

# Sprawozdanie z laboratorium

Maciej Kędroń  
nr albumu 47907

# Treść zadania

Ćwiczenie

Aplikacja dla twojej Firmy.

Napisz aplikację w Kotlinie.

Wraz z aplikacją ma być stworzona dokumentacja tworzonej aplikacji.

Aplikacja ma mieć:

- co najmniej dwie wersje językowe,
- co najmniej cztery aktywności,
- dopasowanie do ekranu pionowego i poziomego,
- co najmniej dwie różne wielkości ekranu,
- co najmniej dwie różne rozdzielczości,
- co najmniej jedną grafikę (wysokiej jakości z Internetu lub własne zdjęcie zrobione telefonem)
- grafika ma mieć wiele wersji do każdej wielkości, rozdzielczości, układu pionowego i poziomego

W dokumentacji na bieżąco zapisuj co robisz.

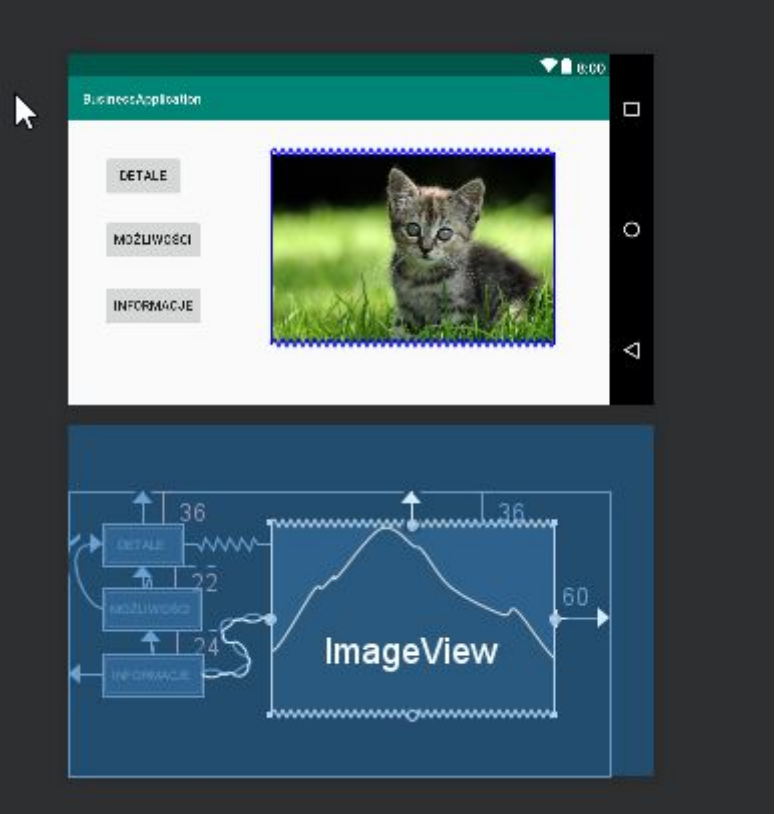
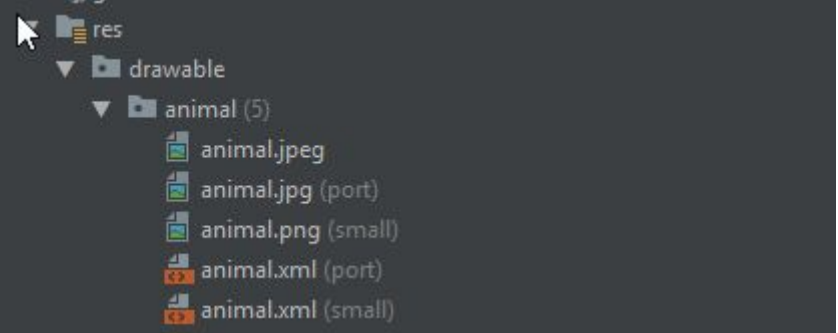
Ocena utworzonej aplikacji będzie dokonana na podstawie dokumentacji.

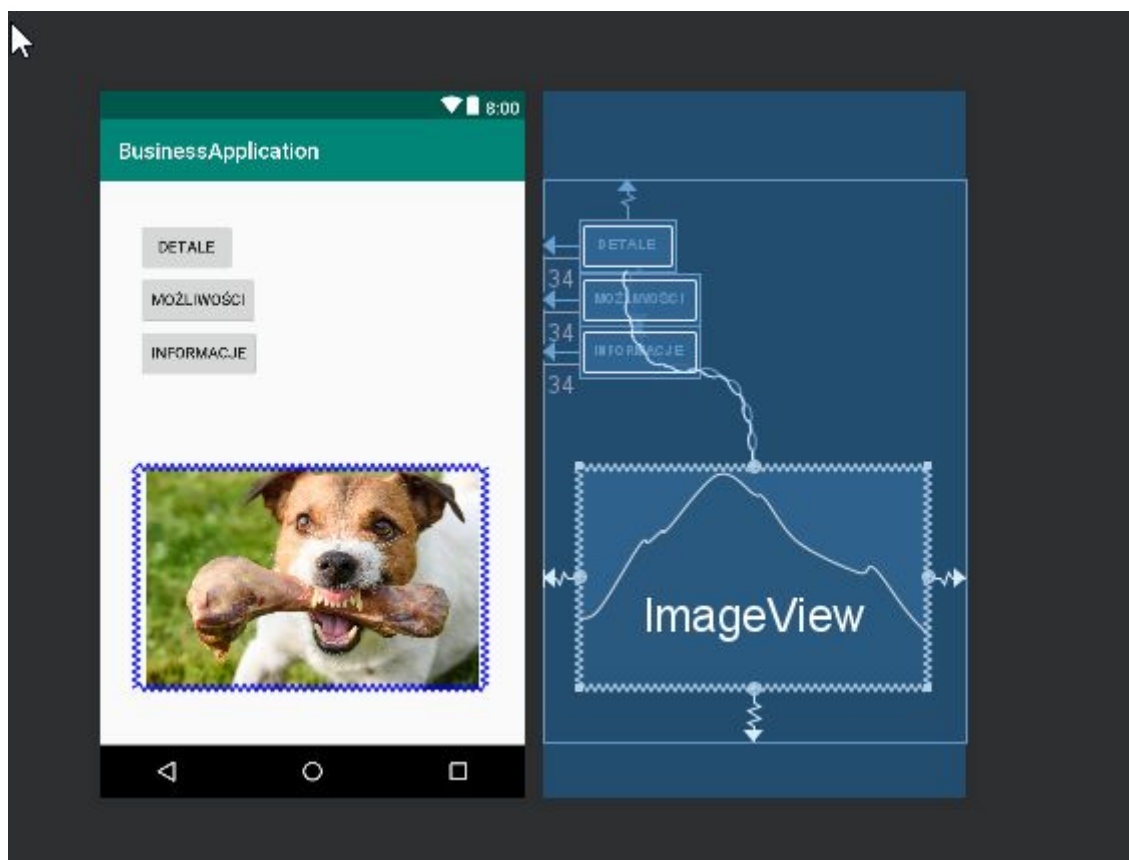
W aplikacji będą oceniane i sprawdzane tylko te elementy, które będą zapisane w dokumentacji.

## Rozwiązanie

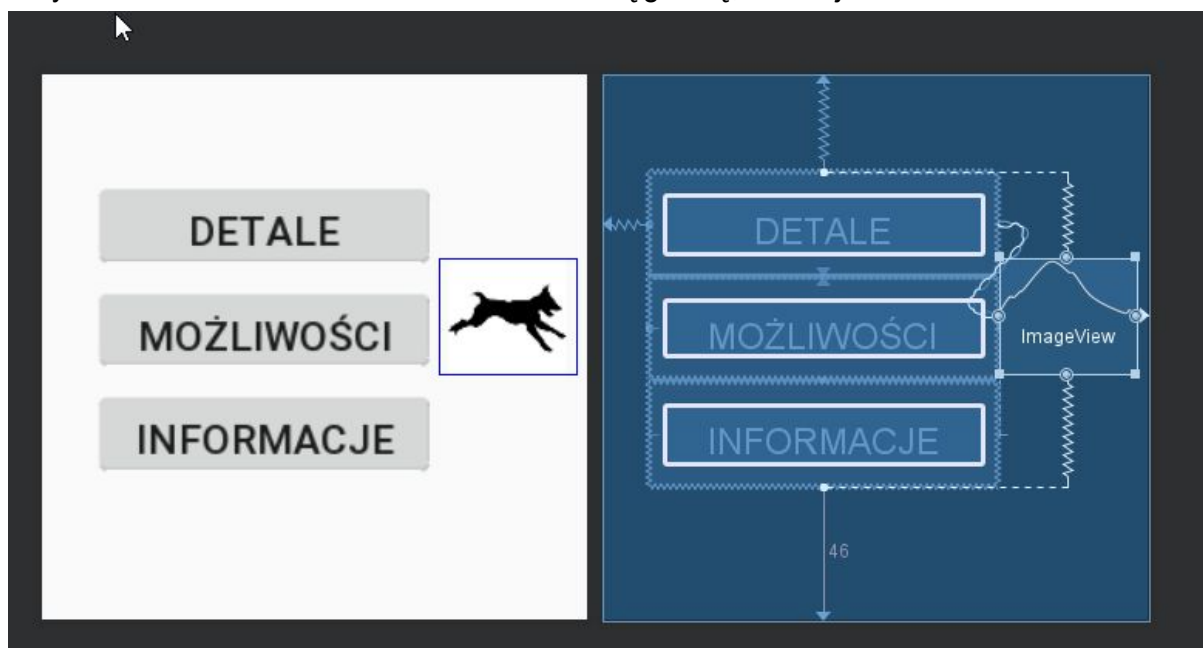
W ramach rozwiązania ćwiczenia została zaimplementowana aplikacja posiadająca jedną główną aktywność, oraz 3 aktywności poboczne. Do każdej z pobocznych aktywności nawiguje dedykowany przycisk widoczny na ekranie głównym. Za nawigację do ekranu głównego odpowiada wbudowany w androida pasek górny zawierający skrót do cofania. W celu zrealizowania przełączania pomiędzy aktywnościami, zostały zaimplementowane 3 funkcje publiczne w klasie main, tworzące odpowiednią intencję i przełączające aktywność. Funkcje zostały podpięte do przycisków z wykorzystaniem IDE Android Studio.

Oprócz 3 przycisków, na ekranie głównym znajduje się również obrazek z wizerunkiem kota lub psa. W zależności od ułożenia ekranu (portrait/landscape) obrazek znajduje się poniżej przycisków, lub na prawo od nich. Zostało to zrealizowane poprzez stworzenie 2 layoutów głównych dedykowanych dla każdego z trybów. Oba obrazki zostały nazwane jako animal, oraz zapisane w odpowiednich podfolderach : drawable-port/drawable-land. Dzięki temu, podpinając do aktywności jeden resource (animal), w zależności od trybu wyświetlania, pojawia się odpowiednia grafika. Zastosowane zostały odpowiednie selectory.





Dodatkowo, została zaimplementowana wersja widoku aktywności głównej dedykowana dla małych rozdzielczości ekranu. Zawiera ona małą grafikę, o małej rozdzielczości.



Dodatkową funkcjonalnością jaka została zaimplementowana jest wielojęzyczność. Korzystając z wielu plików strings.xml, dedykowanych dla każdej wersji językowej, została wprowadzona anglojęzyczna wersja aplikacji.