**Задание**

на лабораторную работу № 2

по курсу Программирование мобильных устройств

Тема: «Контейнеры (**Layouts**), элементы управления (**Views**) и обработчики событий (**Listiners**)»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Формулировка задания | Примерный вид на моб.устройстве |
| 1 | Расположить на Activity  - три кнопки  - картинку  - текстовое поле  - движок (слайдер)  Написать обработчики так, чтобы при нажатии левой и правой кнопки менялась картинка, а при нажатии средней включалась и выключалась отображение цифры в текстовом поле. А сама цифра менялась при перемещении движка |  |
| 2 | Расположить на Activity  - поле для ввода текста  - два текстовых списка (ListView)  - флажок  - кнопка  Написать обработчики так, чтобы после ввода текста, при нажатии кнопки, текст попадал в один список, если флажок не активирован. И во второй, если флажок активирован. |  |
| 3 | Расположить на Activity  - движок (горизонтальный)  - progress bar (вертикальный и горизонтальный)  - поле для вывода текста  Написать обработчик так, чтобы при перемещении движка, изменялось положение обоих progress bar и числовое значение выводилось в текстовое поле от -250 до +250 |  |
| 4 | Расположить на Activity  - список своей группы (ListView)  - к каждой фамилии приставить рейтинговую планку из пяти звезд (ReatingBar)  - кнопку  При нажатии на кнопку рейтинговые планки приобретают случайные значения. |  |
| 5 | Расположить на Activity  - движок (вертикальный)  - progress bar (круговой)  - поле для вывода текста  Написать обработчик так, чтобы при перемещении движка, изменялось положение progress bar и числовое значение выводилось в текстовое поле в интервале от -30 до +120 |  |
| 6 | Составить из ToggleButton кодовый замок. На экране должна отображаться панель из кнопок 4х4 и поле высвечивания набранной комбинации. При нажатии на кнопку «Открыть» загорается «лампочка» зеленым, если код подходит и красным – если нет. |  |
| 7 | Расположить на Activity  - список (ListView)  - текстовое поле (многострочное)  - кнопку  В списке должен поддерживаться множественный выбор. Выбранные строки при нажатии на кнопку, должны добавляться в текстовое поле. |  |
| 8 | Расположить на Activity  - движок  - поле для отображения картинки  - кнопка  Подготовить 6-10 картинок.  При перемещении движка, в поле меняется картинка. При нажатии на кнопку, картинка становиться фоном приложения |  |
| 9 | Расположить на Activity  - четыре радиокнопки (объединить в группу)  - четыре флажка  - четыре выключателя  - поле для вывода текста  - кнопка  При нажатии на кнопку в поле с текстом должно выводиться сообщение с указанием о состоянии каждого элемента из групп радиокнопок, флажков и выключателей. |  |
| 10 | Расположить на Activity  - два поля TextSwitcher – минуты и секунды секундомера  - кнопка сброса значения секундомера  - кнопка запуска/остановки секундомера  При нажатии на кнопку идет счет секундомера.  Особенность – использование анимационных свойств TextSwitcher. |  |
| 11 | Расположить на Activity  - поле для вывода картинки  - кнопку Zoom+  - кнопку Zoom-  - движок по вертикали  -движок по горизонтали  При нажатии на кнопку Zoom+ выполняется увеличение, либо Zoom- уменьшение картинки. Перемещение движков позволяет просматривать картинку в любом месте, если она больше чем окно картинки. |  |
| 12 | Расположить на Activity  - Chronometer  - три кнопки  -два движка  Кнопки – старт, стоп, сброс  Движки – изменение цвета текста и фона хронометра |  |
| 13 | Расположить на Activity  - 4 штуки NumberPicker  - поле вывода текста  - кнопка  - «лампочка»  Создать кодовый замок на базе четырех барабанов NumberPicker. В поле текста выводится набранный код. При нажатии на кнопку «Открыть» загорается «лампочка» зеленым, если код подходит и красным – если нет. |  |
| 14 | Расположить на Activity  - StackView  - две кнопки: вперед назад  С помощью кнопок прокручиваются изображения в элементе StackView |  |
| 15 | Расположить на Activity  Текстовое поле для вывода цифр, набор кнопок, чтобы сформировать внешний вид калькулятора.  Все кнопки должны выполнять свои действия |  |