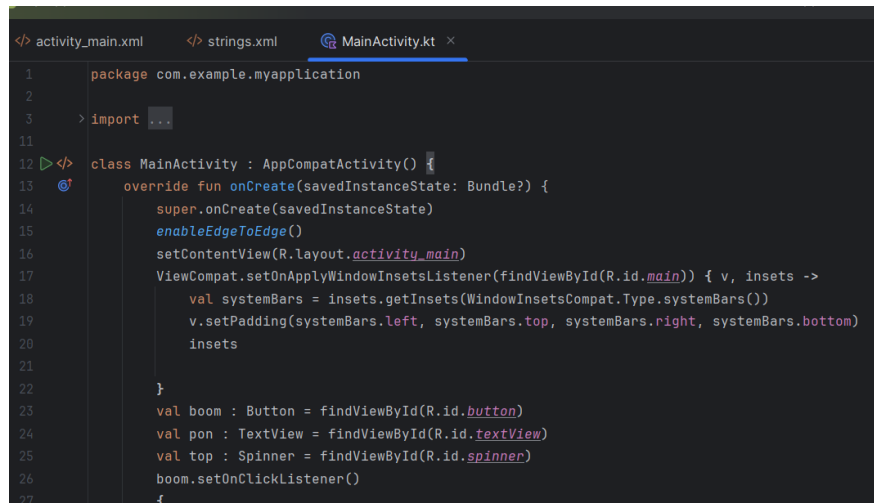
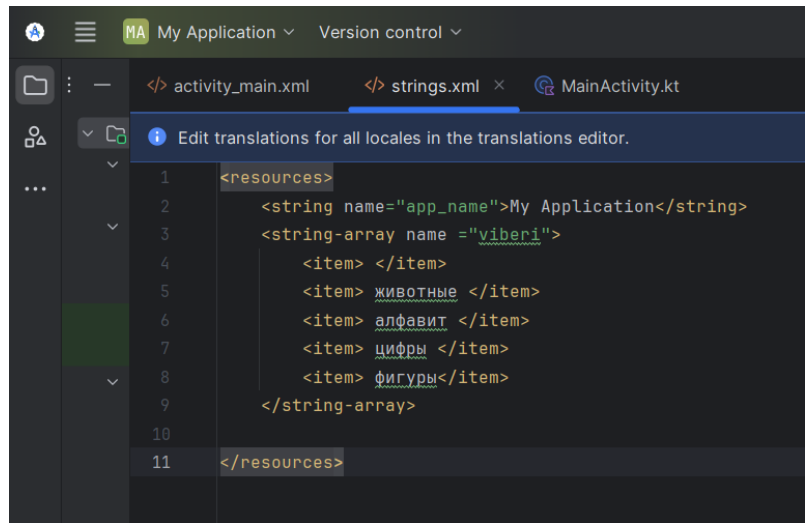
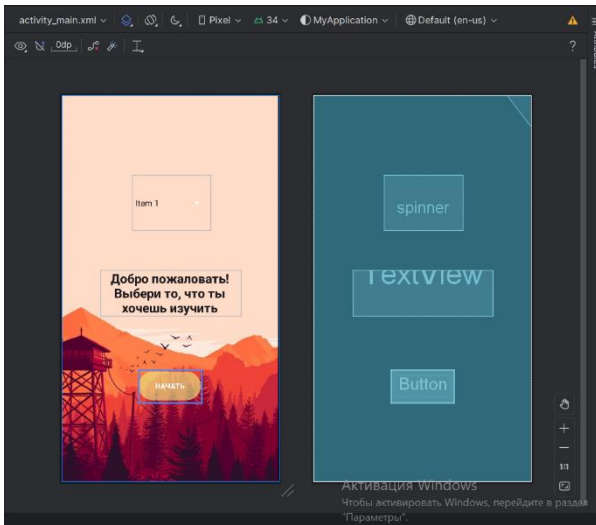


Практика 4

1) Для начала разработаем макет. Затем активируем кнопку Начать(Button) и зададим список для Spinner



2. Сделаем так, чтобы при нажатии на кнопку Начать, у нас изменялся текст

```
val type = top.selectedItem
pon.text = ("Ваша тема обучения: $type")
```

3. Теперь проверяем на работу способность.

