# ROZWIĄZANIE ZADANIA EGZAMINACYJNEGO PRAKTYCZNEGO

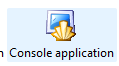
# INF.04 STYCZEŃ 2022

**Część I. Aplikacja konsolowa**

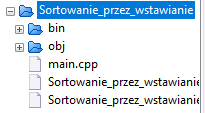
Program napisany w C++. Uruchom Code::Blocks



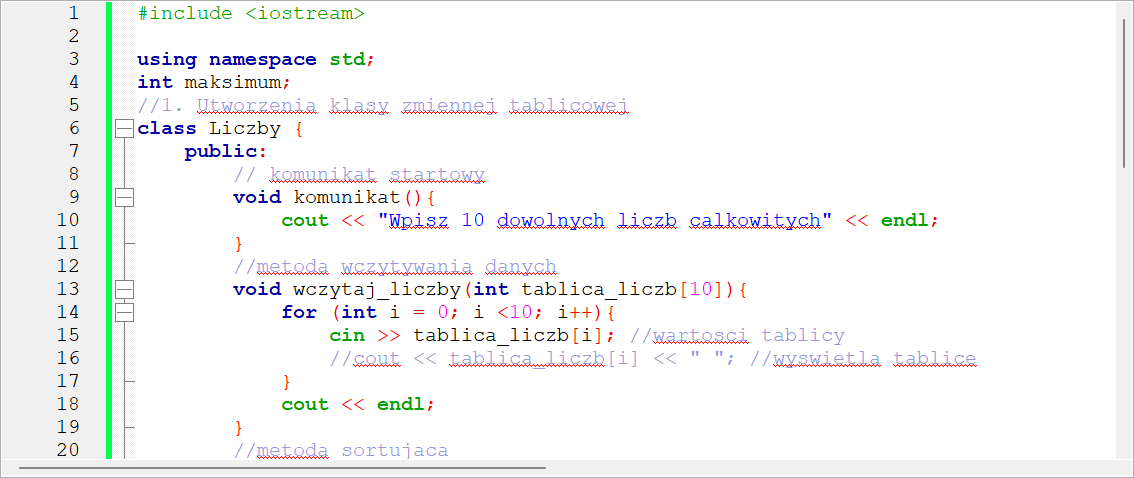
Utwórz nowy projekt

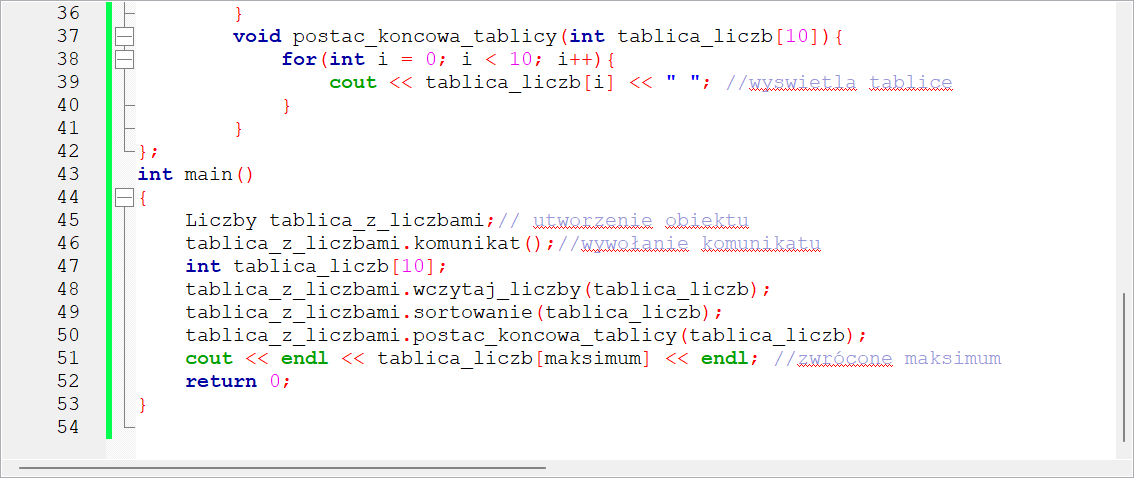
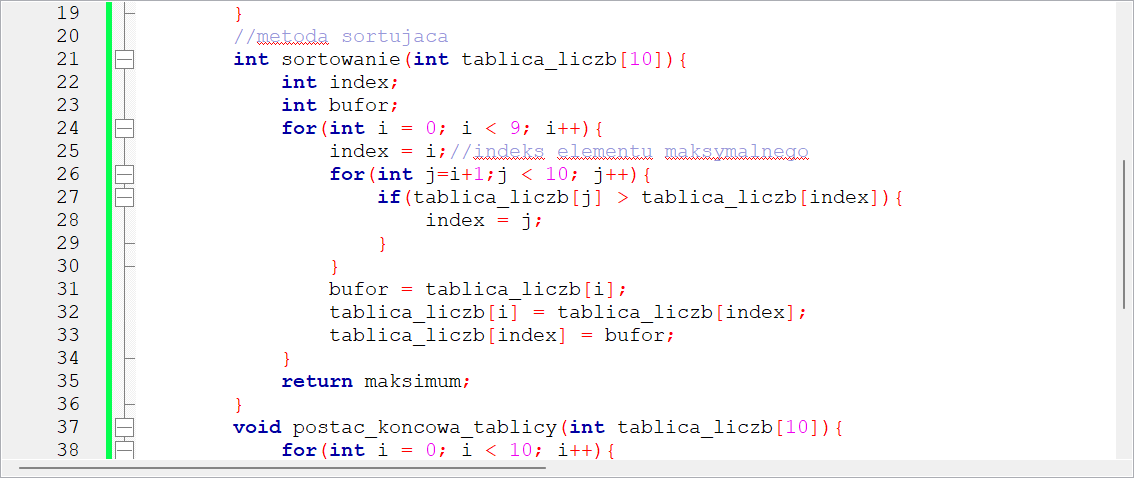
 typu : 

Nadaę mu nazwę:

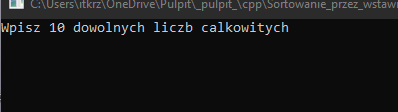


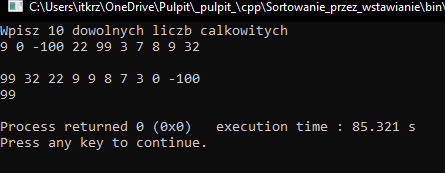
Kod programu:





Przykładowe zrzuty działania programu (należy wykonać zrzut całego ekranu – tutaj tylko konsola):



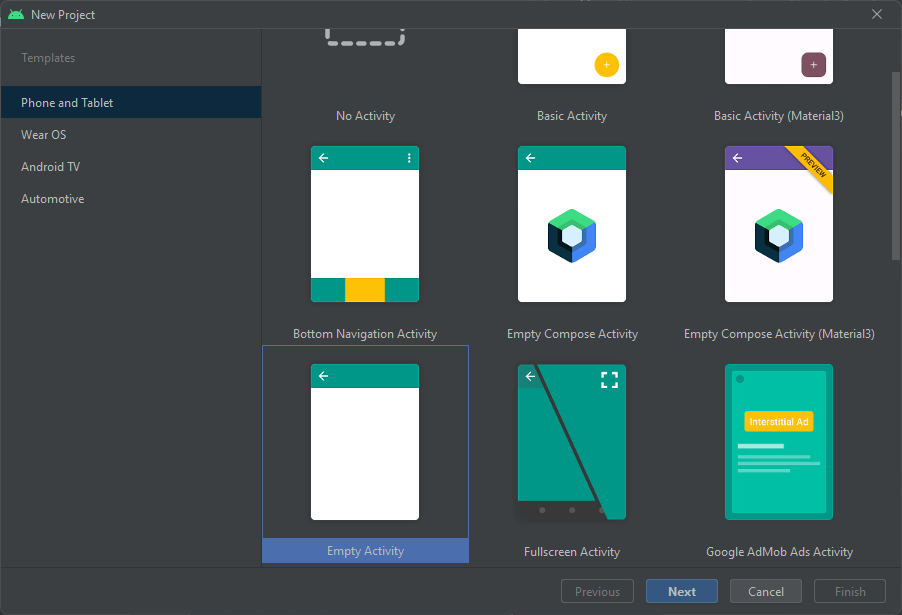


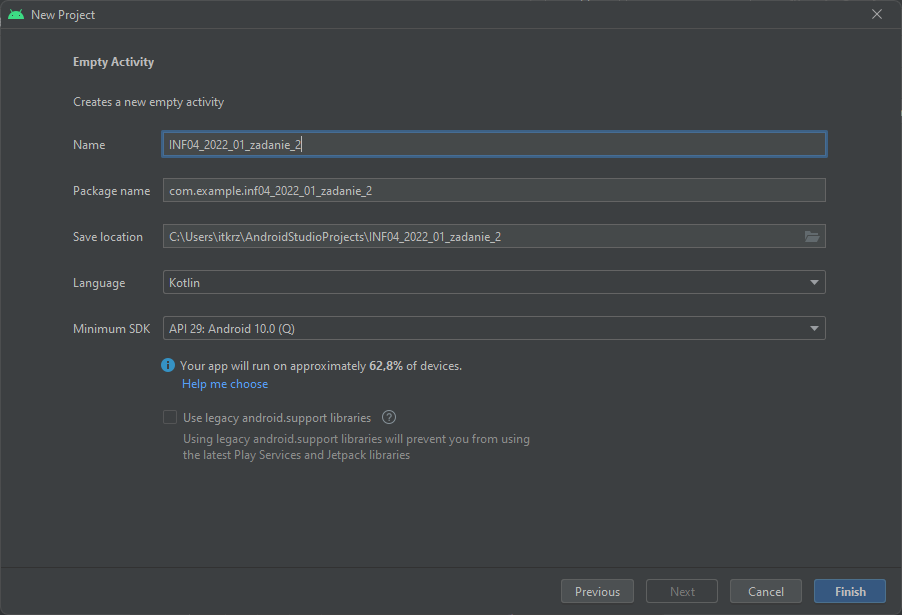
Zaproponuj swoje rozwiązanie zadania nr.1

**Część II Aplikacja mobilna**

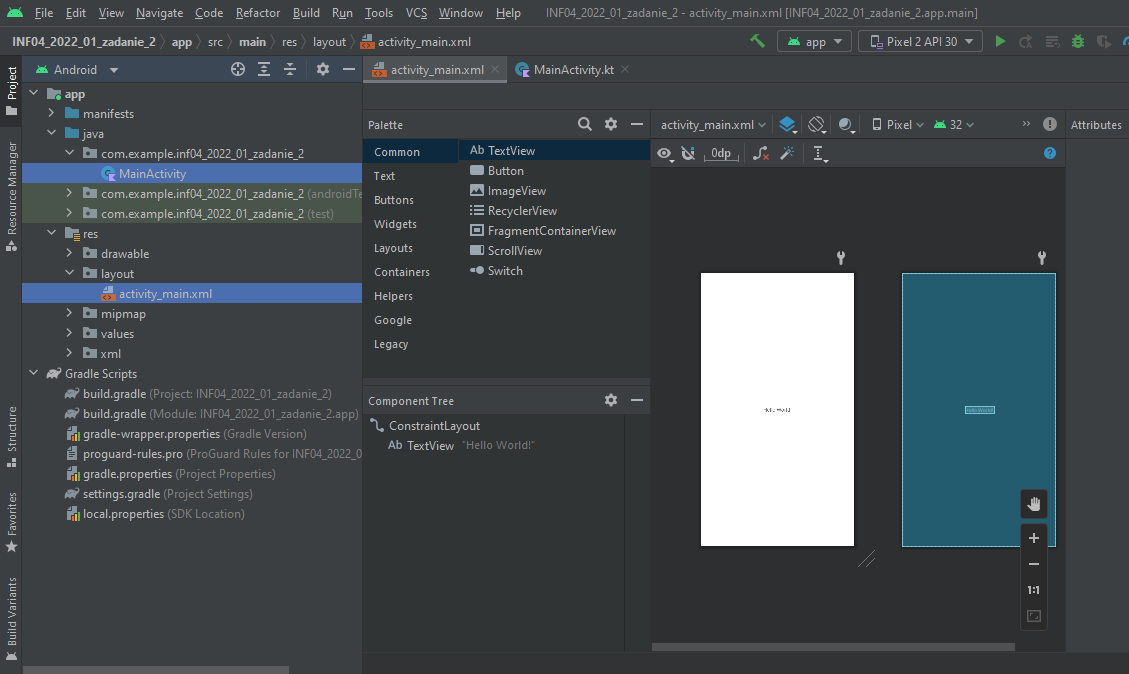
Uruchom Android studio.

Wybierz pustą aktywność:

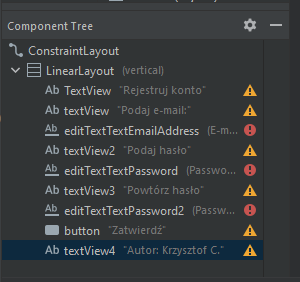
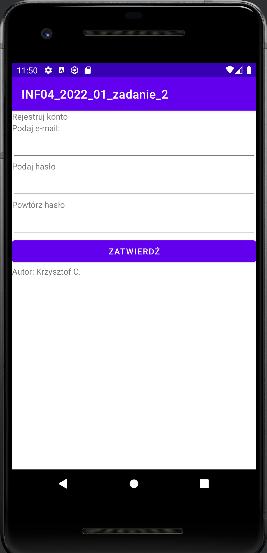




Po uruchomieniu pusty projekt:



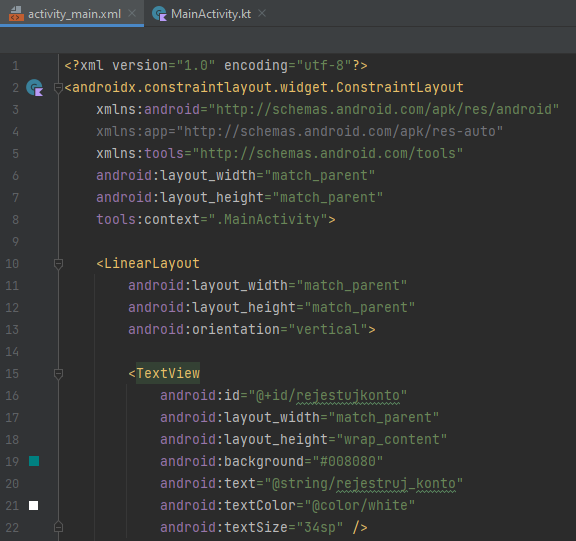
Uzupełnij drzewo komponentów następującymi elementami:

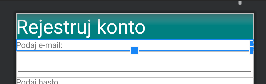
 

Wygląd aplikacji na tym etapie 🡪

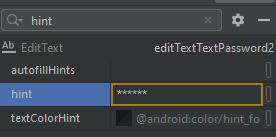
**Poprawienie wyglądu**

Przykładowy początek kodu XML:





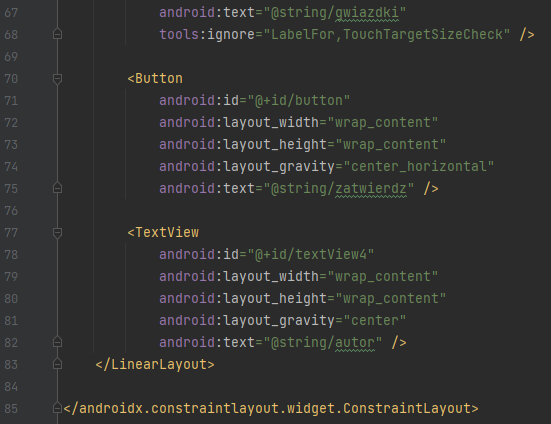
Przy e-mail, password oraz Re-password edytujemy właściwość „hint”



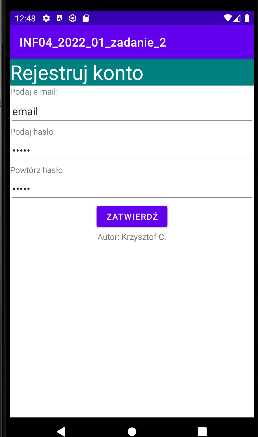
Pozostały kod komponentów (usunięte ostrzeżenia):







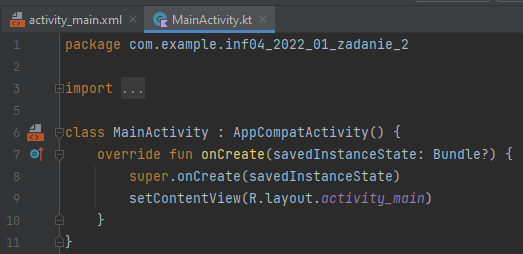
Aktualny wygląd aplikacji:



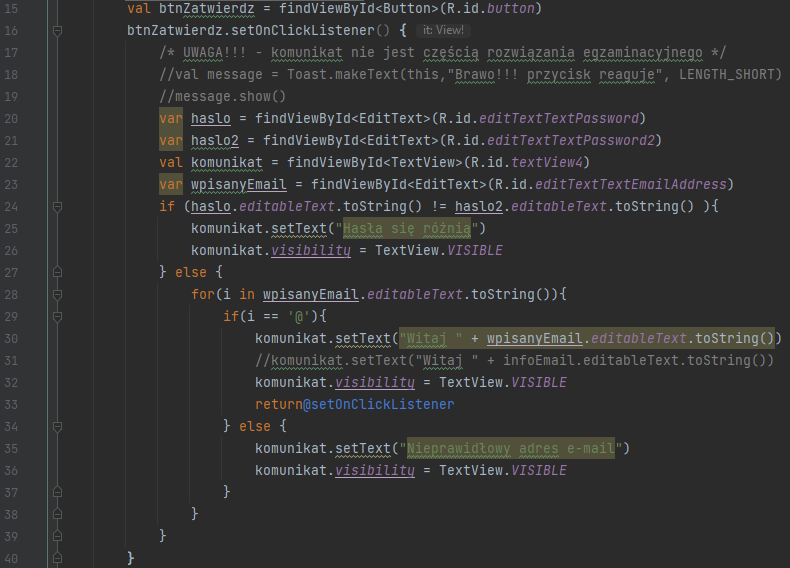
**Zachowanie aplikacji**

Edycja pliku MainActivityt.kt :

Stan początkowy pliku:



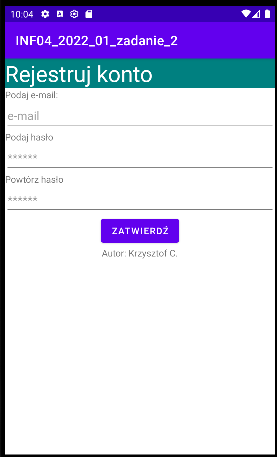
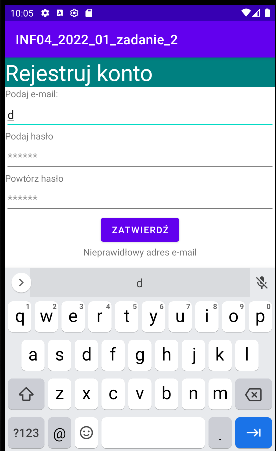
Dodajemy funkcję obsługującą przycisk button:

****

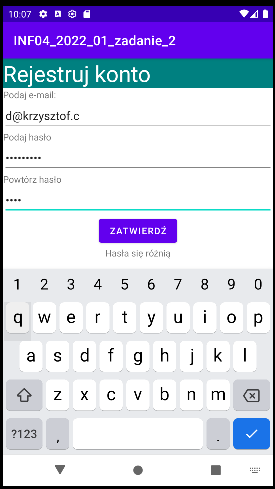
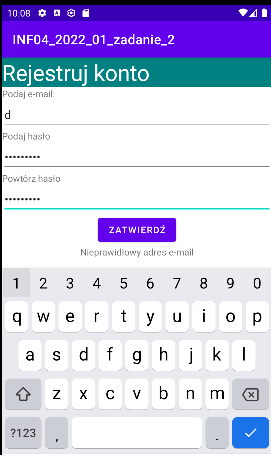


**Zrzuty ekranu:**

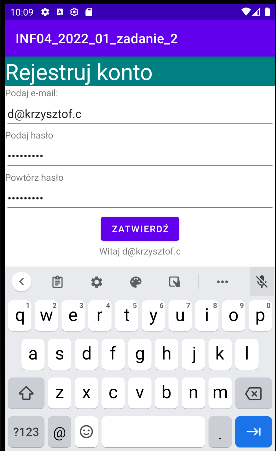
Uruchomiona aplikacja: Zły e-mail bez hasła:

Prawidłowy e-mail i różniące się hasła: Prawidłowe hasła i zły e-mail:

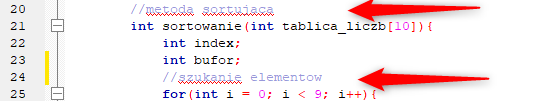
Identyczne hasła i prawidłowy e-mail:



**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

Nagłówek w kodzie



Sortowanie:

* nazwa funkcji – int sortowanie()
* parametry wejściowe – tablica liczb: int tablica\_liczb[10]
* wartość zwracana – wartość maksymalna z tablicy: maksimum
* autor: Krzysztof C.