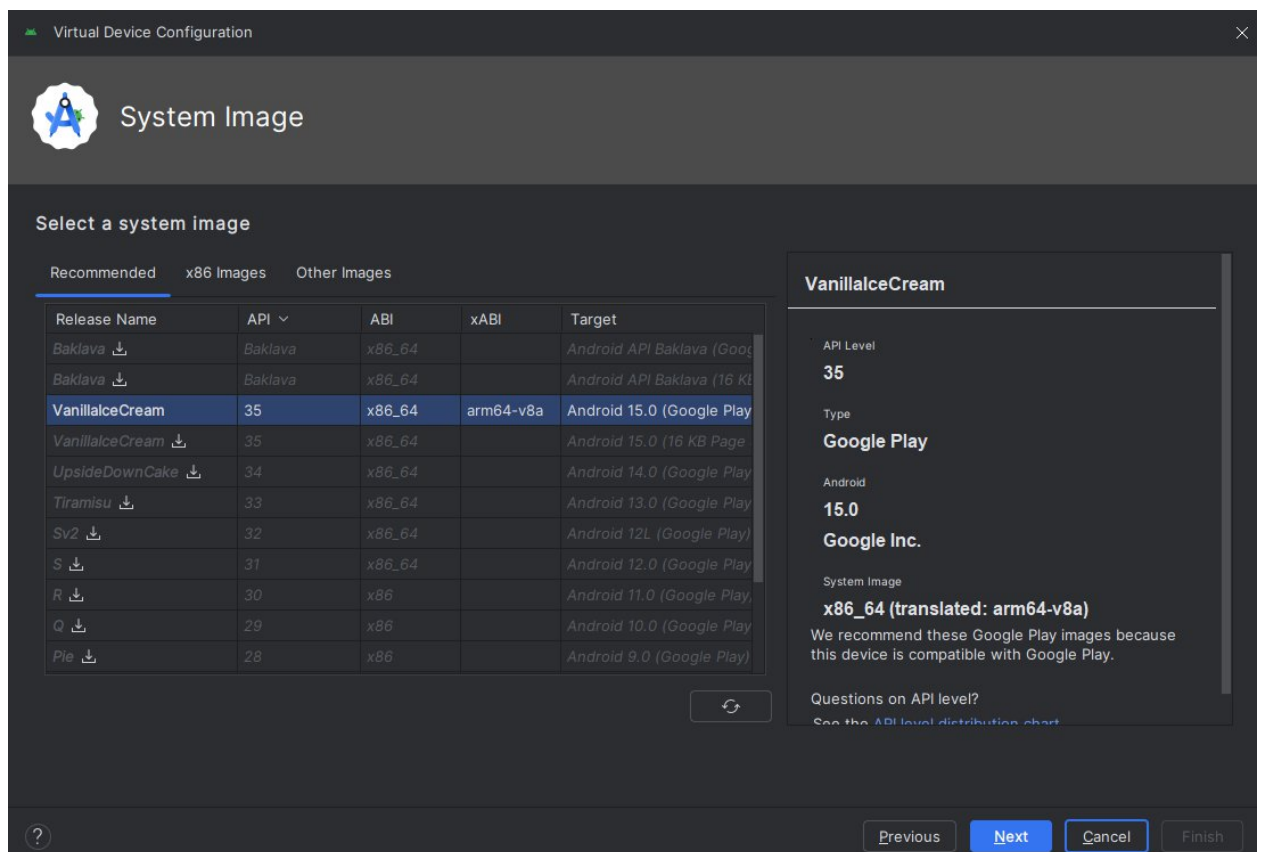


1. Подготовка к разработке и запуск проекта

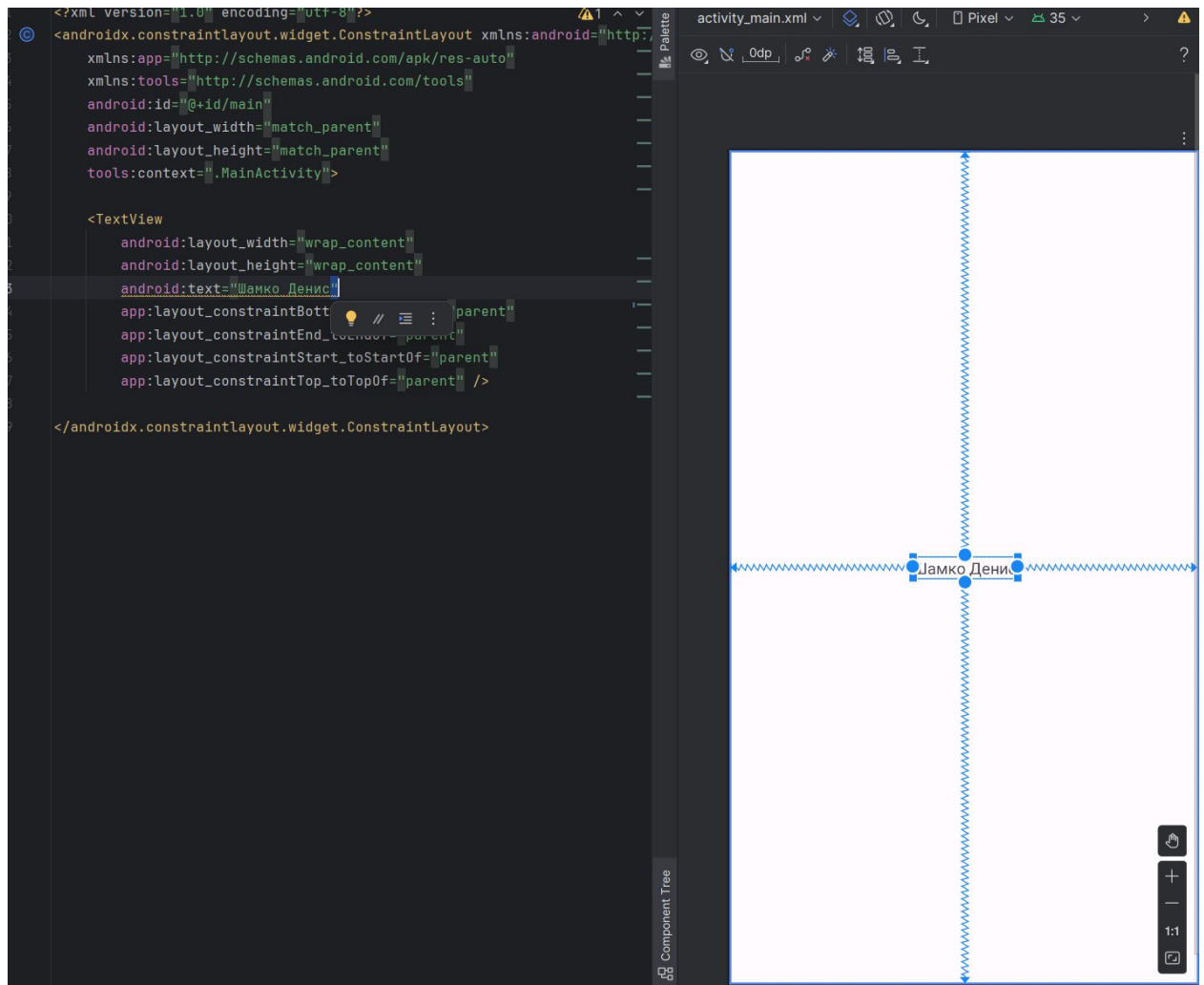
В процессе выполнения задания была установлена и настроена среда Android Studio. Сначала произведён запуск установщика, где были выбраны настройки по умолчанию. После успешного завершения мастера установки, среда разработки отобразила стартовое окно, из которого был создан первый проект. Были заданы имя проекта и уникальный package name, соответствующий требованиям.

Для тестирования создавался эмулятор Pixel 9 с образом Android VanillaIceCream. Запуск приложения на эмуляторе прошёл успешно, что подтверждено соответствующим скриншотом главного экрана.



2. Работа с разметкой экрана

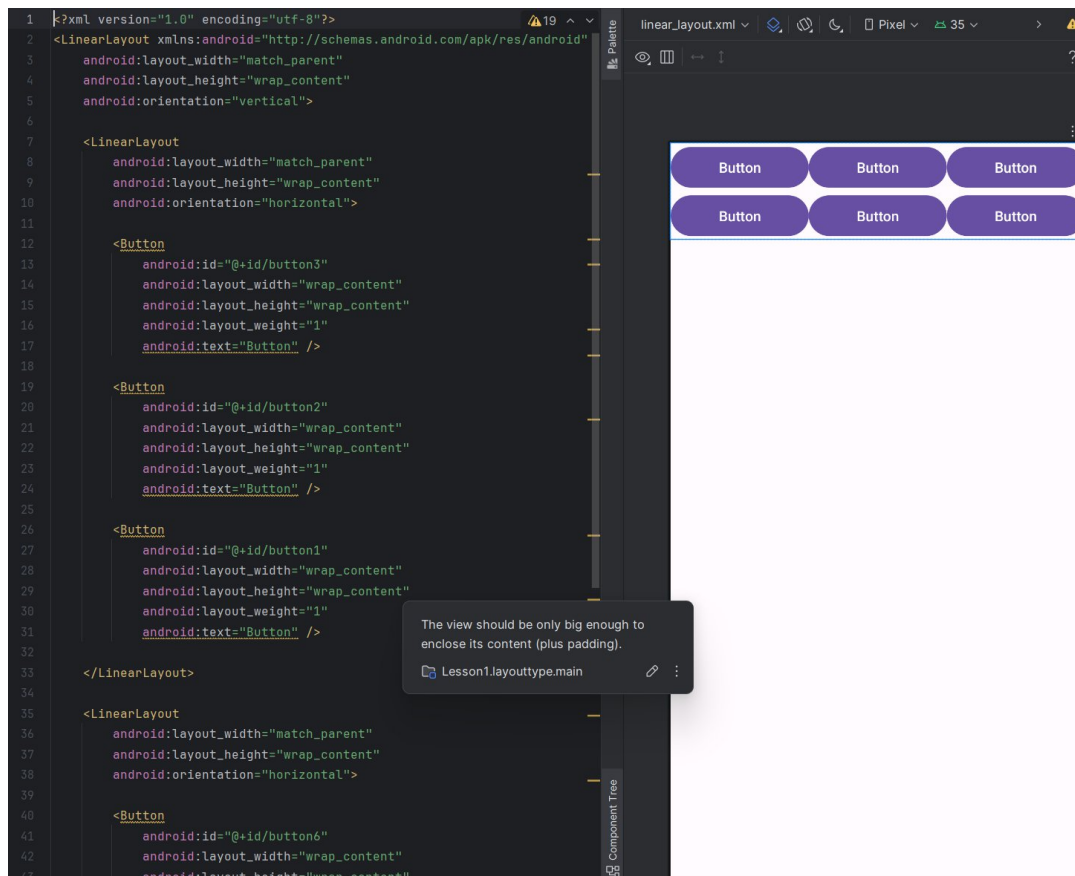
Открыт файл `activity_main.xml`, в котором создавался интерфейс с использованием `ConstraintLayout`. Через графический редактор добавлялись и настраивались элементы, включая `TextView`, `EditText`, `Button` и другие. Элементы размещались с учётом привязок (constraints), обеспечивающих адаптивность интерфейса. Свойства элементов настраивались через панель атрибутов.



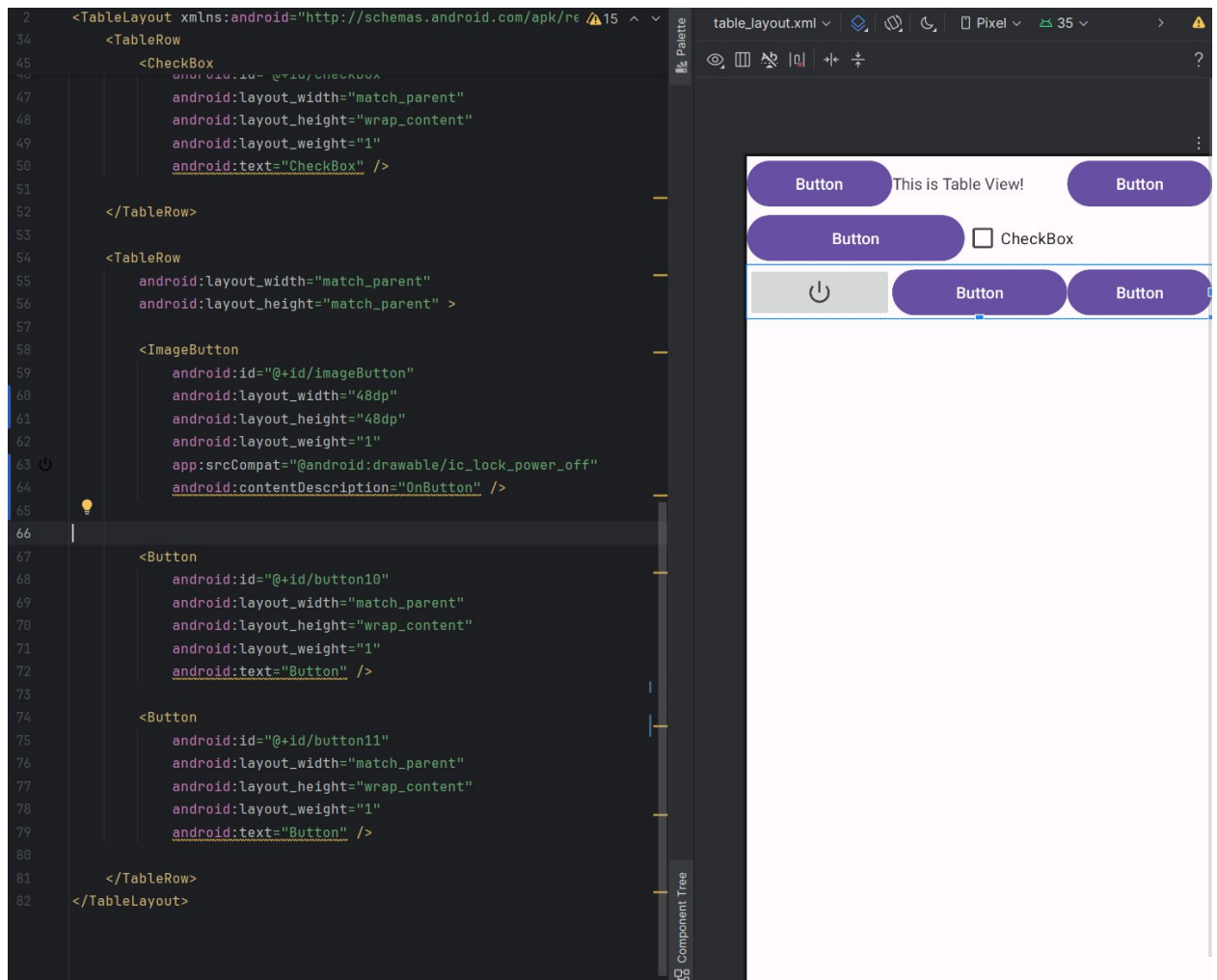
3. Изучение Layout-ов

В ходе работы были опробованы различные типы контейнеров разметки:

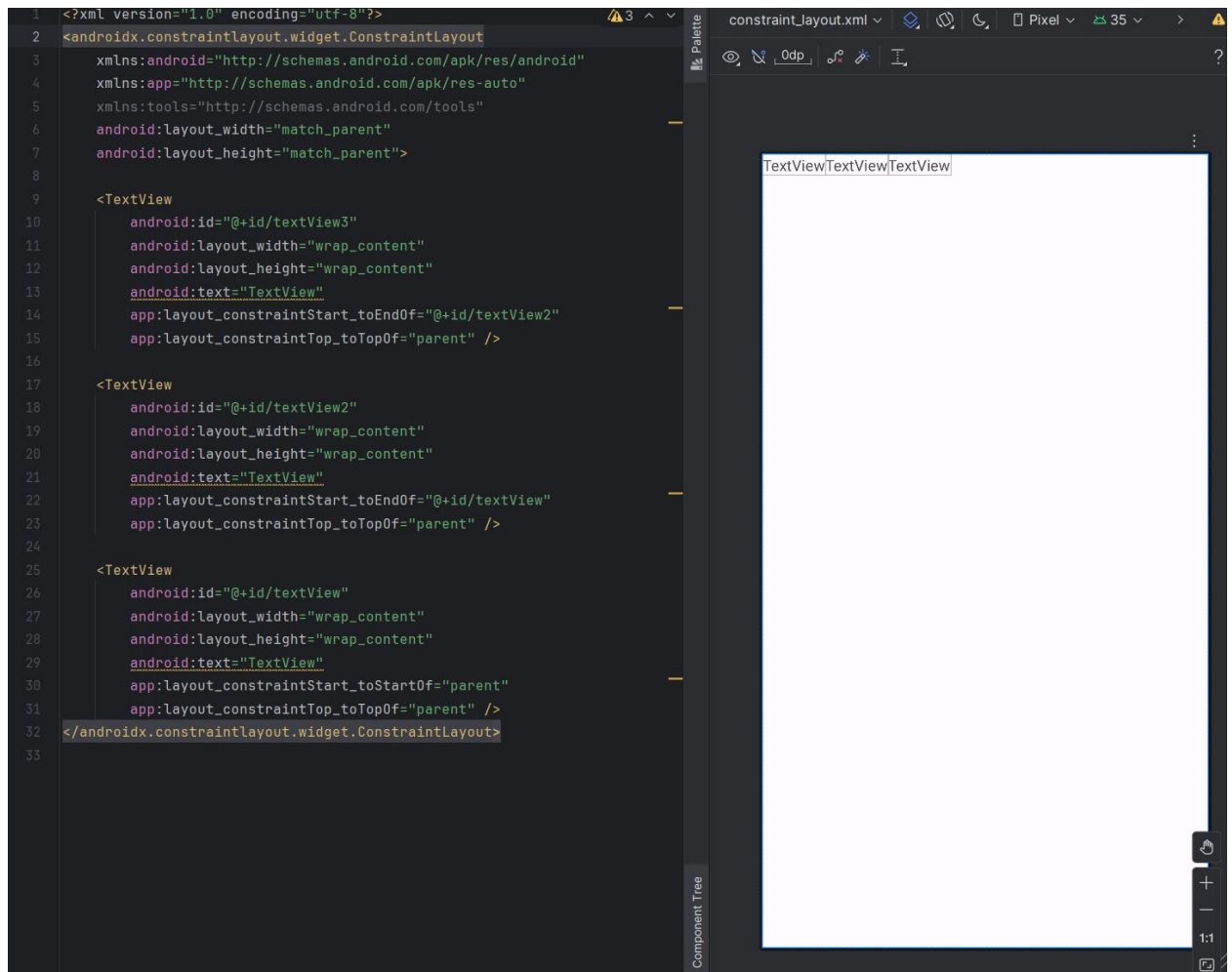
- **LinearLayout** — элементы выстраивались вертикально и горизонтально, включая вложенные макеты.



- **TableLayout** — интерфейс организован в виде таблицы с использованием строк TableRow и управлением шириной через layout_weight.

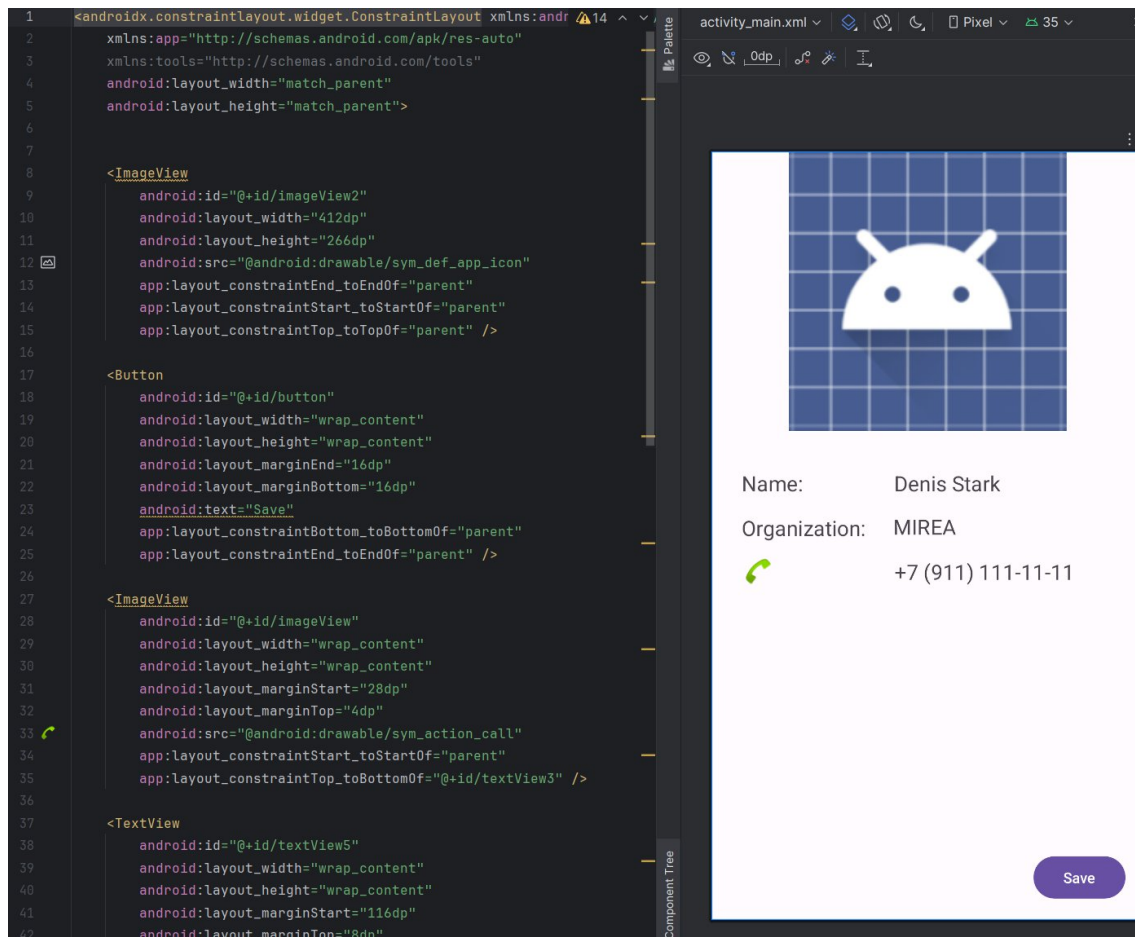


- **ConstraintLayout** — добавлен `TextView` с привязками к краям контейнера для точного позиционирования.



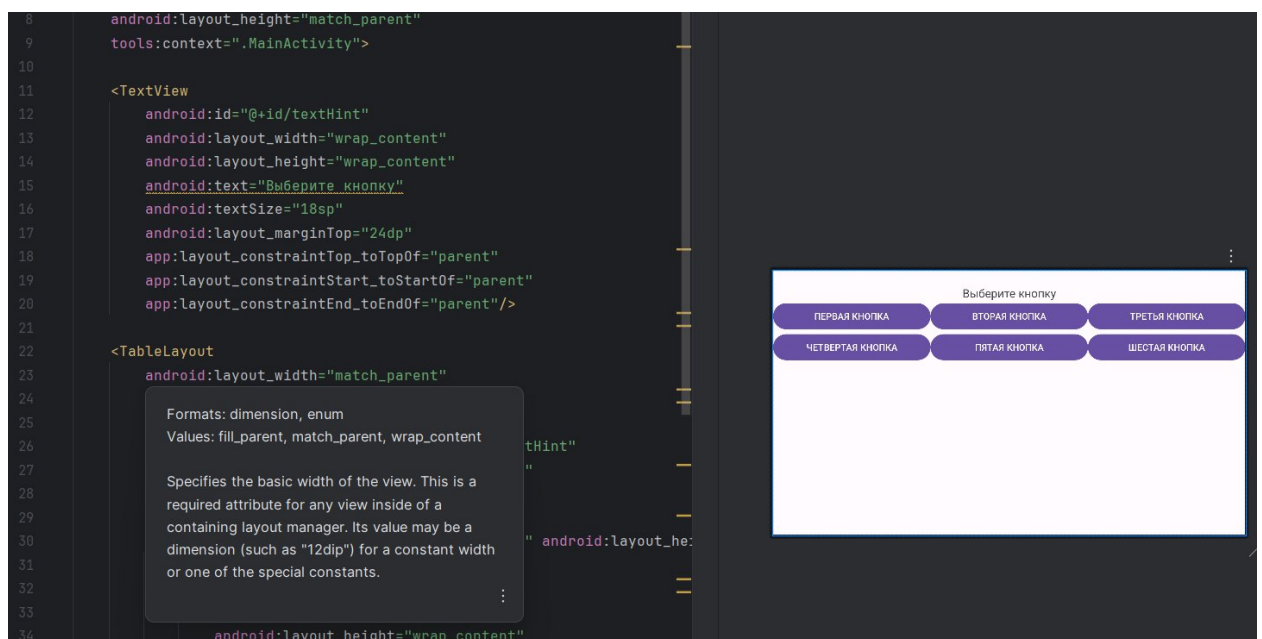
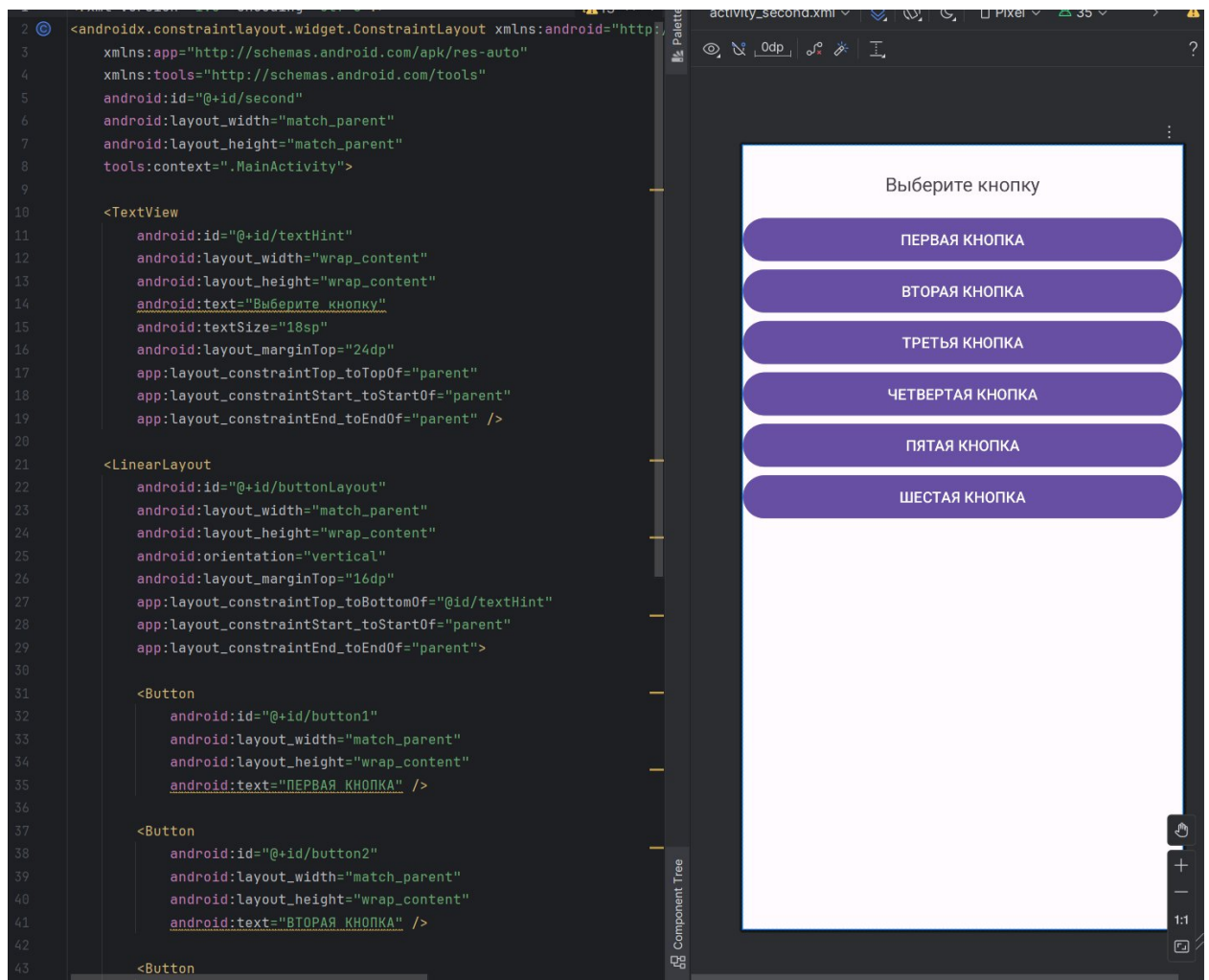
4. Создание собственного экрана (Задание 4.2)

Создан отдельный модуль `control_lesson1`. В layout-файле размещены элементы: `TextView`, `EditText`, `Button`, `CheckBox`, `ImageView`. Установлено изображение, применены привязки и стили. Интерфейс был собран вручную, с учётом ранее изученных компонентов и их свойств.



5. Разработка второго макета и адаптация под альбомную ориентацию (Задания 5.2, 5.4)

Создан layout-файл `activity_second.xml`, в котором размещены поле `PlainText` и шесть кнопок. Текст `PlainText` изменён на «New life for mirea activity!». Для поддержки альбомной ориентации был создан отдельный файл разметки в папке `layout-land`, в котором кнопки перераспределены по таблице, исключая наложение и выход за границы экрана. Макеты протестированы в обеих ориентациях, что подтверждено приложенными изображениями.



6. Обработка событий

Для взаимодействия с интерфейсом из кода был реализован доступ к `TextView`, `Button` и `CheckBox` через метод `findViewById`. Добавлены обработчики событий:

- Метод `setOnClickListener` применён для кнопок `btnWhoAmI` и `btnItIsNotMe`.
Внутри методов `onClick` реализована логика изменения текста в `TextView`.
- В альтернативном способе использован XML-атрибут `android:onClick`, метод `onMyButtonClick()` отображает всплывающее сообщение (`Toast`).

Состояние `CheckBox` программно изменяется при нажатии на кнопки. Все действия сопровождаются выводом текста и визуальными изменениями на экране, что подтверждено финальными скриншотами интерфейса.

