

## Android. Базовый уровень


### Инструкция к сдаче:


Весь исходный код уроков с историей находится в репозитории по адресу (код разбит по веткам (уроки) и по шагам (коммиты)): [https://github.com/GeekBrainsAndroid/Android2019\\_1](https://github.com/GeekBrainsAndroid/Android2019_1)

Исходный код к первому уроку находится по адресу (код разбит по веткам (уроки) и по шагам (коммиты)): [https://github.com/GeekBrainsAndroid/Android2019\\_1/tree/master/Lesson-1/HelloActivity](https://github.com/GeekBrainsAndroid/Android2019_1/tree/master/Lesson-1/HelloActivity)


1. Настоятельно рекомендуем сдавать практическое задание в виде ссылки на ваш pull-request. По этой ссылке преподаватель сможет проверить ваше практическое задание. Сдайте эту ссылку в качестве практического задания на странице урока и нажмите «Сохранить».

Срок сдачи до: 20.08.2018 16:00 MSK  
Если у вас возникли какие-то вопросы, вы всегда можете обратиться к своему наставнику: **Илья Круглов**



 Сохранить

Чтобы научиться работать с Git, пройдите курс Git. Быстрый старт



Домашнее задание должно быть сдано за 4 часа до начала следующего урока.

Крайне желательно отправлять в репозиторий все файлы, которые создает Android Studio. Студия также создает файл .gitignore, который не позволит уехать тем файлам, которые не нужны в репозитории.

2. Рекомендуемый способ организации данных в репозитории: создать отдельные папки по темам и помещать в них отдельные файлы для каждой задачи с правильным расширением.

Ссылка на инструкцию по работе с git и сдачу практики:

[https://docs.google.com/document/d/1RAT\\_ukE39iOfbz1xa39QXae2hBUEZ4U6Fko\\_wFDdrsM/edit](https://docs.google.com/document/d/1RAT_ukE39iOfbz1xa39QXae2hBUEZ4U6Fko_wFDdrsM/edit)

Ссылка на видеокурс по Git:

<https://geekbrains.ru/courses/66>

**Если возникли сложности с работой в Git, то обратитесь к преподавателю или наставнику.**

# Практическое задание

Здесь пишем задачи, обязательные для выполнения.

1. Реализуйте в погодном приложении материальный дизайн: замените `EditText` на `TextInput`, замените кнопки.
2. Добавьте `snackBar` для подтверждения действий пользователя.
3. Создайте и примените стили и темы для вашего приложения, экранов и элементов интерфейса.
4. \* Добавьте кнопку меню в `AppBar` вашего приложения. По нажатию на эту кнопку открывайте экран со сведениями о разработчиках приложения.
5. \* Если вы ранее сделали экран с настройками приложения, то можете использовать `BottomBar` для отображения трех кнопок: главный экран, сведения о разработчиках, настройки.
6. \* Для экрана настроек: запоминайте выбор пользователя (светлая или темная тема) и применяйте эту тему на каждом экране приложения.

Задачи со \* предназначены для продвинутых учеников, которым мало сделать обычное ДЗ. У нас все-таки группы неравномерные по успеваемости.