

Разработка мобильного приложения для «Кулинария»

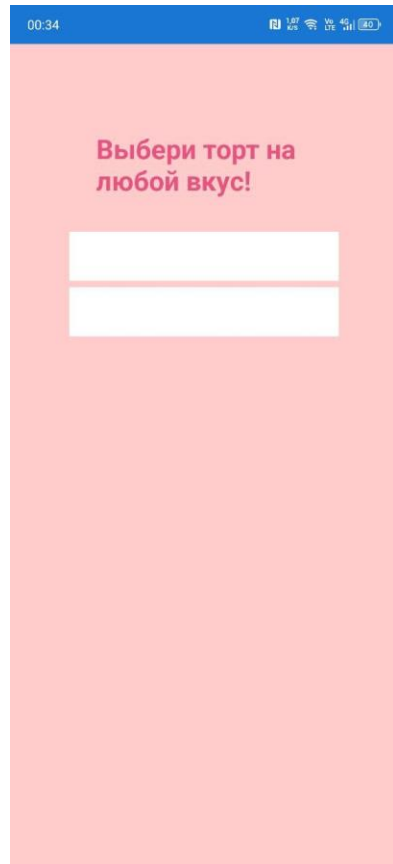
Выполнила: Корпушенко К.Р.

Студентка группы: Пр-31

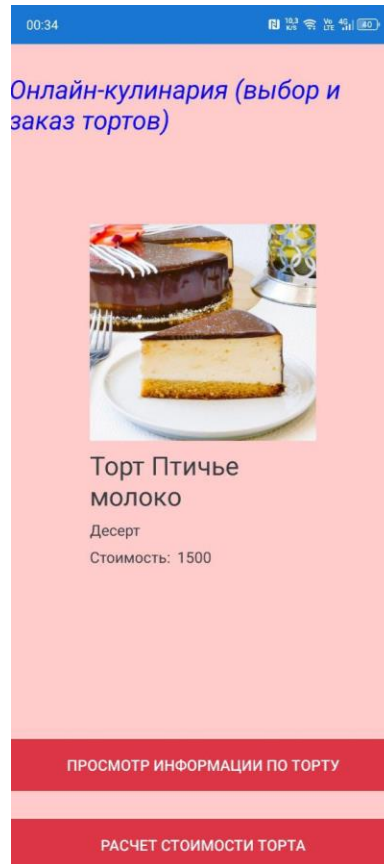
Название приложения: **Torts**



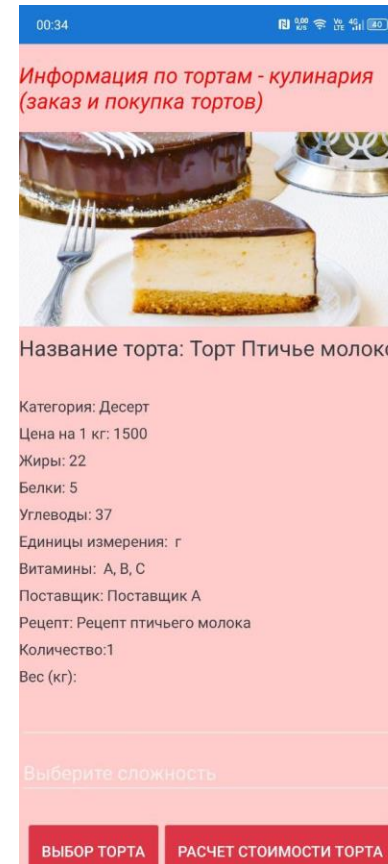
Экраны приложения:



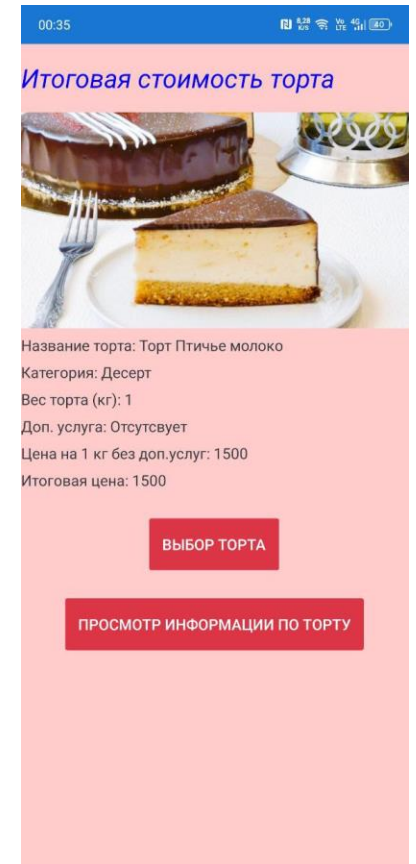
Экран 1



Экран 2

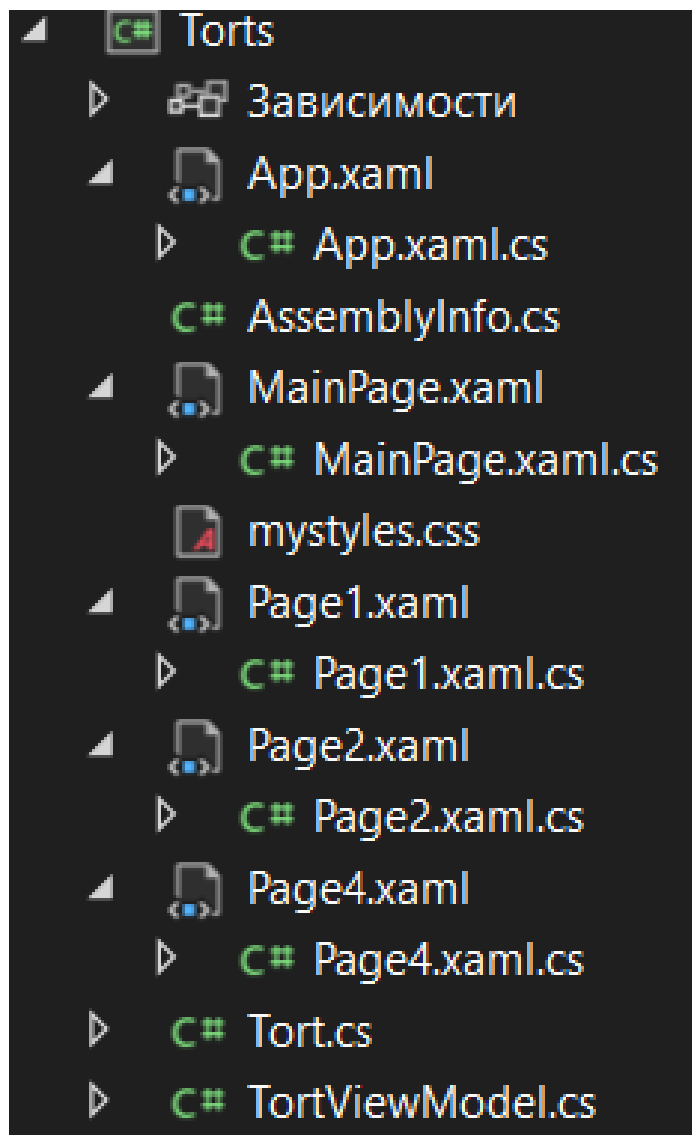


Экран 3

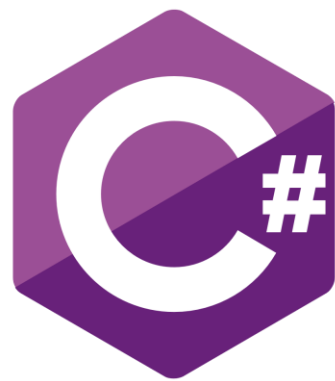


Экран 4

Схема классов:



Архитектурные решения:



Xamarin

Используемые библиотеки:

Библиотека	Назначение
<code>using System;</code>	Является одной из основных библиотек, предоставляющих базовые классы и функциональность для разработки приложений. Она включает в себя множество классов и методов, которые обеспечивают: основные типы данных, управление памятью, ввод/вывод, сетевое взаимодействие, обработка исключений
<code>using System.Collections.Generic;</code>	Представляет набор обобщенных коллекций, которые позволяют разработчикам создавать строго типизированные коллекции. Это пространство имен включает в себя интерфейсы и классы
<code>using System.Collections.ObjectModel;</code>	Библиотека <code>System.Collections.ObjectModel</code> в C# предоставляет классы, которые используются для создания коллекций, поддерживающих уведомления об изменениях
<code>using System.Text;</code>	Предоставляет классы и методы для работы с кодировками символов и манипуляциями со строками
<code>using System.Linq;</code>	Предоставляет возможности для выполнения запросов к данным с использованием языка запросов, интегрированного в язык (LINQ)
<code>using System.Threading.Tasks;</code>	Предназначена для упрощения работы с асинхронным и параллельным программированием
<code>using Xamarin.Forms;</code>	Предназначена для разработки кроссплатформенных мобильных приложений с использованием единого кода на C#
<code>using Xamarin.Forms.Xaml;</code>	Предназначена для работы с XAML (eXtensible Application Markup Language) в приложениях, разработанных с использованием <code>Xamarin.Forms</code>