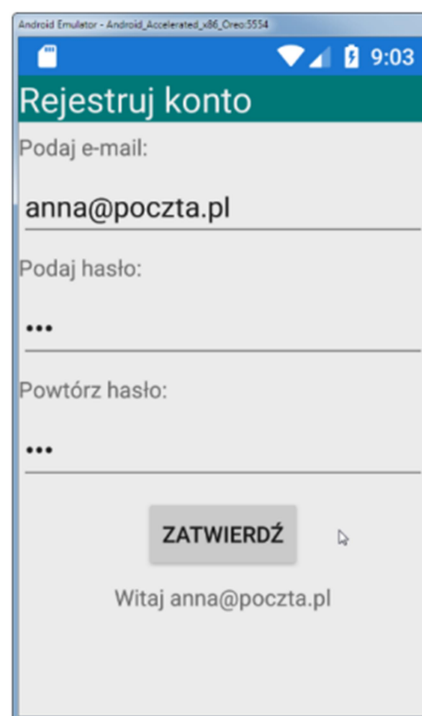


Wykonaj aplikację mobilną za pomocą środowiska programistycznego dostępnego na stanowisku egzaminacyjnym oraz uruchom ją w dostępnym emulatorze systemu mobilnego.



#### Opis wyglądu aplikacji

- Napis „Rejestruj konto”.
- Napis „Podaj e-mail:”, a pod nim pole edycyjne z podpowiedzią o treści „email”.
- Napis „Podaj hasło:”, a pod nim pole edycyjne do wprowadzenia hasła, realizuje ukrywanie hasła jak na obrazach 1a i 1b.
- Napis „Powtórz hasło:”, a pod nim pole edycyjne do wprowadzenia hasła, realizuje ukrywanie hasła jak na obrazach 1a i 1b.
- Przycisk o treści „ZATWIERDŹ”, jest on wyśrodkowany.
- Obszar do wyświetlania komunikatów, jest on wyśrodkowany.

#### Działanie aplikacji

- Po wybraniu przycisku ZATWIERDŹ jest sprawdzane:
  - Czy e-mail zawiera znak @.
  - Czy podane hasło jest równe powtórzonemu hasłu.
- W obszarze do wyświetlania komunikatów pojawia się napis:
  - Na początku działania aplikacji: „Autor”, dalej wstawiony numer PESEL zdającego.
  - Po zatwierdzeniu, gdy e-mail jest niepoprawny: „Nieprawidłowy adres e-mail”.
  - Po zatwierdzeniu, gdy hasła się różnią: „Hasła się różnią”.
  - Po zatwierdzeniu, gdy nie wystąpiły błędy: „Witaj <e-mail>”, gdzie <e-mail> oznacza aktualnie wprowadzony adres e-mail.

#### Założenia aplikacji

- Interfejs użytkownika zapisany za pomocą języka znaczników wspieranego w danym środowisku (np. XAML, XML).
- Zastosowany typ rozkładu liniowy (Linear / Stack lub inny o tej idei).
- Zastosowany kolor tła dla napisu „Rejestruj konto”: Teal (#008080) ,zgodnie z Obrazem 1a.
- Zastosowany kolory czcionki: czarny i biały, zgodnie z Obrazem 1a.
- Czcionka napisu „Rejestruj konto” jest wizualnie większa od pozostałych.
- Pola edycyjne są rozciągnięte na całą szerokość ekranu.
- Aplikacja powinna być zapisana czytelnie, z zasadami czystego formatowania kodu, stosować znaczące nazwy zmiennych i funkcji.
- Dokumentacja do programu wykonana zgodnie z wytycznymi z części III zadania egzaminacyjnego.

Kod aplikacji (cały folder projektu) przygotuj do nagrania na płytę (skopiuj do folderu z numerem PESEL, do podfolderu *mobilna*).