oraz pomóc w zaoszczędzeniu czasu.

Aplikacja Kółko i krzyżyk („TicTacToe”) stworzona w Android Studio wygląda następująco:

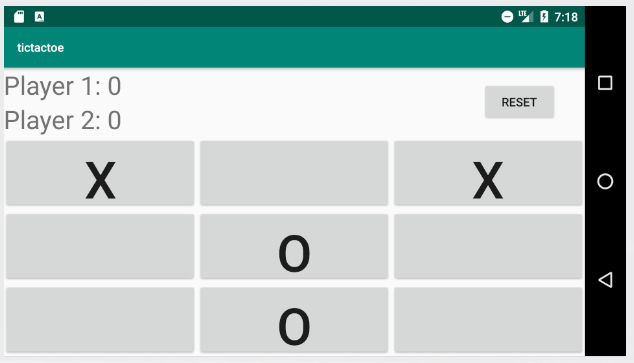


Aplikacja ta pozwala grać dwóm osobom, na jednym urządzeniu mobilnym w znaną grę – kółko i krzyżyk.

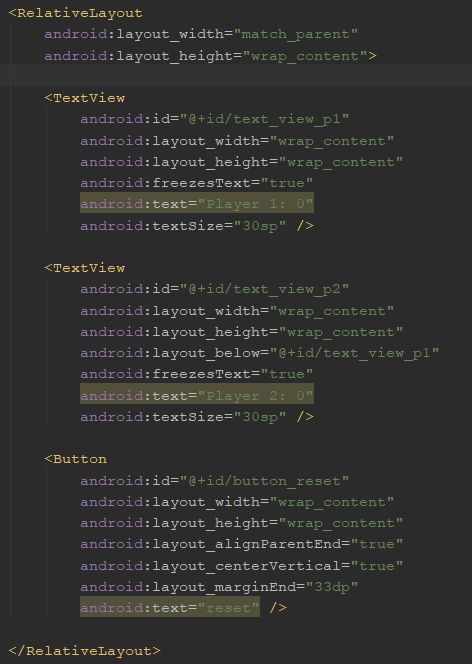


Grę oraz jej dotychczasowy wynik można łatwo i szybko zresetować przyciskiem „RESET”.

Mamy możliwość także zmienić orientację z pionowej na poziomą.

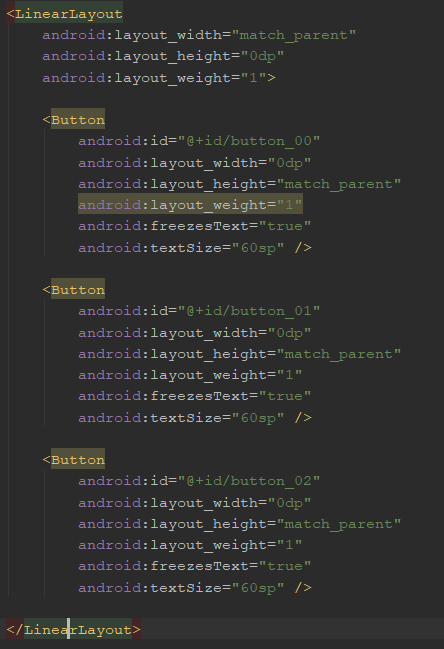


Patrząc na aplikację z drugiej strony zobaczymy kod programu. Na przykład:

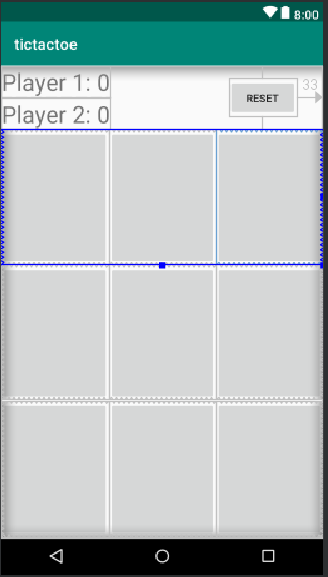


Wyżej został przedstawiony kod do pół tekstowych oraz przycisku RESET. Został on umieszczony w sekcji RelativeLayout.

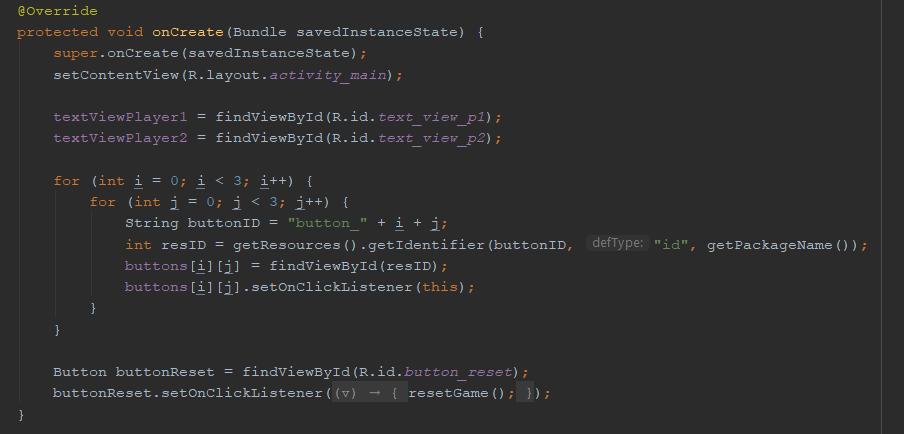




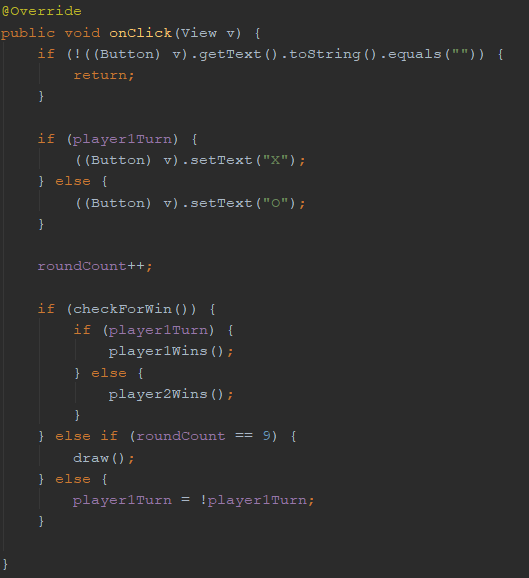
Natomiast sekcje Linear Layout odnoszą się do poszczególnych linii z polami.



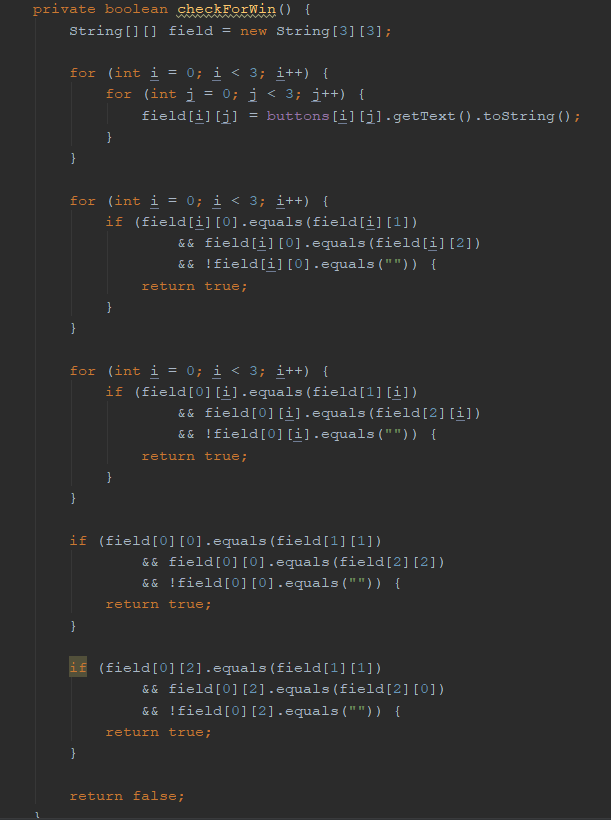
Pętla for rozpoznajaca przyciski odpowiadające polom gry:



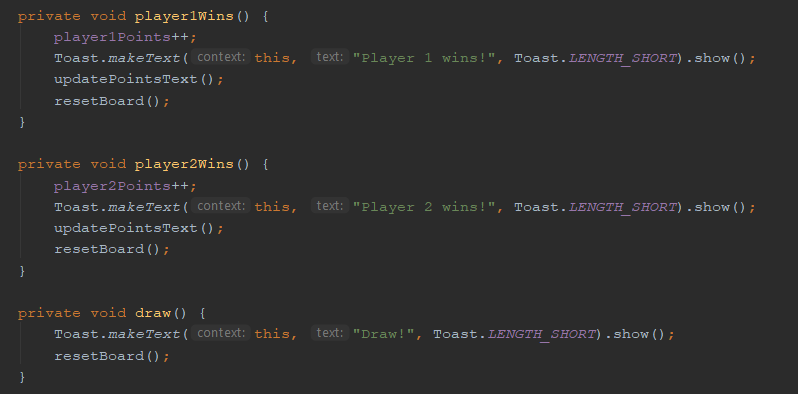
Przypisywanie oznaczeń do pól:



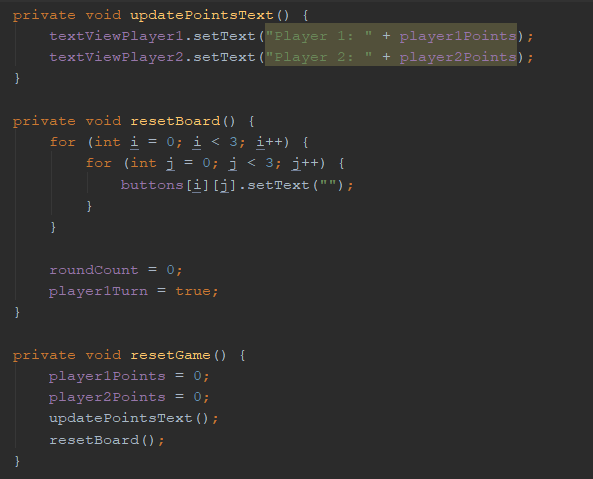
Sprawdzanie, który z graczy wygrał rundę:



Wyświetlanie powiadomień, który z graczey wygrał, bądź wyświetlanie informacji o remisie:



Nanoszenie aktualnych wyników oraz resetowanie gry:



Zapisywanie informacji o stanie rozgrywki:

