**Задача младших разработчиков.**

1. Цель: разобраться в коде программы и создать кнопку, отвечающую за удаление текста в поле ввода генератора.

Требования: кнопка должна находится в строке ввода в правом углу и удалять весь введённый текст любой длины.

Шаги:

1. Нужно создать картинку формата png, которая и будет той самой кнопкой. Затем добавьте эту картинку в папку «drawble», нажав пкм по папке «res», где нужно выбрать «new image asset».

2. В activity\_main.xml нужно указать кнопку: её id и background, а также высоту и ширину.

3. В кодовой части MainActivity.java необходимо прописать «сказать телефону», что у него есть кнопка, которую он должен найти по id.

4. Также в кодовой части прописать функцию, которая взаимодействует с полем ввода.

1. Цель: Разобраться в коде программы и создать окно входа в систему.

Требования: Вход в систему должен осуществляться через отправление и получение информации из базы данных.

Шаги:

1. Скачать приложение SQLite. Создать базу данных, как в видеоролике.
2. Понять, как будет осуществляться работа с информацией в базе данных.
3. Создать в Android Studio поле ввода текста и в activity\_main.xml нужно указать 3 кнопки: их id и background, а также высоту и ширину (ADD, READ, CLEAR). Для отправки, просмотра и удаления информации в базе данных.
4. Написать конструкцию switch для разделения действий по отдельным кнопкам.
5. Создать class для работы с базой данных с помощью SQLiteOpenHelper().
6. Добавить методы onCreate() и onUpgrade().
7. Добавить методы query(), insert(), delete(), update().
8. Добавить классы для курсора(Cursor).
9. Связать приложение с базой данных.
10. Проверить правильность работы базы данных и приложения.
11. Отправить код для добавления в основное приложение.
12. Цель: разобраться в коде программы и создать окно входа в систему.

Требования: отправка отсканированных QR кодов должна передаваться в базу данных сразу после отсканирования.

Шаги:

1. Скачать и создать базу данных в SQLite.
2. Понять, как будет осуществляться передача информации из приложения в базу данных.
3. Создать в AS кнопку для передачи информации в базу данных
4. Создать class для работы с базой данных MySQLiteOpenHelpe.
5. Добавить методы для передачи информации в базу данных.
6. Связать приложение с базой данных.
7. Проверить работу кода с помощью эмулятора.
8. Отправить код для добавления в основное приложение.