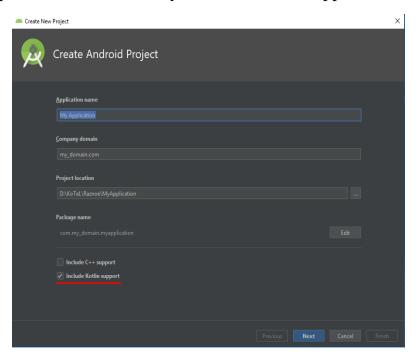
Руководство по выполнению ИПР 1

Приложение для ведения заметок

Для того что бы написать приложение на языке Kotlin, нужно в самом начале при создании проекта нажать галочку «Include Kotlin support».



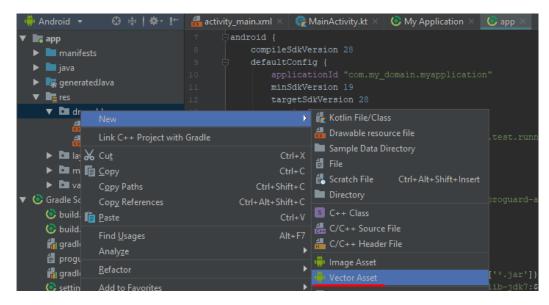
После того как чистый проект будет создан, для написания приложения «Заметки», нужно подключить 2 библиотеки:

```
implementation 'com.android.support:cardview-v7:28.0.0'
implementation 'com.android.support:design:28.0.0'
```

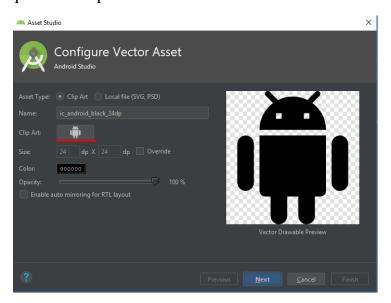
```
implementation fileTree(dir: 'libs', include: ['*.jar'])
implementation "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib-jdk7:$kotlin_version"
implementation 'com.android.support:appcompat-v7:28.0.0'
implementation 'com.android.support.constraint-layout:l.1.3'
implementation 'com.android.support:cardview-v7:28.0.0'
implementation 'com.android.support:design:28.0.0'
testImplementation 'junit:junit:4.12'
androidTestImplementation 'com.android.support.test:runner:l.0.2'
androidTestImplementation 'com.android.support.test.espresso:espresso-core:3.0.2'
```

И нажать Sync Now в правом верхнем углу чтобы применить изменения в Gradle.

Далее добавляем иконки которые пригодятся в процессе написания приложения.

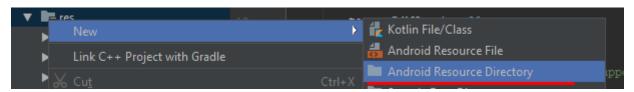


В открывшемся окне нажимаем на иконку Андроида и попадаем в каталог стандартных векторных изображений Android.



Находим нужную и нажимаем «Ok» -> «Next» -> «Finish». Нужно подобным образом поочерёдно добавить иконки с именами «Search», «Add», «Content copy», «Delete», «Share». В каталоге присутствует поиск таким образом можно найти и использовать другие иконки.

Далее создадим меню приложения. Для этого необходимо нажать правой кнопкой на папку «res» затем «New» и выбрать «Android Resource Directory»,



Вверху в выпадающем меню «Resource type» выбрать «menu» и нажать «Ok». Создастся папка в которой будут храниться файлы меню. Теперь создадим сам

файл меню, для этого нажимаем правой кнопкой на «menu» -> «New» -> «Menu resource file»



Присваиваем имя «main_menu» и нажмём «Ok». Вносим туда следующую вёрстку компонентов меню используя картинки, которые добавляли ранее.

main_menu.xml

В файл colors.xml находящийся в папке «values» добавляем следующие строки:

```
<color name="gray">#e8e8e8</color>
<color name="white">#fff</color>
<color name="black">#000</color>
```

Создадим файл «layout» в который внесем вёрстку отдельных компонентов списка заметок, правой кнопкой по папке «layout»->«New»-> «Layout resource file» назовём его «row»:

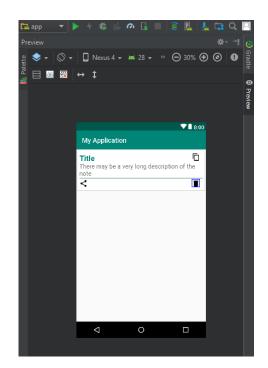


Напишем код вёрстки:

row.xml

```
app:cardUseCompatPadding="true">
<LinearLayout
        android:layout width="match parent"
        <LinearLayout
            <TextView
                    android:layout height="wrap content"
                    android:textStyle="bold" />
        </LinearLayout>
        <LinearLayout
                android:layout height="match parent"
        </LinearLayout>
           android:layout width="match parent"
            android:layout marginTop="2dp"
       android:layout weight="15"
```

Haжaв Preview можете увидеть как будет выглядеть каждый компонент списка:



Затем создадим Activity которая будет отвечать за добавление новой заметки «AddNoteActivity», если создание Activity произошло правильно, то помимо «row.xml» в папке «layout» будет ещё 2 фала «activity_add_note» и «activity_main» это файлы в которых буде вёрстка Activity для добавления новой заметки и главного экрана, соответственно внесем вёрстку в них.

activity_add_note.xml

```
<ScrollView xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"</p>
   <LinearLayout
            android:layout width="match parent"
            android:layout height="wrap content"
            </LinearLayout>
       </android.support.v7.widget.CardView>
```

```
android:layout_gravity="end"
    android:layout_marginEnd="5dp"
    android:layout_marginRight="5dp"
    android:onClick="addFunc"
    android:text="Add" />
    </LinearLayout>
</ScrollView>
```

activity_main.xml

Теперь дополнительно к уже существующим создадим 2 класса Kotlin «DbManager» и «Note» которые нужны для взаимодействия с Базой данных в которой будут храниться все заметки и работы с конкретными заметками соответственно.

Note.kt

```
class Note(nodeID: Int, nodeName: String, nodeDes: String) {
   var nodeID: Int? = nodeID
   var nodeName: String? = nodeName
   var nodeDes: String? = nodeDes
}
```

DbManager.kt – класс отвечающий за сохранение, удаление и добавление заметок в БД приложения.

```
class DbManager {
    //database name
    var dbName = "MyNotes"
    //table name
    var dbTable = "Notes"
    //columns
    var colID = "ID"
```

```
var colTitle = "Title"
var colDes = "Description"
         var db = DatabaseHelperNotes(context)
         override fun onCreate(db: SQLiteDatabase?) {
Toast.LENGTH SHORT).show()
         override fun onUpgrade(db: SQLiteDatabase?, oldVersion: Int, newVersion:
Int) {
    fun insert(values: ContentValues): Long {
    fun Query(projection: Array<String>, selection: String, selectionArgs:
Array<String>, sorOrder: String): Cursor {
    val qb = SQLiteQueryBuilder();
    fun update(values: ContentValues, selection: String, selectionArgs:
        val count = sqlDB!!.update(dbTable, values, selection, selectionArgs)
```

MainActivity.kt – класс в котором записан функционал главного экрана приложения.

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
   override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
       if (cursor.moveToFirst()) {
   override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
```

```
override fun onQueryTextChange(newText: String?): Boolean {
override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem?): Boolean {
    override fun getView(position: Int, convertView: View?, parent:
       myView.descTv.text = myNote.nodeDes
            val title = myView.titleTv.text.toString()
            val s = title + "\n" + desc
```

```
ClipboardManager
       override fun getItemId(position: Int): Long {
   private fun GoToUpdateFun(myNote: Note) {
```

AddNoteActivity.kt – класс с функционалом на добавление новой заметки.

```
class AddNoteActivity : AppCompatActivity() {
    val dbTable = "Notes"
    var id = 0

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_add_note)

    try {
        val bundle:Bundle = intent.extras
        id = bundle.getInt("ID", 0)
```

```
if (id!=0) {
                titleEt.setText(bundle.getString("name"))
    fun addFunc(view: View) {
        values.put("Description", descEt.text.toString())
                finish()
Toast.LENGTH SHORT).show()
            var selectionArgs = arrayOf(id.toString())
```

Как можно заметить в коде классов встречаются комментарии на Английском языке, они написаны для удобства и понимания в коде приложения. Также следует помнить в процессе написания кода подключать библиотеки («Alt» + «Enter» -> Import), это так же будет подсказывать сама среда разработки.

Если всё выполнено правильно, то у получится приложение как на

скриншоте.

