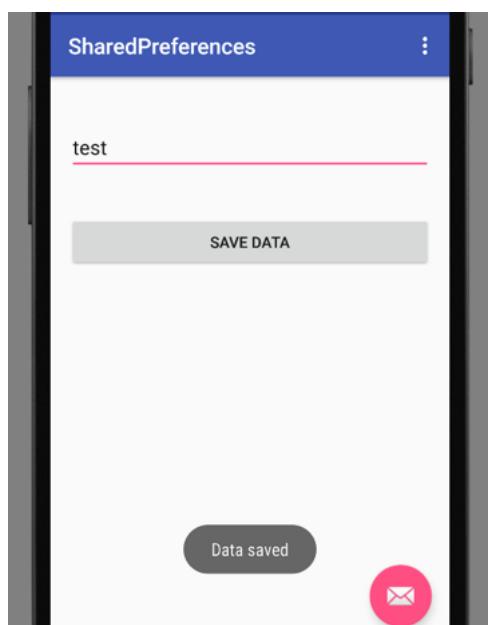


# PROGRAMOWANIE MOBILNE

## LAB5 – Programowanie w systemie Android, część II

1. Rozwiązań do poniższych zadań prześlij zbiorczo w jednym pliku pdf za pomocą platformy moodle <https://delta.pk.edu.pl/>. Po przesłaniu rozwiązań na platformę moodle poczekaj na prowadzącego, który zweryfikuje je bezpośrednio przed końcem zajęć, bądź przygotowany/a na demonstrację działania przesłanego rozwiązania. Pamiętaj, że weryfikacja zadań przez prowadzącego rozpocznie się 40 minut przed końcem zajęć i już wtedy Twoje odpowiedzi powinny znajdować się na platformie moodle.
2. *SharedPreferences*.

Użyj mechanizmu *SharedPreferences* zwykle wykorzystywanego do zapisu ustawień aplikacji w celu zapisu tekstu wpisywanego przez użytkownika w polu tekstowym. Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji pole tekstowe powinno być puste, po zapisaniu i ponownym uruchomieniu aplikacji pole powinno być zainicjowane zapisaną wcześniej wartością.



Rys. 1

Jako odpowiedź prześlij kod, który powstał na potrzeby realizacji tego zadania, nie wgrywaj całego projektu.

3. Fragmenty.

Użyj dwóch fragmentów w celu wyświetlenia użytkownikowi innej zawartości górnej części ekranu bez konieczności przełączania się na nową aktywność. Aplikacja po uruchomieniu powinna wczytać w zdefiniowany u góry layout zawartość pierwszego fragmentu, po kliknięciu w przycisk „*Fragment 2*” w zdefiniowany layout powinien zostać wczytany fragment drugi, analogicznie po kliknięciu w przycisk „*Fragment 1*” wczytujemy ponownie zawartość fragmentu pierwszego.



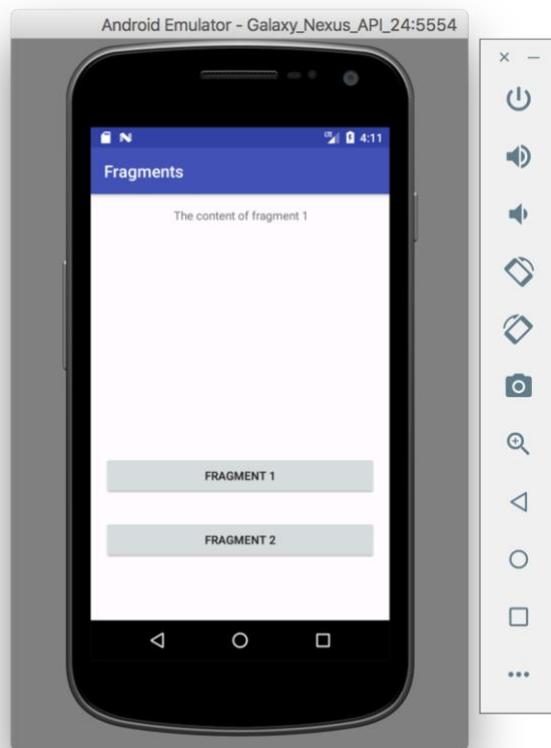
Rys. 2

Jako odpowiedź prześlij kod, który powstał na potrzeby realizacji tego zadania, nie wgrywaj całego projektu.

4. Selektory zasobów.

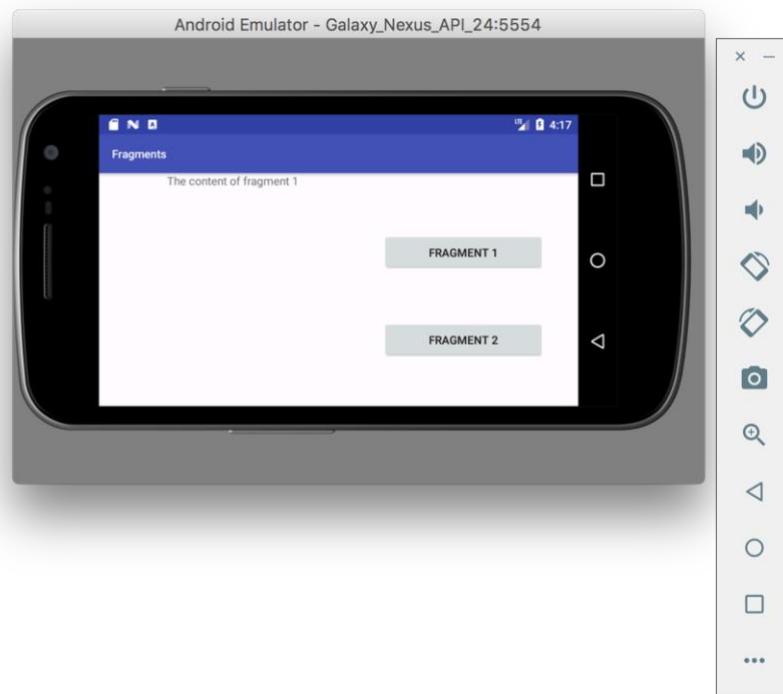
Utwórz layout dedykowany na poziomą orientację ekranu i zapewnij tłumaczenie pliku „strings.xml” na co najmniej jeden dodatkowy język np. język angielski.

Layout domyślny aktywności głównej:



Rys. 3

Layout dla orientacji poziomej aktywności głównej:



Rys. 4

Jako odpowiedź prześlij zawartość dodanych na potrzeby realizacji zadania plików wraz z ich nazwami oraz opisem gdzie i dlaczego zostały umieszczone.