

PROGRAMOWANIE MOBILNE

LAB4 – Wstęp do programowania w systemie Android

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. *Hello world.*

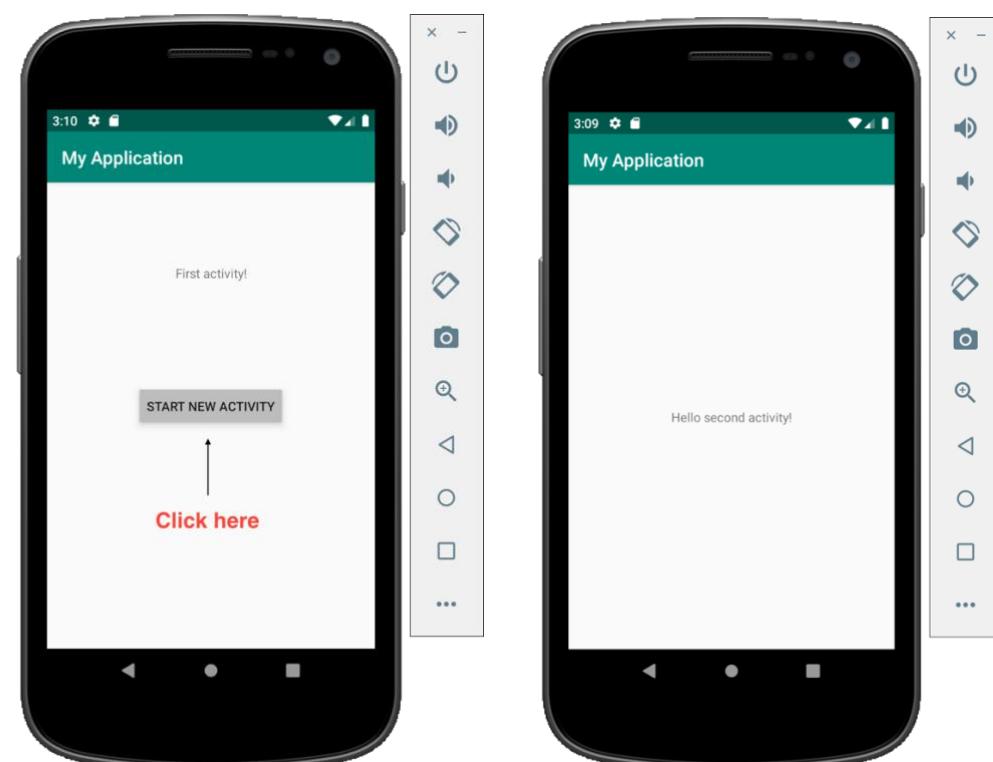
Utwórz aplikację typu „Hello World” składającą się z jednej aktywności, która zawiera dwa komponenty:

- *TextView*
- *ImageView*

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

3. Obsługa kliknięcia i przejście do innej aktywności.

W aplikacji zdefiniuj aktywność, która zostanie uruchomiona po kliknięciu w przycisk „Start new activity”.



Rys. 1

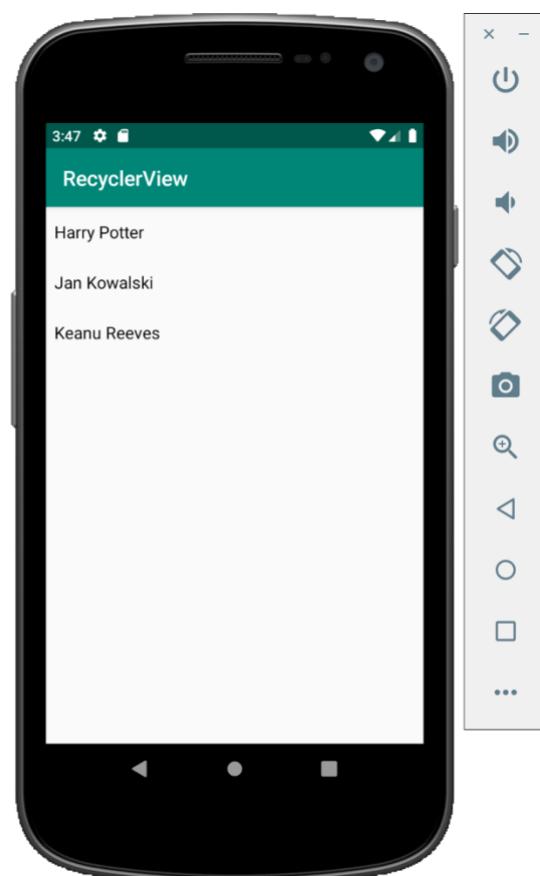
Jako odpowiedź prześlij kod, który powstał na potrzeby realizacji tego zadania, nie wgrywaj całego projektu.

4. Korzystanie z widgetów – *RecyclerView*.

W aktywności do której użytkownik przechodzi po kliknięciu przycisku „*Start new activity*” zdefiniuj widget *RecyclerView* i wypełnij go listą studentów.

Wskazówki:

- utwórz klasę *Student* z właściwościami: *name* i *lastname* oraz nadpisz metodę *toString()*
- utwórz obiekt klasy *ArrayList* z obiektami klasy *Student*
- utwórz obiekt klasy *ArrayAdapter*
- za pomocą metody *findViewByIId* znajdź widget *RecyclerView* zdefiniowany w widoku aktywności i wypełnij go danymi korzystając z utworzonego w poprzednim kroku obiektu adaptera



Rys. 2

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