

Міністерство освіти і науки України
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут ім. Ігоря Сікорського»
Факультет інформатики та обчислювальної техніки
Кафедра обчислювальної техніки

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1
з дисципліни
«Розробка мобільних застосунків під Android»

Виконала:
Студентка 3 курсу ФІОТ
групи ІМ-22
Черникова Дар'я Дмитрівна

Перевірив:
Орленко Сергій Петрович

Київ 2025

Мета роботи: дослідити створення простого застосунку під платформу Андроїд та набути практичні навички з використання елементів керування інтерфейсу, мов програмування Java чи Kotlin.

ЗАВДАННЯ

Написати програму під платформу Андроїд, яка має інтерфейс для введення або/та вибору даних згідно варіанту (таблиця) і відображає результат взаємодії з цим інтерфейсом у деяке текстове поле цього інтерфейсу. Передбачити наступне: якщо не всі дані введені або обрані, а користувач натискає кнопку для отримання результату, то відобразити вікно, що спливає, з повідомленням завершити введення всіх даних.

Варіант 7

7.	Вікно замовлення піци містить: текстове поле, групи прапорів (тип, розмір тощо), тобто чек-бокси, та кнопку «ОК». Вивести інформацію щодо замовлення при натисканні на кнопку «ОК» у деяке текстове поле.
----	---

Опис програми

Програма розроблена мовою Kotlin для платформи Android і реалізує односкринний додаток для замовлення піци. Архітектурно програма складається з одного активіті (MainActivity), що використовує компоненти Material Design для створення інтерфейсу.

У програмі використовуються RadioButton для вибору одного варіанту з категорій (тип і розмір піци) та CheckBox для вибору будь-якої кількості додаткових інгредієнтів. Основна логіка обробки замовлення реалізована в методі processOrder(), який перевіряє заповнення всіх обов'язкових полів, формує текст замовлення та відображає результат.

Програма забезпечує валідацію введених даних з виведенням діалогових вікон (AlertDialog) при неповному заповненні, а також керує відображенням віртуальної клавіатури, автоматично приховуючи її після введення даних. Взаємодія з користувачем організована через слухачі подій, що реагують на натискання різних елементів інтерфейсу.

Функціональність програми

1. **Введення даних користувача:**
 - Текстове поле для введення імені замовника
2. **Вибір типу піци** за допомогою радіокнопок:
 - Пепероні
 - Маргарита
 - Чотири сири
3. **Вибір розміру піци** за допомогою радіокнопок:
 - Мала
 - Середня
 - Велика
4. **Вибір додаткових інгредієнтів** за допомогою чекбоксів:
 - Додатковий сир
 - Гриби
 - Оливки

Замовлення піци

Ваше ім'я

Виберіть тип піци:

☐ Пепероні

☐ Маргарита

☐ Чотири сири

Виберіть розмір піци:

☐ Мала ☐ Середня ☐ Велика

Додаткові інгредієнти:

☐ Додатковий сир

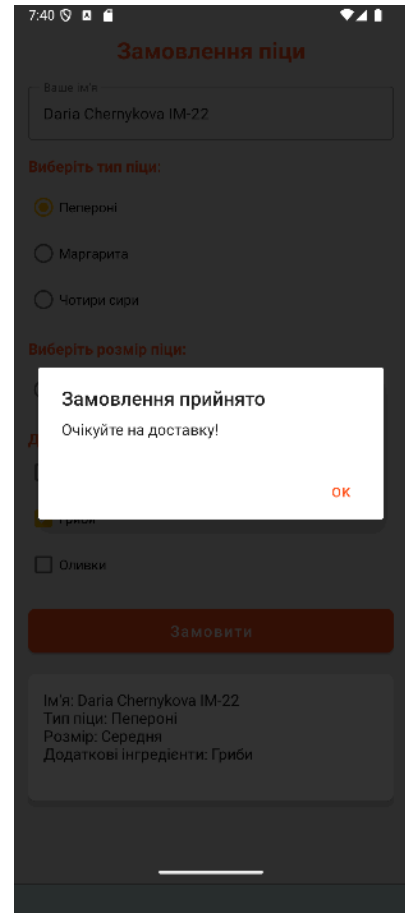
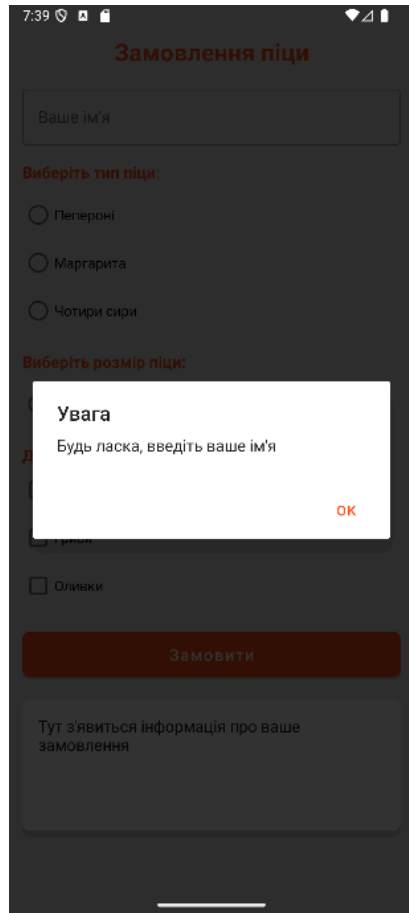
☐ Гриби

☐ Оливки

Замовити

Тут з'явиться інформація про ваше замовлення

5. **Кнопка оформлення замовлення "Замовити"**, яка при натисканні:
 - Перевіряє заповнення всіх обов'язкових полів
 - У разі відсутності даних видає відповідне попередження



- При коректно заповнених даних формус та відображає інформацію про замовлення

6. Відображення результату замовлення:

- У текстовому полі виводиться сформоване замовлення з усіма обраними параметрами
- Виводиться діалогове вікно з повідомленням про успішне прийняття замовлення

