

Programowanie Urządzeń Mobilnych

Laboratorium

LISTA 1

Rafał Lewandków

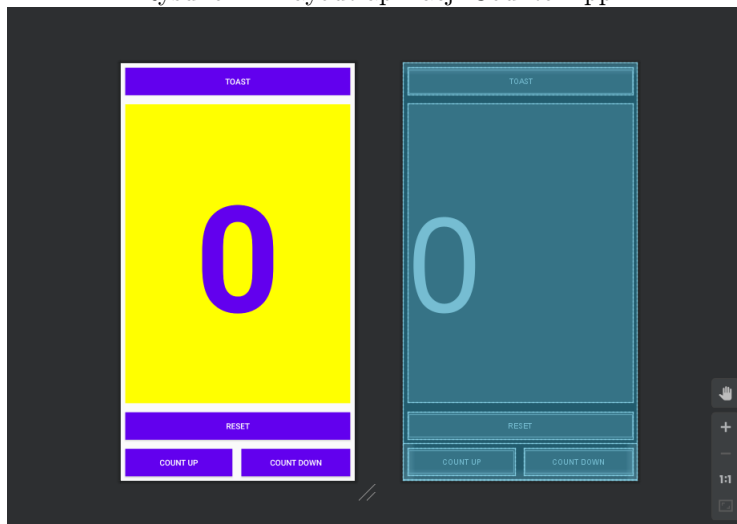
termin oddania:
grupa czwartkowa - 04.11.2021
grupa piątkowa 05.11.2021

Zadanie 1 - 5 pkt

CounterApp (Java/Kotlin)

- Do layoutu aplikacji dodaj dwa przyciski według schematu przedstawionego poniżej (Rys. 1) (przycisk górny **Toast** można pominąć) – **3 pkt**

Rysunek 1: Layout aplikacji CounterApp



- Dodaj obsługę obu przycisków - jeden powinien służyć do zliczania w dół, drugi do resetowania stanu licznika – **2 pkt**

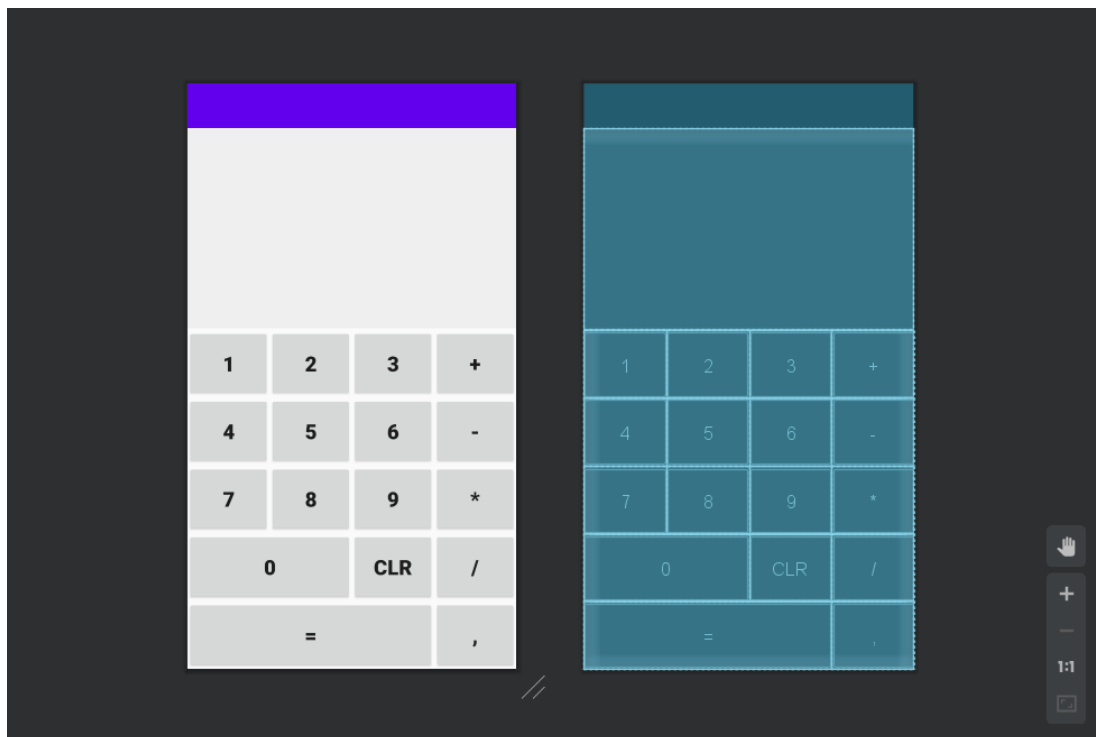
Zadanie 2 - 5 pkt

CalculatorApp (Java/Kotlin)

UWAGA W tej aplikacji ignorujemy obsługę przycisku "," (do layoutu należy go dodać), ignorujemy również ograniczenia pola **TextView**.

- Przygotuj layout dla widoku wertykalnego według poniższego schematu (Rys. 2) – (**TextView** oraz 17 przycisków) **1 pkt**

Rysunek 2: Layout aplikacji CalculatorApp



- Dodaj obsługę przycisków - wstawianie cyfr i czyszczenie pola **TextView** – **1 pkt**
- Dodaj obsługę przycisków - operacji dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia - zapewnij odpowiednią obsługę dzielenia przez 0 - po wybraniu operacji należy zablokować możliwość wybrania innej operacji (lub powtórzenia tej samej) – **1 pkt**
- Dodaj obsługę przycisku "=" - po wciśnięciu w polu **TextView** wyświetlany jest wynik operacji
- Zapewnił trwałość danych podczas zmiany orientacji – **1 pkt**

OCENY

Maksymalna liczba punktów: 10

Oceny:

5,0 - 10 pkt

4,5 - 9 pkt

4,0 - 8 pkt

3,5 - 7 pkt

3,0 - 6 pkt