МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

## «Национальный исследовательский

**Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского» (ННГУ)**

## Институт информационных технологий, математики и механики Кафедра Математического обеспечения и суперкомпьютерных технологий

Направление подготовки: «Фундаментальная информатика и информационные технологии»

Профиль подготовки: «Инженерия программного обеспечения»

**ОТЧЕТ**

**По лабораторной работе №2**

по дисциплине «Технология программирования мобильных систем»

**Выполнил(а):** студент группы 382008-1

Попов Андрей Андреевич

## Руководитель:

доцент кафедры программной инженерии

Борисов Николай Анатольевич

Нижний Новгород 2023

# Содержание

1. [Цель 3](#_bookmark0)
2. [Постановка задачи 4](#_bookmark1)
3. Решение поставленной задачи Error! Bookmark not defined.
4. [Руководство пользователя 5](#_bookmark2)

[Приложение 6](#_bookmark3)

# Цель

Цель: освоить процесс создания нового проекта, изучить его структуру, научиться

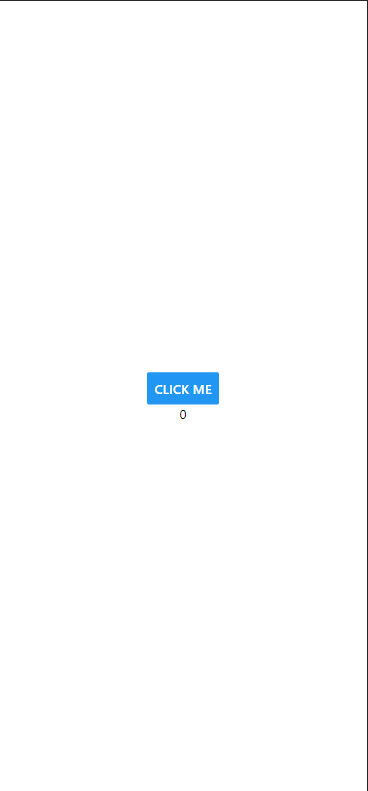
запускать приложение. Посмотреть возможности среды Qt Creator и эмулятора.

# Постановка задачи

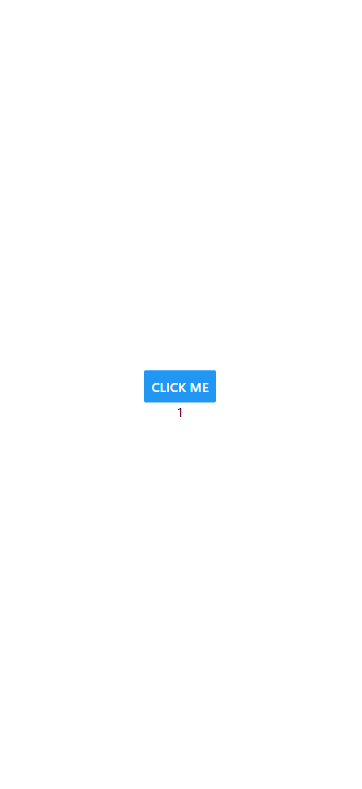
1. Создать новый проект со стандартной заготовкой приложения.
2. Посмотреть содержимое вкладок Qt creator (Welcome,Edit, Debug, Projects, Sailfish OS, Help). Выяснить назначение каждой из них.
3. Изучить структуру созданного проекта (каталоги, расположение файлов). Выяснить соглашения по размещению файлов для проектов Qt для Sailfish OS.
4. Изучить содержимое \*.pro файла проекта. Выяснить назначение разделов файла. Документация по файлам проекта доступна по адресу http://doc.qt.io/qt-5/qmake-project-files.html
5. Изучить содержимое \*.qml файлов. Выяснить назначение элементов, используемых в файле, с помощью интерактивной справки (нажать на элемент в файле, затем вызвать справку нажатием на кнопку F1 на клавиатуре).
6. Запустить эмулятор, освоить принципы навигации в Sailfish OS, посмотреть возможности и настройки эмулятора. Научиться осуществлять навигацию на устройстве Sailfish OS, узнать возможности настроек устройства (приложение Settings).
7. Собрать и запустить заготовку приложения на эмуляторе.
8. Используя материал слайдов 35 и 39 из лекции, изменить приложение таким образом, чтобы оно содержало одно текстовое поле со счётчиком и одну кнопку, позволяющую увеличивать значение счётчика на 1. Размещению элементов на экране внимания можно не уделять.
9. Собрать и запустить приложение на эмуляторе. Убедиться в правильности его работы.

# 3. Руководство пользователя

После запуска приложения перед пользователем появляется окно.



При нажатии на кнопку «click me» счетчик увеличивается на единицу.



# Приложение

## App.js

import { StatusBar } from 'expo-status-bar';

import React,{useState} from 'react';

import { StyleSheet, Text, View,Button } from 'react-native';

export default function App() {

  const [count, setCount] = useState(0);

  return (

    <View style={styles.container}>

    <Button

    onPress={() => {setCount(count + 1)}} title="click me"

  />

  <Text> {count} </Text>

    <StatusBar style="auto" />

    </View>

  );

}

const styles = StyleSheet.create({

  container: {

    flex: 1,

    backgroundColor: '#fff',

    alignItems: 'center',

    justifyContent: 'center',

  },

}