## Представления элементов

### Цель работы

Познакомится с основными приемами визуального представления элементов приложения, управления их взаимным расположением, оформлением, работы с соответствующими атрибутами из XML и из Java кода.

### Контрольные вопросы

1. С помощью какого класса предоставляется доступ к ресурсам из кода Java?

MainActivity, R

1. Какие основные квалификаторы ресурсов вы знаете?

Layout

Values

1. Какие основные XML-атрибуты используются для задания расположения виджета на экране?

Layout\_width

Layout\_height

orientation

1. Какие основные XML-атрибуты используются для задания отображения виджета на экране?

Layout\_weight

Layout\_margin

Layout\_gravity

### Дополнительные задания

1. Изучите все виды квалификаторов в окне создания нового ресурса. Изучите документацию и узнайте, для чего они служат.

Country code –код страны

Network code – статус соединения с интернетом

Locate язык и регион

Layout direction макет приложения

Smallest screen width наименьший размер экрана

Screen width ширина

Screen height размер высоты

Screen size диагональ

Values XML-файлы, содержащие простые значения, такие как строки, целые числа и цвета

Menu XML-файлы, определяющие меню приложений (например, меню параметров)

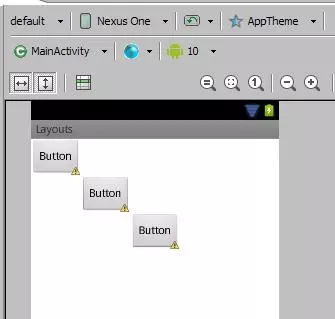
Layout XML-файлы, определяющие пользовательский интерфейс

Mipmap Иконки приложения для разных плотностей пикселей экрана

Drawable Файлы растровых изображений и XML-файлы, скомпилированные в графические объекты

Color XML-файлы, определяющие «списки состояний» цветов

1. Изучите основные виды расположений: LinearLayout, RelativeLayout, AbsoluteLayout, Table Layout. C помощью каждого из них постройте расположение элементов, как показано на рисунке:



LinearLayout

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

RelativeLayout

Изображение выглядит как текст

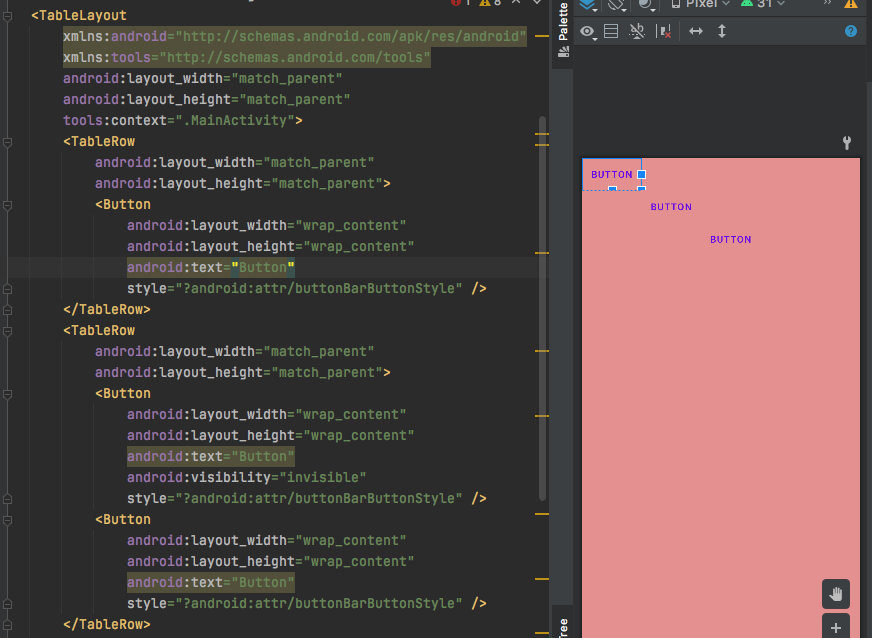
Автоматически созданное описание

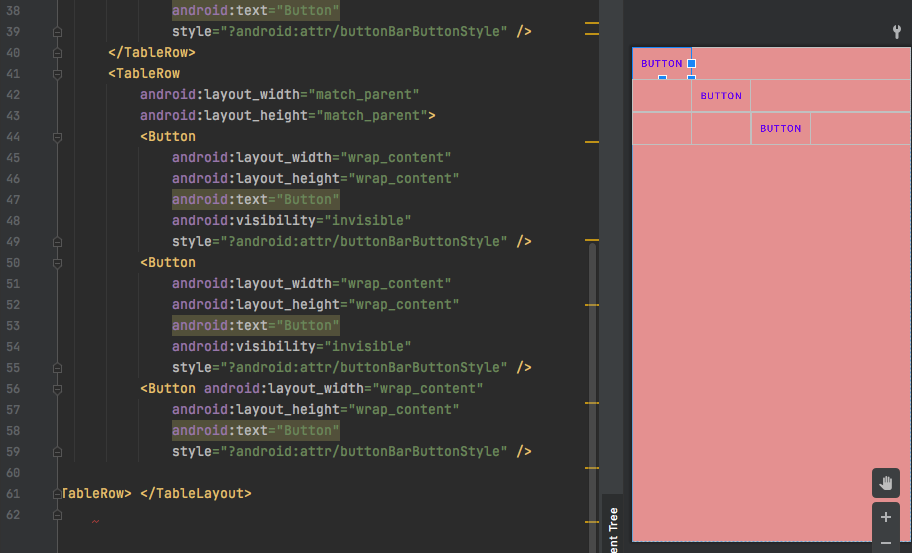
AbsoluteLayout

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, монитор

Автоматически созданное описание

TableLayout





1. Проведите рефакторинг написанного приложения так, чтобы студия не показывала ни одного предупреждения.