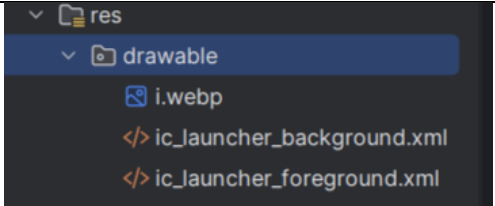

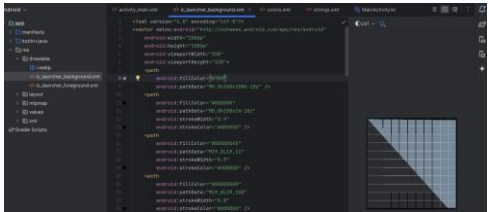
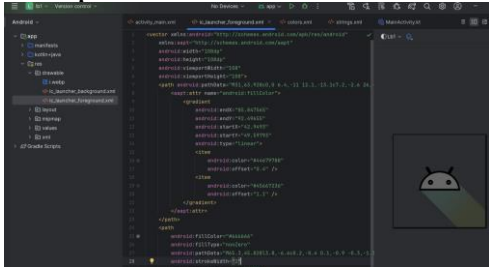
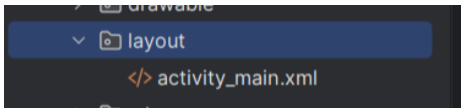
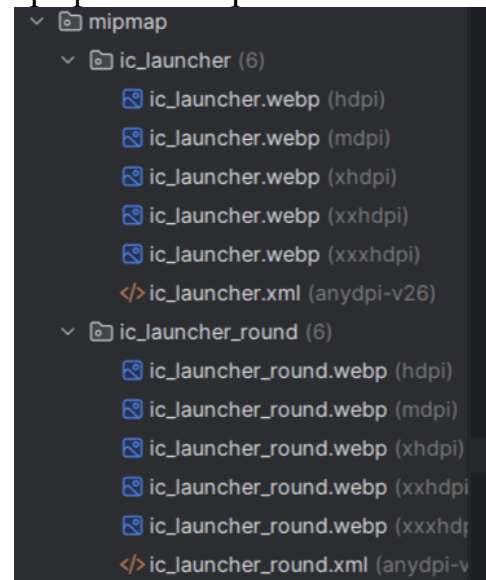


Тема лабораторной работы	lb_1.1
Выполняющий	Романенко Екатерина
Помогающий	
Ход работы	<p>1. </p> <p>Папка drawable содержит файлы с изображениями, которые будут использоваться в приложении.</p> <p></p> <p>ic_launcher_background в drawable это слой иконки, в данном случае фона, который представляет собой VectorDrawable .</p> <p></p> <p>ic_launcher_forground это изображение иконки</p> <p></p> <p>2. </p> <p>Папка layout позволяет привязывать компонент к</p>

границам экрана или к другим компонентам

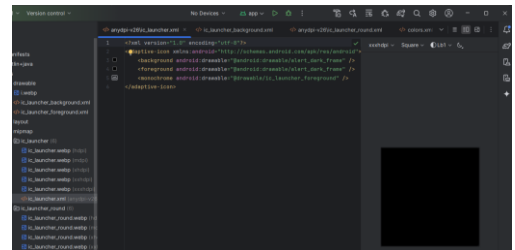
Файл `activity_main.xml`

позволяет работать с визуальным интерфейсом как в режиме кода, так и в графическом режиме.

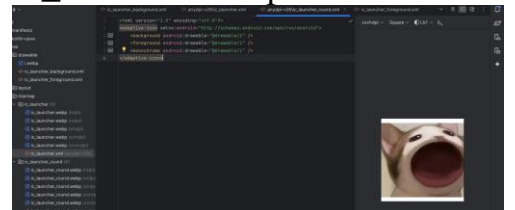


3.

В `mipmap` папке хранят только значки приложения. Любые другие `drawable` элементы должны быть размещены в своей папке.

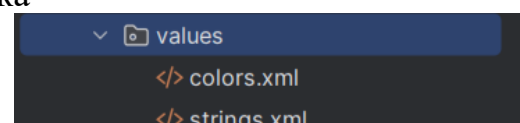


`ic_launcher` это фон иконки



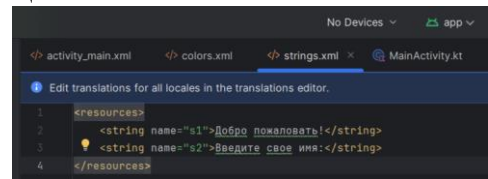
`ic_launcher_round` это сама иконка

4.

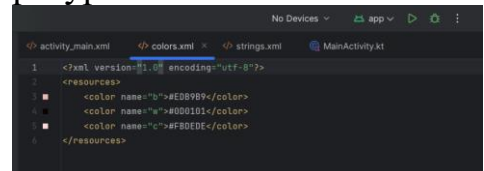


`values` хранит те `xml` файлы, в которых определяются простые

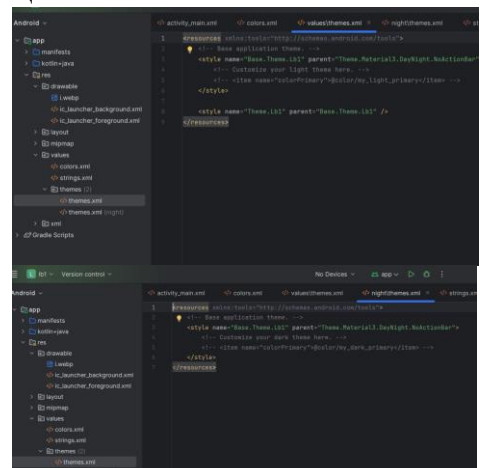
значения типа строк, массивов, целых чисел, размерностей, цветов и стилей.



Strings хранит все строковые ресурсы



Colors содержит в себе все цвета



Themes содержит значения времени дня и ночи

2.1

```
android:text="@string/s1"
```

Устанавливает текст

2.2

```
android:textSize="35sp"
```

Устанавливает высоту

2.3

```
android:background="@color/c"
```

Устанавливает фоновый цвет

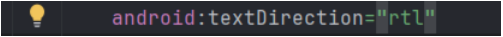
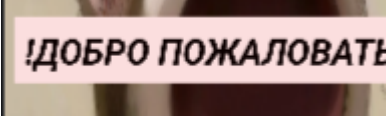
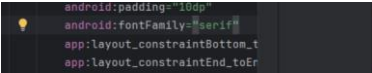
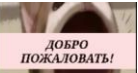
2.4

```
android:textColor="@color/w"
```

Устанавливает цвет текста

2.5

```
android:textAllCaps="true"
```

	<p>Делает все символы текста заглавными</p> <p>2.6</p>  <p>устанавливает направление текста</p>  <p>2.7</p>   <p>Устанавливает тип шрифта</p>
Результат	После проделанной мною работы я научилась пользоваться основными атрибутами TextView и ресурсами
Оценка	