



Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

ГАПОУ СО «Екатеринбургский колледж транспортного строительства»

## Отчёт по учебной практике

Выполнила: Корпушенко Карина Ришатовна

Группа: ПР-31

Преподаватель: Мирошниченко Г.В.

2024

<b>1. Задание №1 Мобильное приложение «Кулинария» .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1 Описание задачи .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Структура проекта.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Описание разработанных функций.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Алгоритм решения.....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 Используемые библиотеки.....</b>	<b>6</b>
<b>1.6 Тестовые ситуации.....</b>	<b>6</b>
<b>1.7 Используемые инструменты .....</b>	<b>6</b>
<b>1.8 Описание пользовательского интерфейса.....</b>	<b>8</b>
<b>1.9 Приложение (pr screen экранов) .....</b>	<b>9</b>

## 1. Задание №1 Мобильное приложение «Кулинария»

### 1.1 Описание задачи

создать проект с 3-я страницами

А) Главной сделать 2-ую страницу (разместить названия тортов с фото) и цену, произвести группировку по цене. Заголовок для списка – Онлайн-кулинария (заказ и покупка тортов) – выделен синим жирным шрифтом, внизу колонтитул для списка – данные по наличию тортов на текущую дату (вывести текущую дату – красным цветом).

Внизу страницы 2 кнопки – 1. «Просмотр информации по тарту»

(переход на страницу Main Page), 2. «Расчет стоимости торта» (переход на 3-ю модальную страницу – стоимость рассчитывается на 1 килограмм).

Прописать переходы с помощью методов навигации.

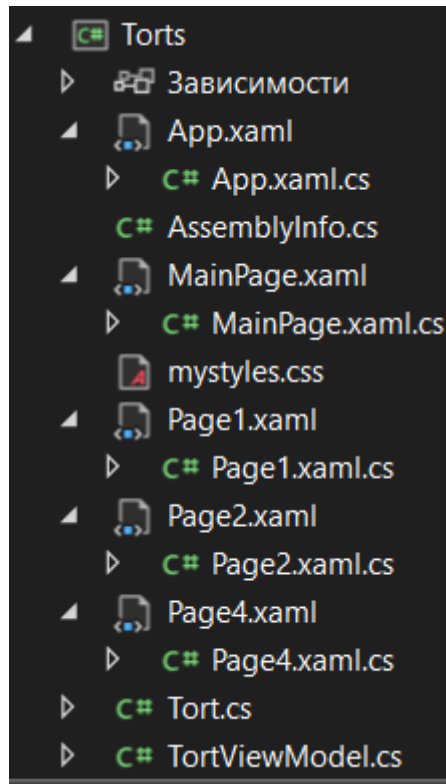
Б) На главной странице выводить информацию по выбранному тарту (выбор производится на 2-ой странице), наверху должен быть заголовок для страницы – Информация по тортам - кулинария (заказ и покупка тортов) – выделен красным жирным шрифтом: Название торта, Категория, Стоимость, Единица измерения, Жиры, Белки, Углеводы, Витамины, Цена, Поставщик, Количество, Рецепт. И ввод количества – сделать ограничение: количество не может быть меньше 0,5 и больше 10 кг. Внизу 2 кнопки – 1. «Расчет стоимости торта» и 2-ая кнопка – «Возврат на главную страницу» – прописать переходы с помощью методов навигации.

В) По кнопке Расчет стоимости торта – переход на 3-ю модальную страницу. На модальной странице калькулятор для расчета стоимости торта в зависимости от цены торта (берется с главной страницы), количества кг (берется со страницы Main Page, если переход осуществляется с главной страницы количество равно 1 кг) и % надбавки за сложность работы (процент надбавки: 40% - сложная мастика с фигурами людей, 20% - дополнительное украшение с помощью крема, 10 % - наличие надписи). Рассчитанная стоимость отражается на главной странице в поле – Стоимость.

Внизу – 2 кнопки:

1. Кнопка для перехода на корневую страницу,
2. Кнопка для возврата на страницу Main Page
3. Прописать методы для возврата на страницу Main Page и корневую страницу.

## 1.2 Структура проекта



## 1.3 Описание разработанных функций

### *ShowErrorMessage*

```
async void ShowErrorMessage(string message)
{
    await Application.Current.MainPage.DisplayAlert("Ошибка", message, "OK");
}
```

*Назначение:* выводит сообщение об ошибке

*Входные значения:* message – текст сообщения, string, текст

*Выходные значения:* сообщение об ошибке

### *OnCalculateCostClicked*

```
private async void OnCalculateCostClicked(object sender, EventArgs e)
{
    if (Ves.Text != null && ComplexityPicker.SelectedItem != null)
    {
        if (Convert.ToDouble(Ves.Text) >= 0.5 && Convert.ToDouble(Ves.Text) <= 10)
        {
            selectedTort.Ves = Convert.ToDouble(Ves.Text);
            switch (ComplexityPicker.SelectedItem.ToString())
            {
                case "Сложная мастика с фигурами людей":
                    selectedTort.Level = "Сложная мастика с фигурами людей";
                    break;
                case "Дополнительное украшение с помощью крема":
                    selectedTort.Level = "Дополнительное украшение с помощью крема";
                    break;
                case "Наличие надписи":
                    selectedTort.Level = "Наличие надписи";
                    break;
                default:
                    selectedTort.Level = "Отсутствует";
                    break;
            }
            await Navigation.PushAsync(new Page4(selectedTort));
        }
        else
            ShowErrorMessage("Вес должен быть от 0,5 кг до 10 кг");
    }
    else
        ShowErrorMessage("Поля не должны быть пустыми");
}
```

*Назначение:* выводит сообщение об ошибке

*Входные значения:*

sender - ссылается на объект, который вызвал событие, object, объект  
e - содержит дополнительную информацию о событии, данные, специфичные для события.

*Выходные значения:* переход на экран калькулятора

*Back*

```
Ссылка: 0
private async void Back(object sender, EventArgs e)
{
    await Navigation.PopToRootAsync();
}
```

*Назначение:* переход к экрану с выбором тура

*Входные значения:*

sender - ссылается на объект, который вызвал событие, object, объект  
e - содержит дополнительную информацию о событии, данные, специфичные для события.

*Выходные значения:* переход на экран с выбором тура

*OnCurrentPageChanged*

```
private void OnCurrentPageChanged(object sender, EventArgs e)
{
    if (_isNavigating)
        return;

    // Запоминаем текущую страницу
    var currentPage = CurrentPage;

    // Запрещаем переход, если это не первая страница
    if (usernameEntry.Text != null && passwordEntry.Text != null)
    {
        if (usernameEntry.Text == "ects" && passwordEntry.Text == "ects2024")
        {
        }
        else
        {
            ShowErrorMessage("Логин - ects, пароль - ects2024.");
            _isNavigating = true;
            CurrentPage = Children[0]; // Возвращаем на первую страницу
            _isNavigating = false;
        }
    }
    else
    {
        ShowErrorMessage("Логин и пароль не должны быть пустыми.");
        _isNavigating = true;
        CurrentPage = Children[0]; // Возвращаем на первую страницу
        _isNavigating = false;
    }
}
```

*Назначение:* не дает перейти на экран выбора тура пока логин и пароль введены не верно

*Входные значения:*

sender - ссылается на объект, который вызвал событие, object, объект

е - содержит дополнительную информацию о событии, данные, специфичные для события.

*Выходные значения:* переход на обратно на регистрацию

## **1.4 Алгоритм решения**

## **1.5 Используемые библиотеки**

*System* - 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

*System.Collections.Generic* - представляет набор обобщенных коллекций, которые позволяют разработчикам создавать строго типизированные коллекции. Это пространство имен включает в себя интерфейсы и классы

*System.Collections.ObjectModel* - предоставляет классы, которые используются для создания коллекций, поддерживающих уведомления об изменениях

*System.Text* - предоставляет классы и методы для работы с кодировками символов и манипуляциями со строками

*System.Linq* - Предоставляет возможности для выполнения запросов к данным с использованием языка запросов, интегрированного в язык (LINQ)

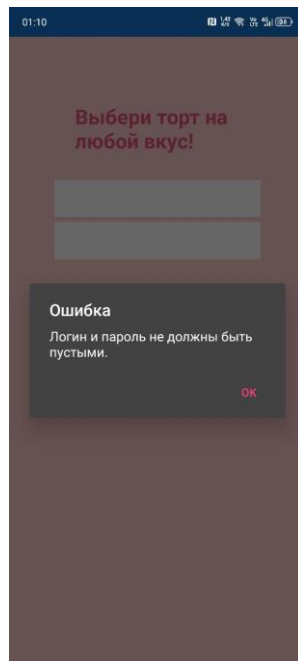
*System.Threading.Tasks* - Предназначена для упрощения работы с асинхронным и параллельным программированием

*Xamarin.Forms* - Предназначена для разработки кроссплатформенных мобильных приложений с использованием единого кода на C#

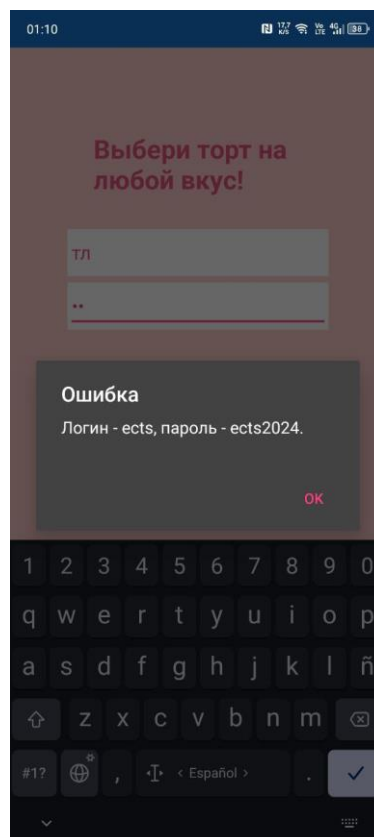
*Xamarin.Forms.Xaml* - Предназначена для работы с XAML (eXtensible Application Markup Language) в приложениях, разработанных с использованием Xamarin.Forms

## 1.6 Тестовые ситуации

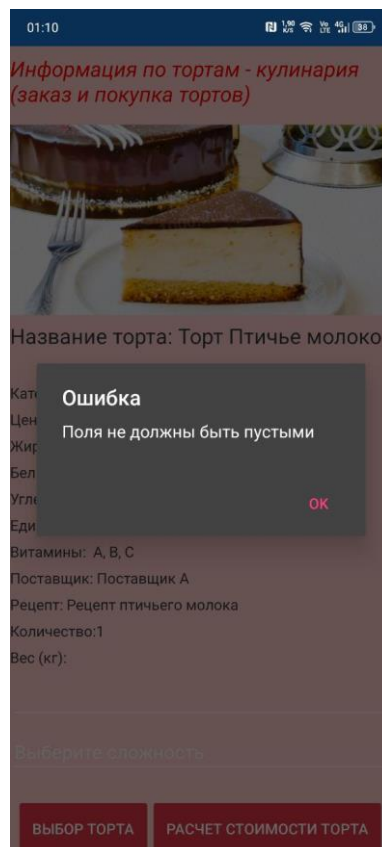
В случае, если логин или пароль не введены



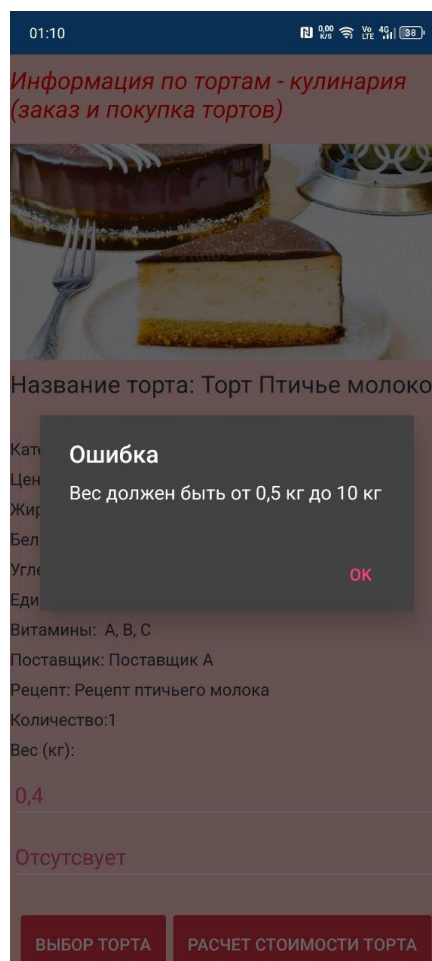
В случае, если логин не еcts или пароль не еcts2024



В случае, если вес торта или выбор сложности не введены



В случае, если вес торта введен меньше 0,5 кг или больше 10 кг







## 1.7 Используемые инструменты

Используемый язык программирования – C#

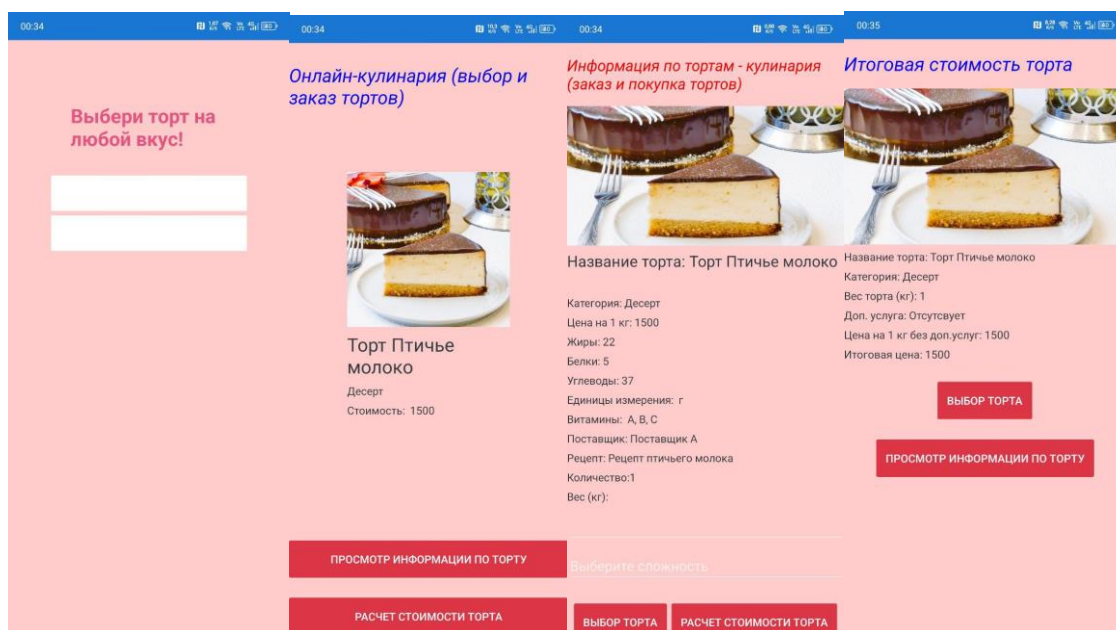
Среда разработки – Visual Studio 2020

Фреймворк - NET Framework

## 1.8 Описание пользовательского интерфейса

На первом экране происходит регистрация. Если регистрация прошла успешно, можно перейти на второй экран. На котором можно выбрать торт, либо посмотреть информацию о данном торте, либо перейти к расчету стоимости торта на 1кг без дополнительных услуг. Если со второго экрана пользователь переходит на третий, то можно посмотреть информацию о данном торте и корректно введя вес торта и дополнительные услуги, можно перейти на экран с итоговой стоимостью торта. На четвертом экране выводится информация о цене торта, такая как: вес, доп. услуга, цена на 1 кг без доп. услуг, итоговая цена.

## 1.9 Приложение (pr screen экранов)



Экран 1

Экран 2

Экран 3

Экран 4