

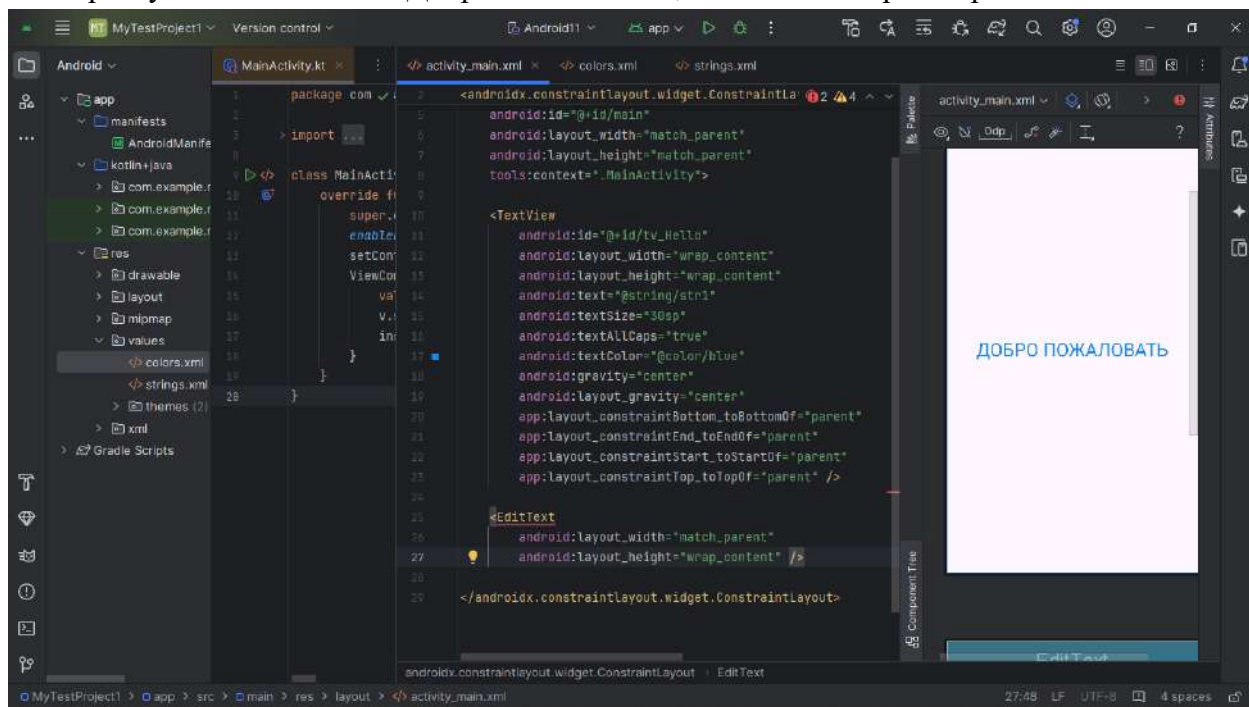
1. Введение. Работа с макетами

Задание 1

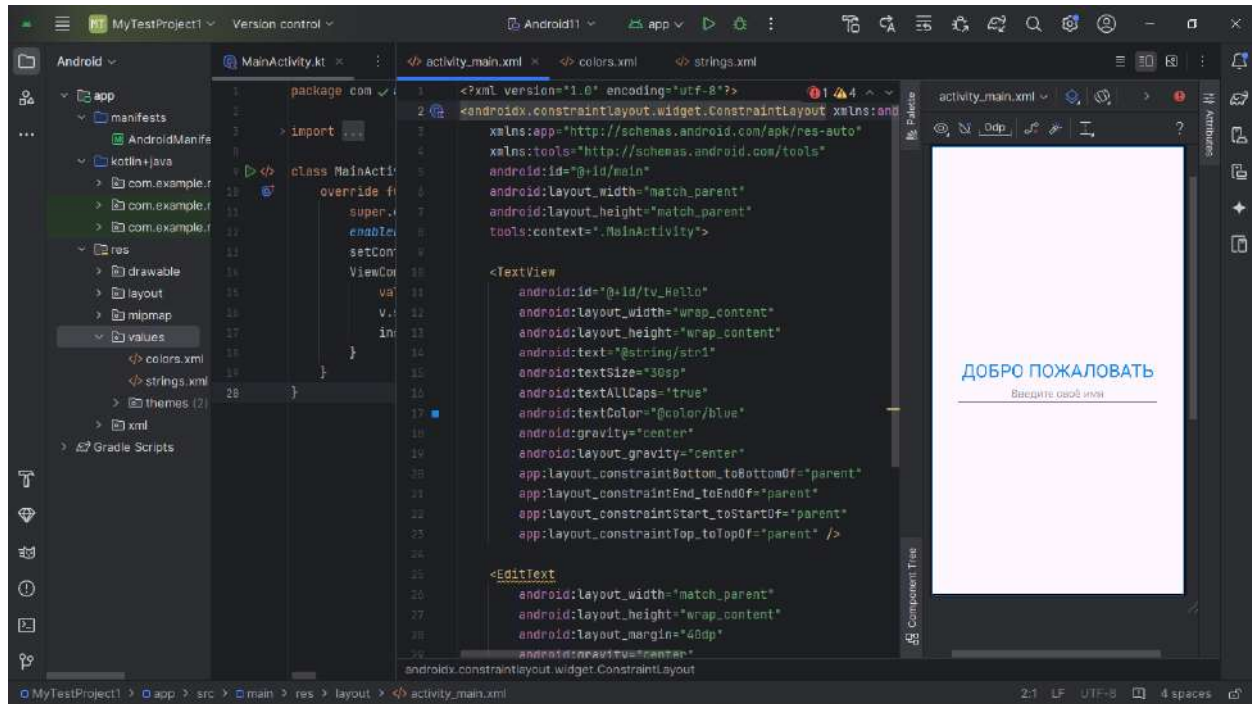


Ход работы:

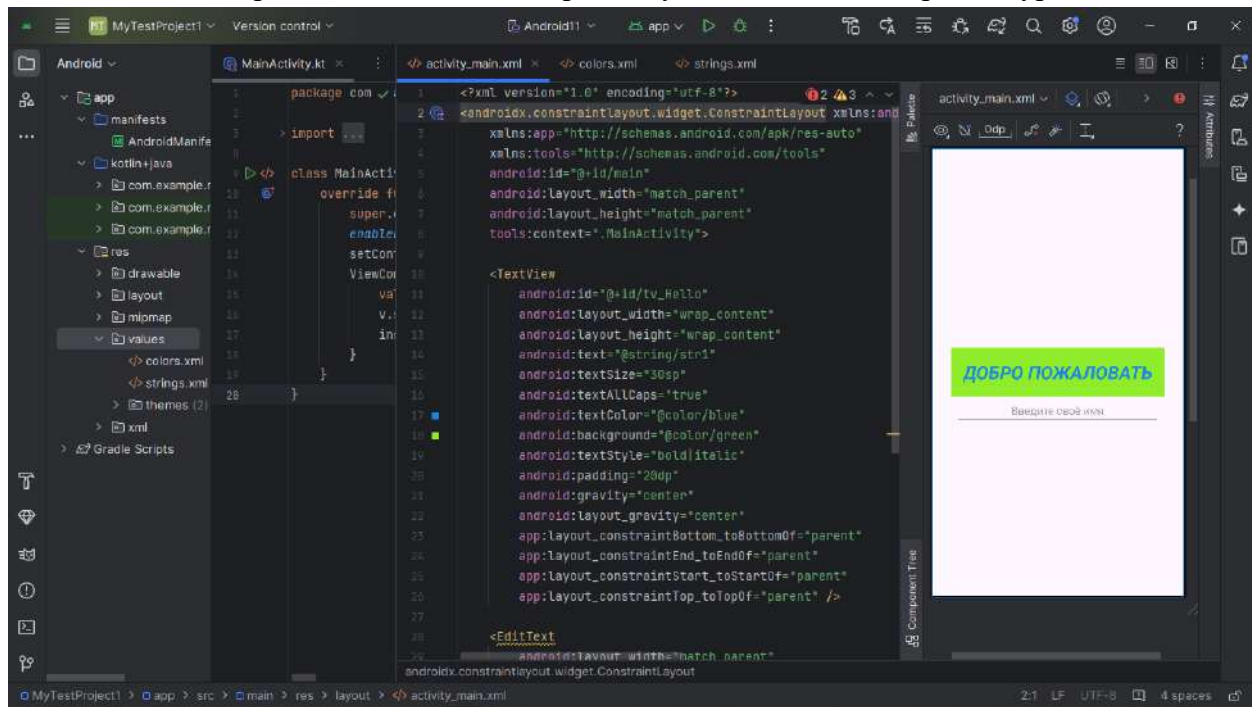
1. По образцу добавляю текст “Добро пожаловать”, меняю цвет и регистр



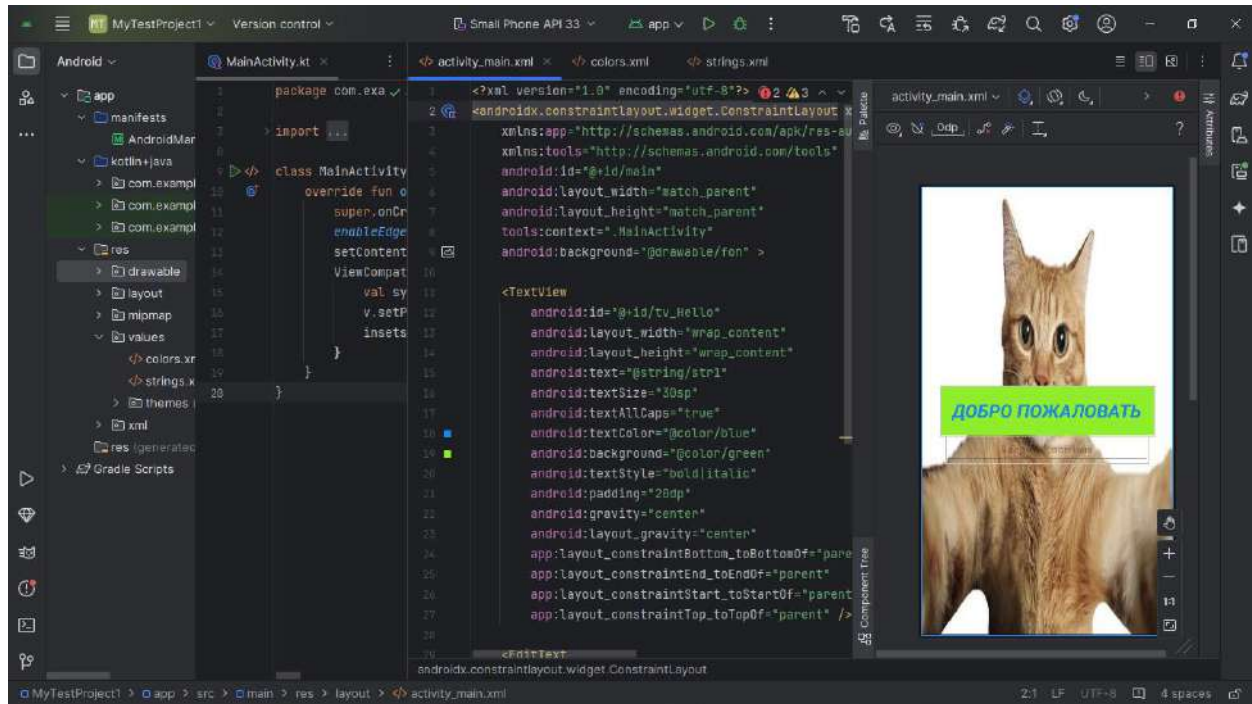
2. Добавляю строку для ввода имени, который сможет вводить пользователь



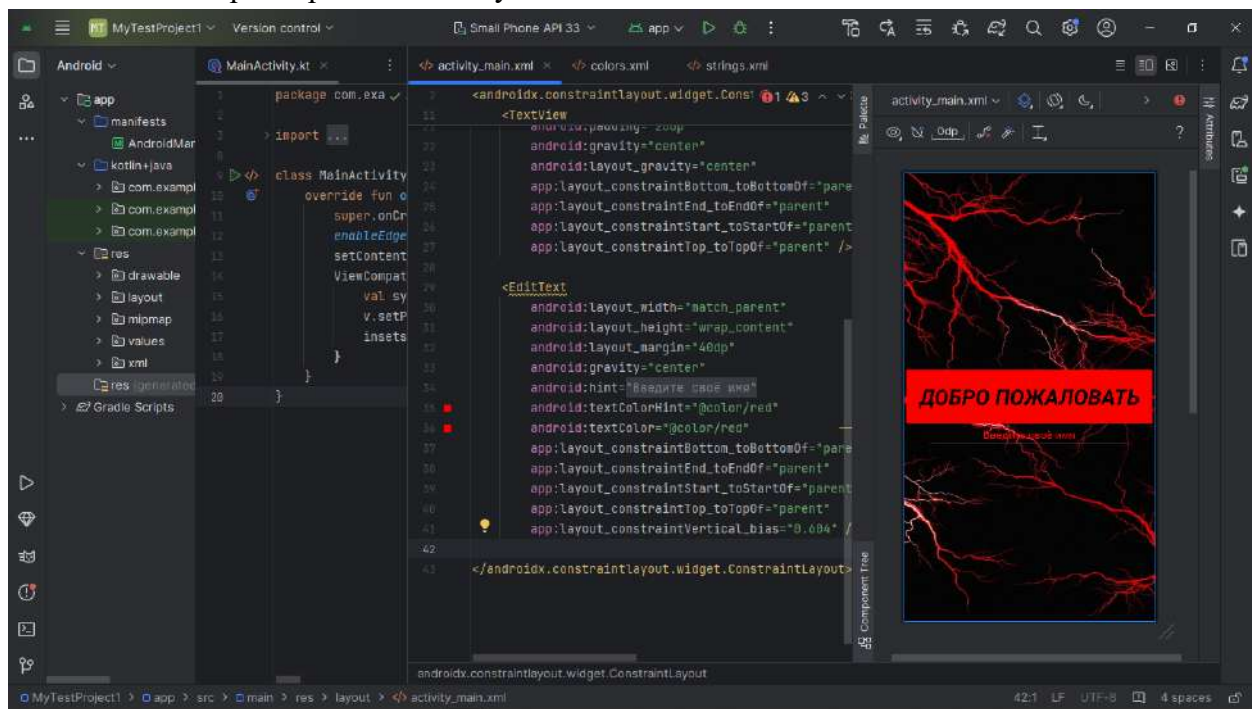
3. Кастомлю текст приветствия: добавляю рамочку и делаю текст жирным курсивом



4. Также по образцу скачиваю картинку и делаю задний фон



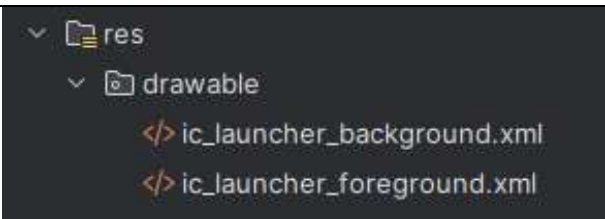
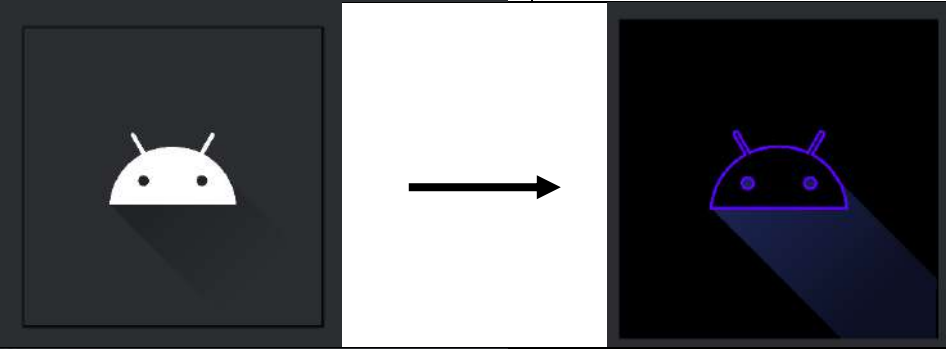

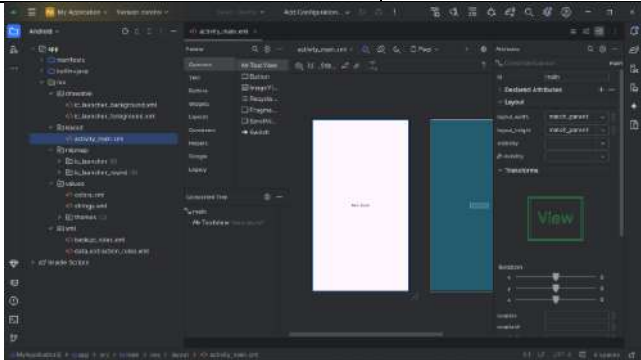
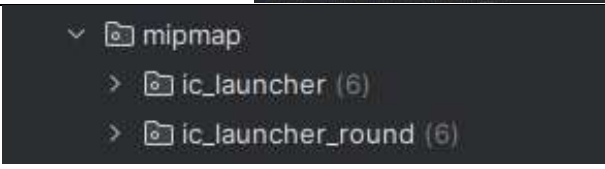
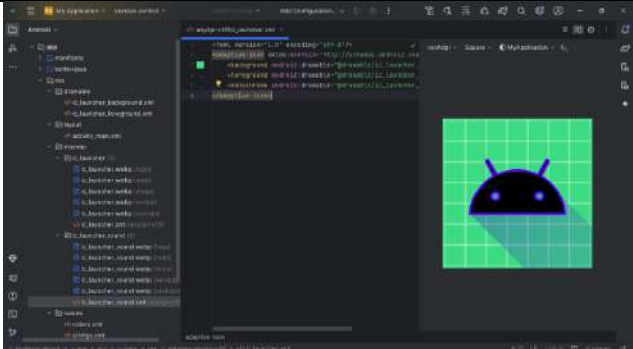
5. После меняю параметры на свой вкус


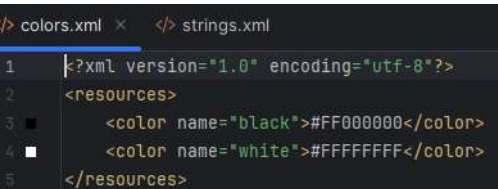

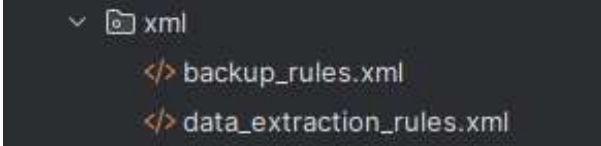
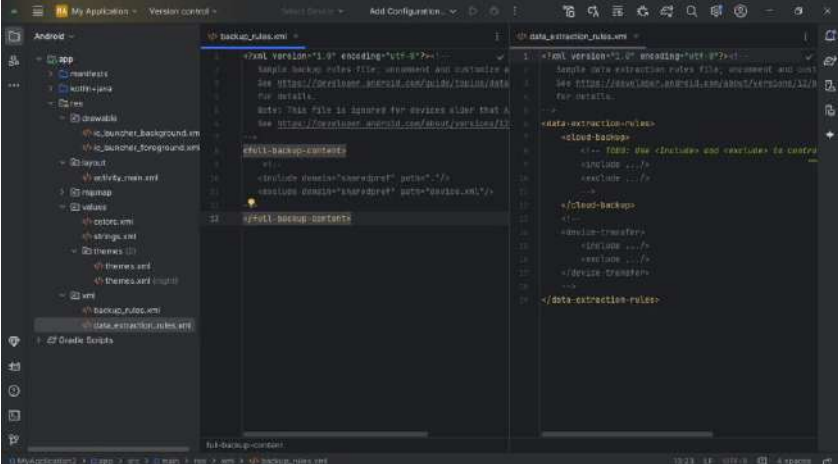


Практическая работа (Ресурсы)

Задание:

Описание папки res:

1.		drawable: Содержит графические ресурсы, такие как изображения (PNG, JPG) и векторные графики (XML). Используется для иконок, фонов и других графических элементов.
		
2.		layout: Здесь хранятся XML-файлы, определяющие макеты интерфейса. Каждый файл описывает, как будет выглядеть экран или его часть.
		
3.		mipmap: Используется для хранения иконок приложения. В отличие от drawable, mipmap лучше подходит для хранения иконок, так как Android может автоматически выбирать подходящее разрешение в зависимости от устройства.
		

4.		values: Содержит XML-файлы, в которых определяются различные ресурсы, такие как строки (strings.xml), цвета (colors.xml), размеры (dimens.xml) и стили (styles.xml). Эти ресурсы позволяют легко управлять текстом и стилем приложения.
		
5.		xml: Может использоваться для хранения произвольных XML-файлов, например, для конфигурации или определения других ресурсов.
		

Задание 2:

