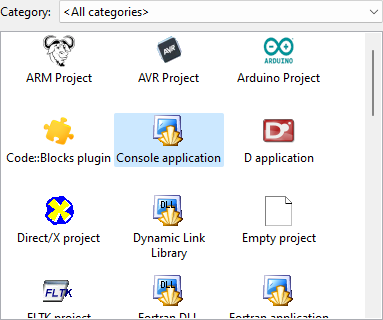
ROZWIĄZANIE ZADANIA EGZAMINACYJNEGO PRAKTYCZNEGO

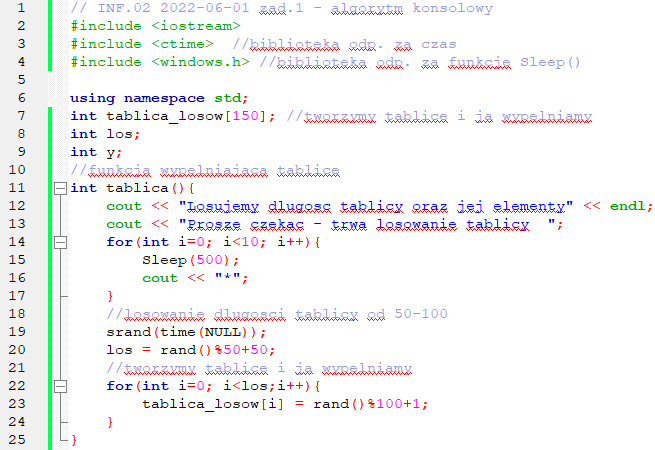
INF.04 CZERWIEC 2022 ZAD NR.1

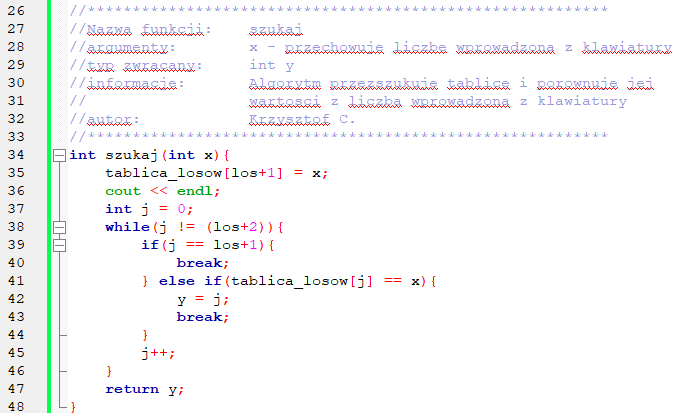
**Część I. Aplikacja konsolowa**

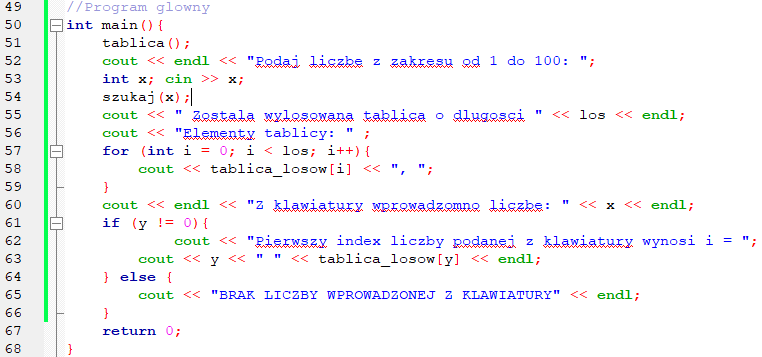
Program napisany w C++. Uruchom Code::Blocks



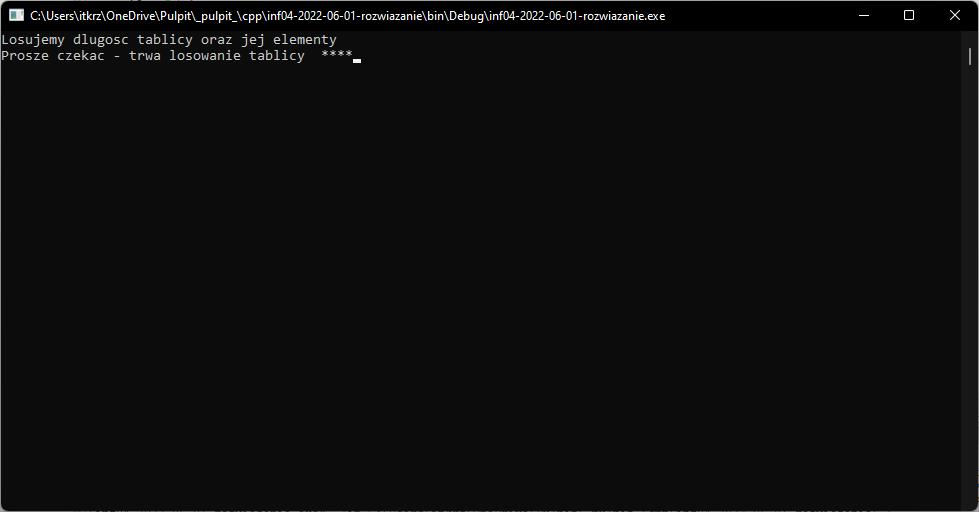
Kod aplikacji konsolowej:

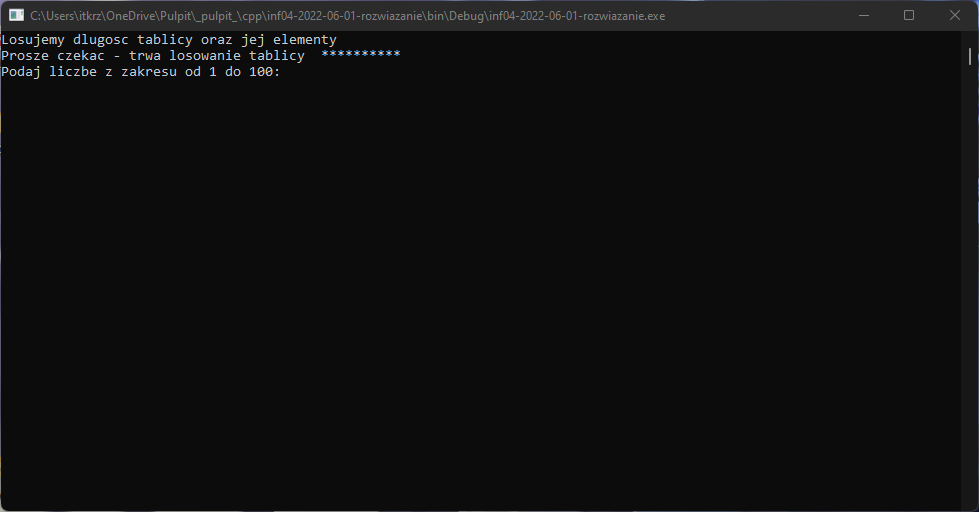


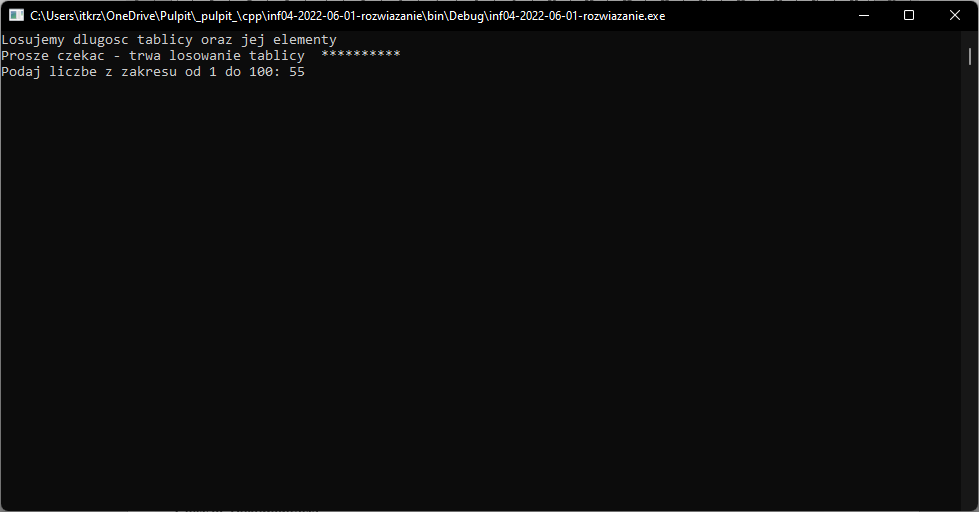


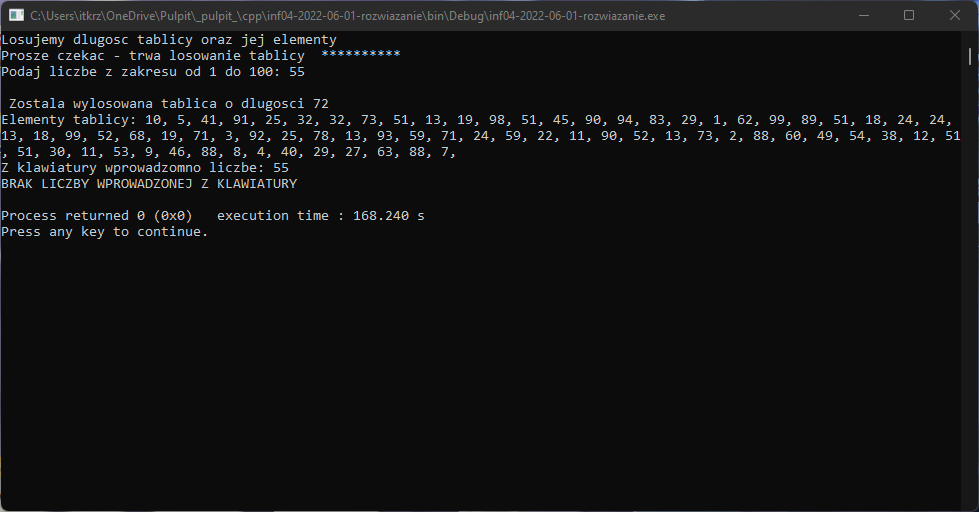


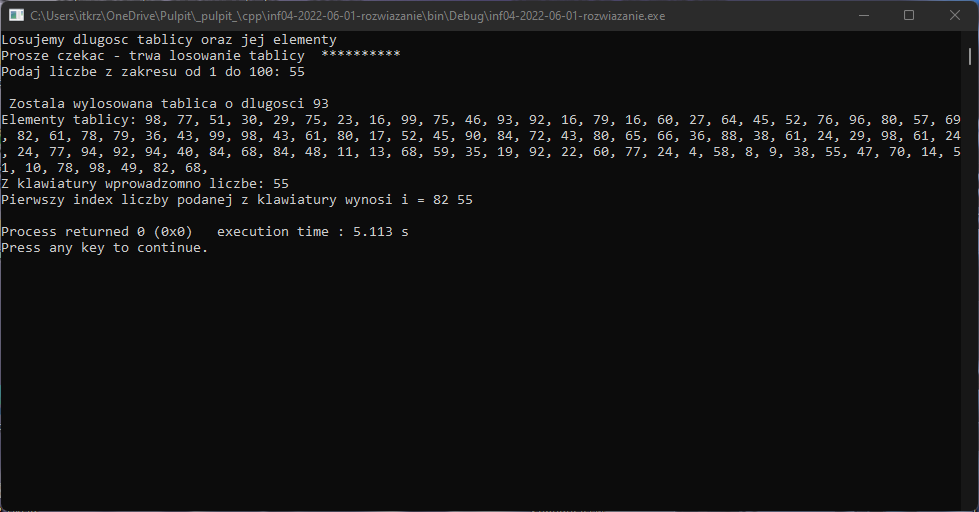
Zrzuty (nie całego ekranu) z działania konsoli:





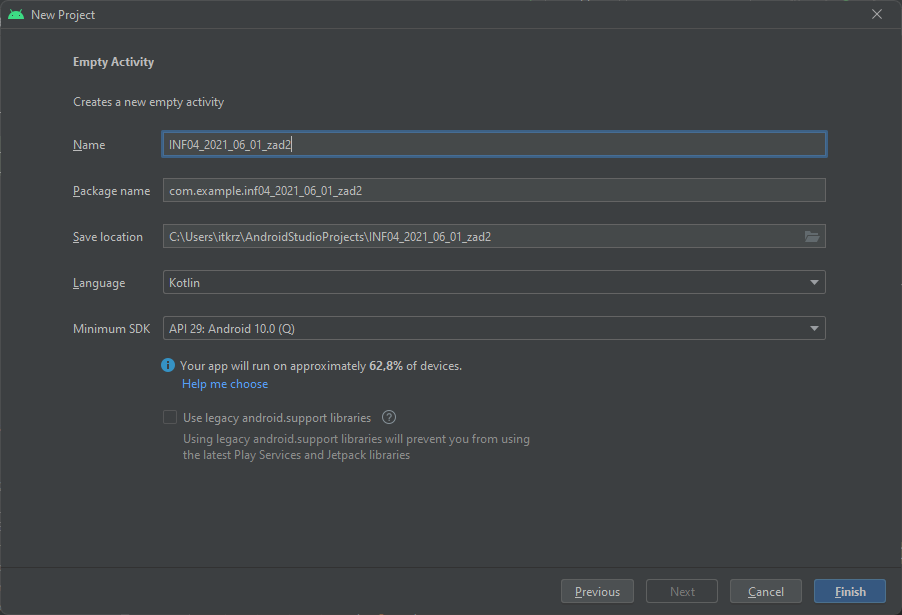


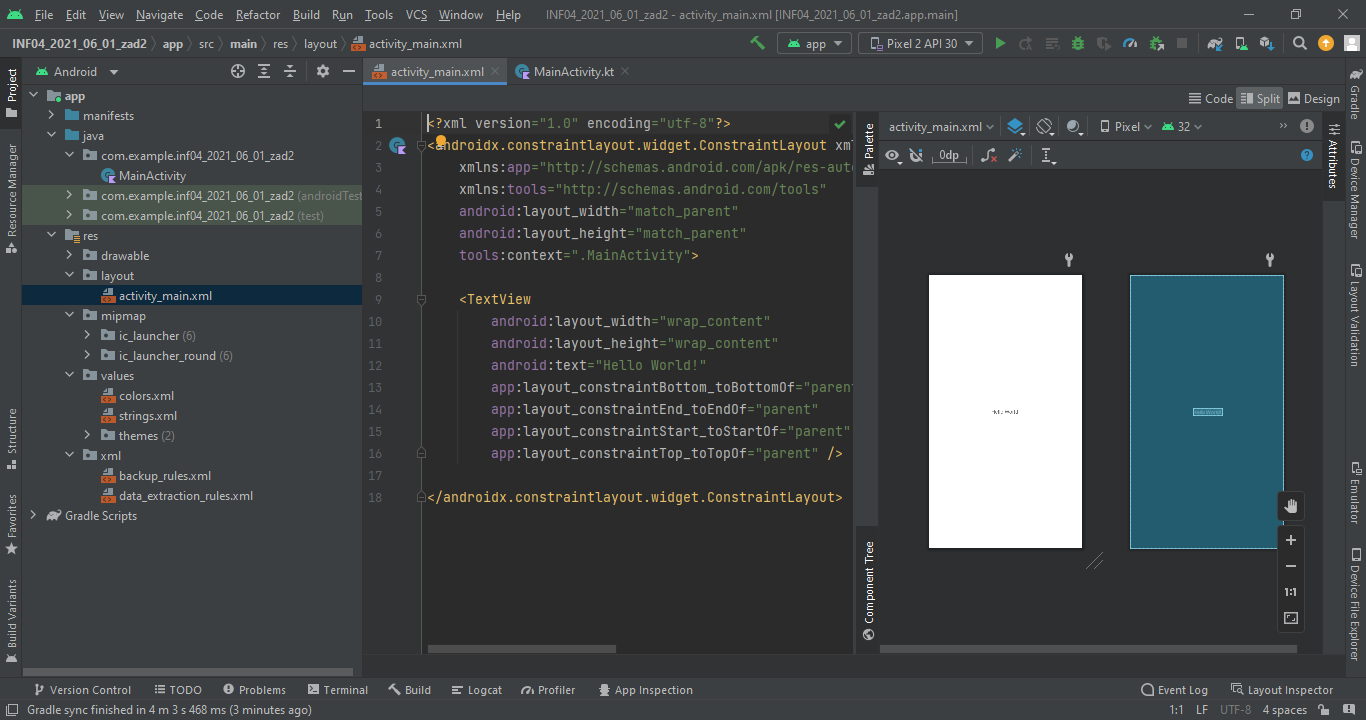




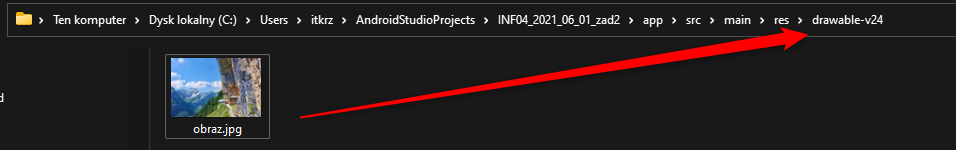
**Część II Aplikacja mobilna**

Uruchom Android studio. Wybierz pustą aktywność. Nadaj nazwę aplikacji.

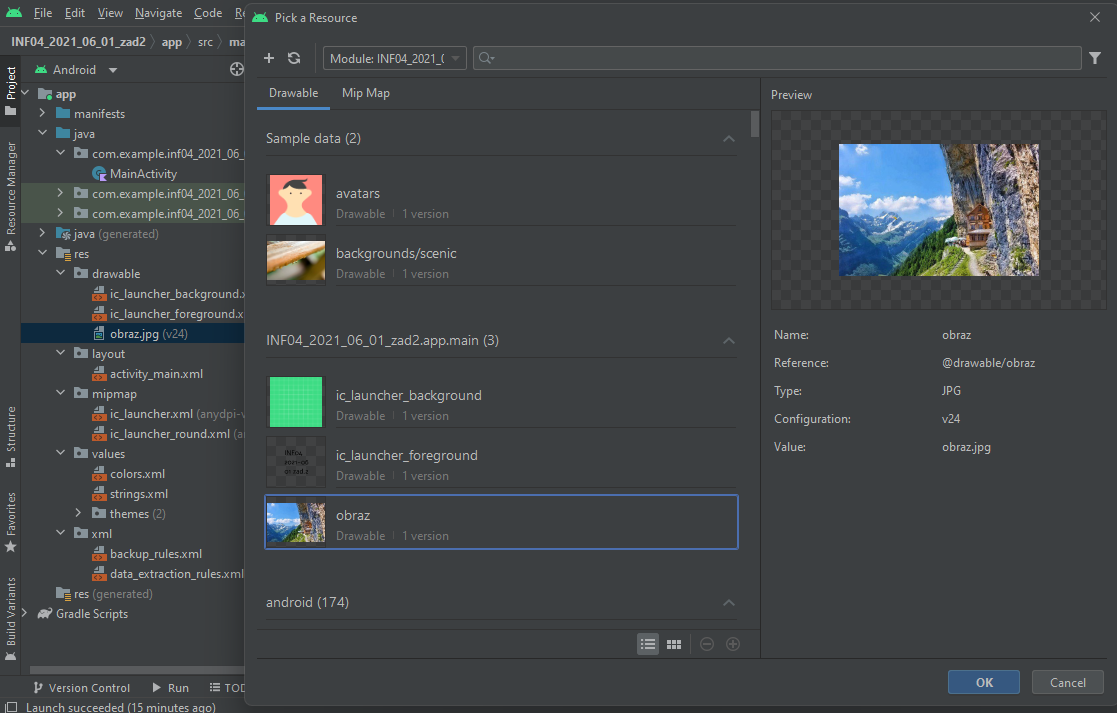




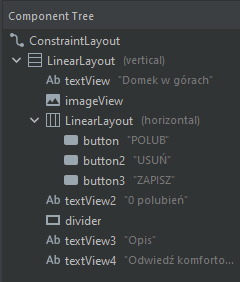
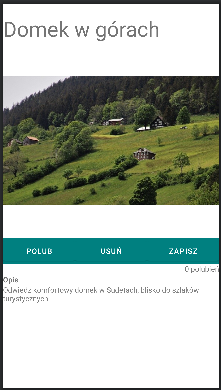
Wgrywamy pobrany obraz do katalogu projektu:



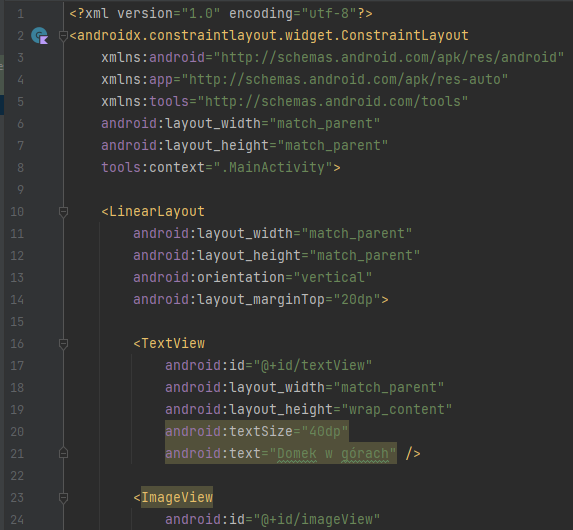
I dodajemy go do drzewa komponentów:

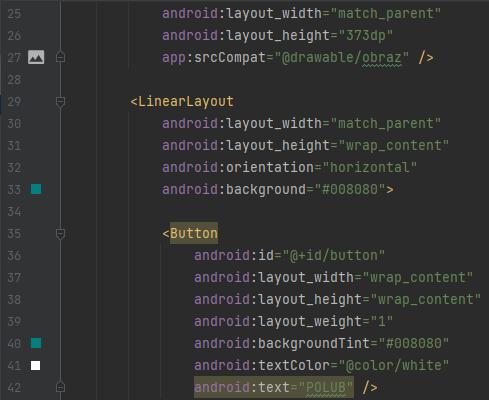


Dodajemy przyciski i pozostałe komponenty aplikacji. Drzewo komponentów wygląda następująco:

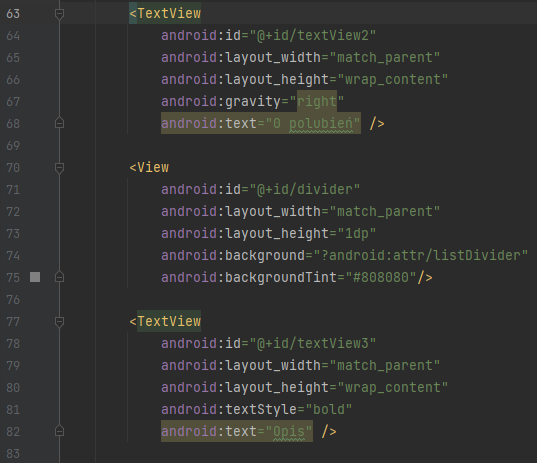
 aplikacja: 

Zawartość pliku ***activity\_main.xml*** :



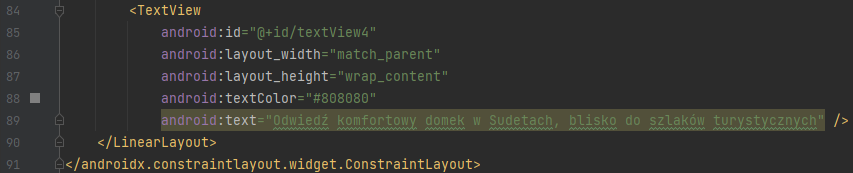






(W późniejszym czasie trzeba zmienić linię 68 na:

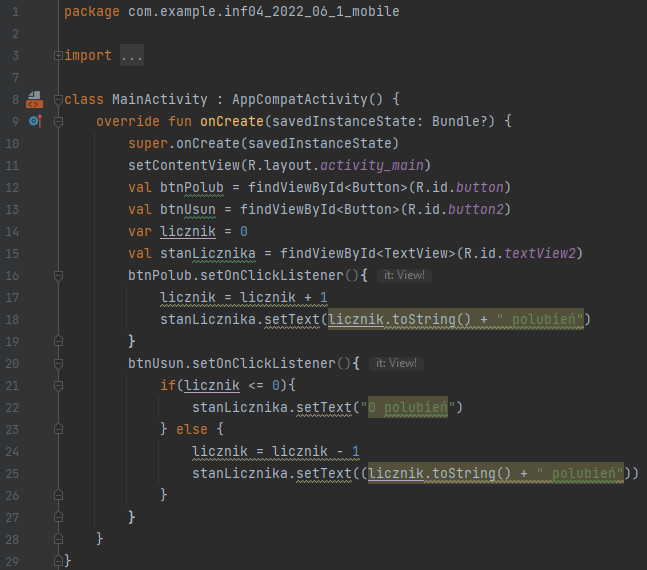
 )



**Zachowanie aplikacji:**

Tworzymy funkcję obsługującą oba przyciski.

Kod pliku ***MainActivity.kt*** :



**Część III. Dokumentacja**

* System operacyjny – MS Windows 11
* Środowiska programistyczne – Code:Blocks 20.03 oraz Android Studio Chipmunk 2021.2.1
* Języki programowania – C++ , XML, Kotlin
* Emulowane urządzenie – Pixel 2 API 30

(Wykonaj zrzuty ekranu)