Презентация проекта по УП.02 09.02.03 — Программирование в компьютерных системах

Тема: Разработка Информационно справочной системы" Персональный компьютер"

Выполнил студент группы ИС-32 Суворов А.А. Руководитель УП: Грахов И.В.

Выбор инструментальных средств



Android Studio



Adobe Photoshop

Главный экран

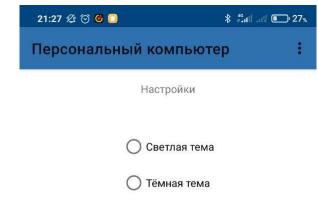


Пустая корзина





Экран настроек













Справка о товаре перед покупкой

платы зависит срок работы компьютера, а от её конфигурации — возможность улучшать его в будущем. Материнскую плату выбирают с учётом сокета процессора, чипсета, количества и вида слотов для остальных элементов системы Форм-фактор материнской платы - стандарт, определяющий размеры материнской платы для компьютера, места её крепления к шасси; расположение на ней интерфейсов шин, портов ввода-вывода, разъёма процессора, слотов для оперативной памяти, а также тип разъёма для подключения блока питания. Форм-фактор (как и любые другие стандарты) носит рекомендательный характер. Спецификация форм-фактора определяет обязательные и опциональные компоненты. Однако подавляющее большинство производителей предпочитают соблюдать спецификацию, поскольку ценой соответствия существующим стандартам является совместимость материнской платы и стандартизированного оборудования (периферии, карт расширения) других производителей (что имеет ключевое значение для снижения стоимости владения, англ. TCO). Устаревшими являются форматы: Baby-AT; полноразмерная плата АТ; LPX; BTX, MicroBTX и PicoBTX. Современные и массово применяемые форматы: ATX; microATX; Mini-ITX. Внедряемые форматы: Nano-ITX; Pico-ITX; FlexATX; NLX; WTX, CEB. Существуют материнские платы, не соответствующие никаким из существующих форм-факторов. Это принципиальное решение производителя, обусловленное желанием создать на рынке несовместимый с существующими продуктами «бренд» (Apple, Commodore, Silicon Graphics, Hewlett-Packard, Compaq чаще других игнорировали стандарты) и эксклюзивно производить к нему периферийные устройства и аксессуары.

ПЕРЕЙТИ К ПОКУПКЕ

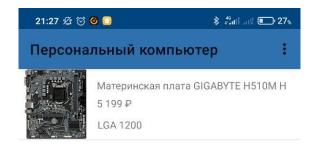


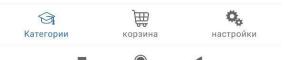




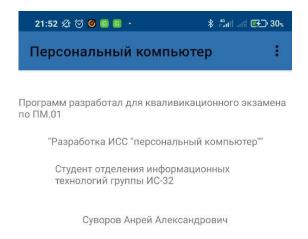


Экран покупки





Окно информации о программе









Корзина после покупки





Использование метода-посредника для передачи данных

```
package com.example.personal_computer
class ViewModel1 : ViewModel() {
        val name : MutableLiveData<String> by lazy {
            MutableLiveData<String>()
        val cena: MutableLiveData<String> by lazy {
            MutableLiveData<String>()
        val Spec: MutableLiveData<String> by lazy {
            MutableLiveData<String>()
        val img: MutableLiveData<Int> by lazy {
            MutableLiveData<Int>()
```