



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

Лабораторна робота №2  
з дисципліни  
Розробка мобільних застосунків під Android

Виконала:

студентка групи ІП-23:

Піроженко Д.В.

Перевірив:

ст. викладач

Орленко С.П.

Київ 2025

## Завдання

Написати програму під платформу Андроїд, яка має інтерфейс, побудований з декількох фрагментів згідно варіанту. Перший фрагмент представляє з себе форму для введення даних та кнопку підтвердження («ОК»), а інший фрагмент відображає результат взаємодії. Тобто другий фрагмент містить тестове поле з результатом та кнопкою «Cancel» (якщо згідно варіанту така існує, якщо ж за варіантом її немає – можете додати за власним бажанням), яка очищає або приховує (або видаляє) другий фрагмент та очищає форму введення з першого фрагменту. Зверніть увагу, що робота з фрагментами відбувається в рамках однієї Діяльності.

12. Вікно містить групу прапорів (площа і периметр), тобто чек-бокси, групу опцій (різні фігури), тобто радіо-батони, та кнопку «ОК». Вивести інформацію щодо вибору при натисканні на кнопку «ОК» у деяке текстове поле.

## Хід роботи

Для реалізації завдання було створено Android-додаток, який складається з однієї активності (MainActivity) та двох фрагментів — InputFragment і ResultFragment.

Після запуску програми на екрані відображається перший фрагмент (InputFragment), у якому реалізовано інтерфейс для вибору геометричної фігури (радіо-група) та параметрів обчислення — площі та периметра (чекбокси). Нижче розміщено кнопку «OK», що підтверджує вибір користувача.

Після натискання на кнопку «OK» і за умови, що всі необхідні дані обрані, дані передаються у другий фрагмент (ResultFragment). У цьому фрагменті відображається підсумкова інформація про вибір, а також розміщена кнопка «Cancel», яка дозволяє скасувати результат.

Якщо користувач натискає кнопку «Cancel», результат приховується, а додаток повертається до першого фрагмента з очищеним вибором. Вся логіка взаємодії між фрагментами, обробки вибору та виводу результату реалізована у класі MainActivity. Робота з фрагментами відбувається в межах однієї активності, відповідно до умов завдання.

## Результат виконання програми

Оберіть фігуру:

☐

Квадрат

☐

Прямокутник

☐

Коло

Що обчислити:

☐

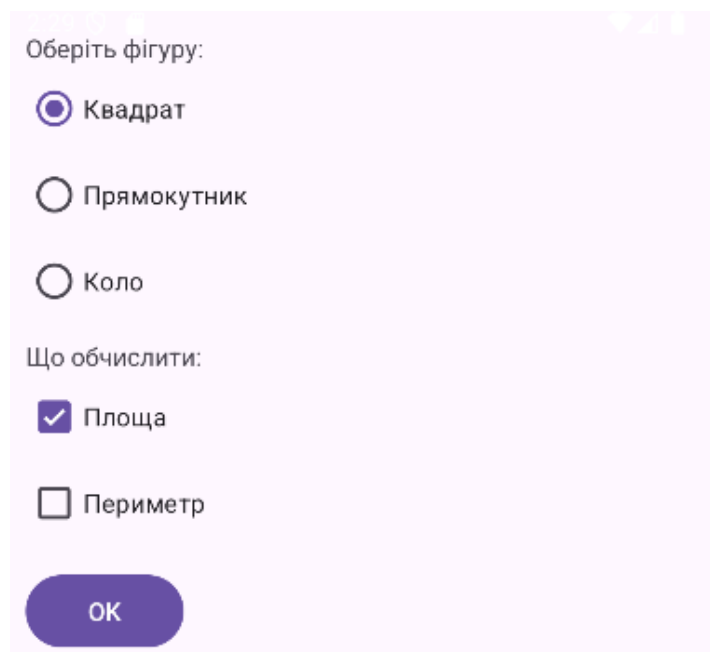
Площа

☐

Периметр

ОК

Головна сторінка



Оберіть фігуру:

☒ Квадрат

☐ Прямокутник

☐ Коло

Що обчислити:

☒ Площа

☐ Периметр

OK

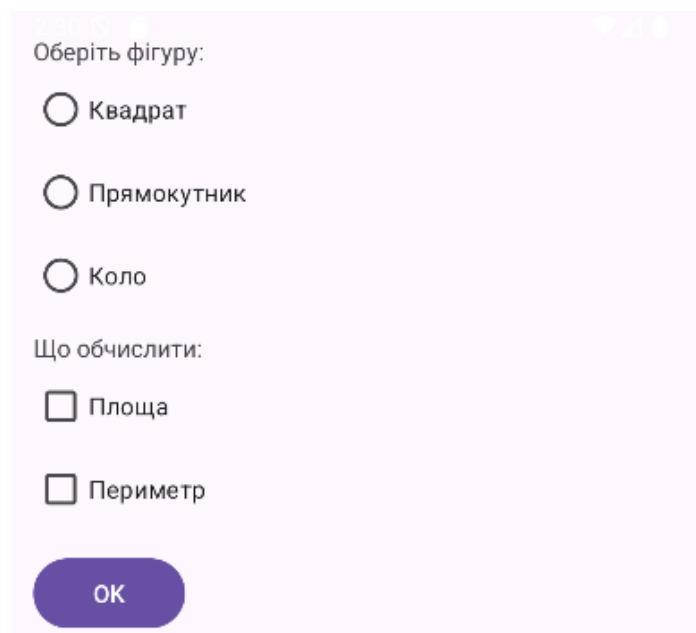
Заповнення форми



Фігура: Квадрат  
Обрано: площа

Cancel

Результат виконання



Оберіть фігуру:

☐ Квадрат

☐ Прямокутник

☐ Коло

Що обчислити:

☐ Площа

☐ Периметр

OK

Очищення форми