Министерство образования Новосибирской области

ГБПОУ НСО «Новосибирский авиационный технический колледж имени Б.С.Галущака»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00Информатика и вычислительная техника  \_\_\_\_\_О.О.Чекушкина  Протокол № \_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г | Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00Информатика и вычислительная техника  \_\_\_\_\_О.О.Чекушкина  Протокол № \_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г | Председатель цикловой комиссии по специальности УГС 09.00.00Информатика и вычислительная техника  \_\_\_\_\_О.О.Чекушкина  Протокол № \_\_ от  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г |

**Создание интерфейса с использованием различных ViewGroup**

Методические указания к практическому занятию 7

Междисциплинарный курс: МДК.01.03Разработка мобильных приложений

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Разработал:

И.С. Климова

2023

1. **Цели**
   1. В ходе выполнения работы студенты осваивают:
      1. Общие компетенции, включающие в себя способность:

ОК 9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

* + 1. Профессиональные компетенции:

ПК 1.2 Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием

ПК 1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ

* 1. В результате выполнения студенты:
     1. Усваивают знания:
* основные этапы разработки программного обеспечения;
* основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;
* основные принципы отладки и тестирования программных продуктов;
  + 1. Осваивают умения:
* осуществлять разработку кода программного модуля на языках низкого и высокого уровней;
* создавать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль;
* выполнять отладку и тестирование программы на уровне модуля.

1. **Оборудование**

* компьютеры;
* среда разработки Android Studio.

1. **Форма организации** – фронтальная
2. **Инструктаж**
   1. Работа состоит из заданий, предусматривающих освоение приёмов работы всреде разработки AndroidStudio.
   2. При выполнении работы следует пользоваться методическими указаниями для каждого задания.
   3. Отчет оформляется во время проведения практического занятия в программе MicrosoftWordна личном диске студента в папке AndroidStudio
   4. Выполнение работы 90 минут
3. **Порядок выполнения**
   1. Ознакомиться с теоретическим материалом.
   2. Ознакомиться с методическими рекомендациями.
   3. Запустить программу Android Studio.
   4. Найти местонахождения проекта на вашем ПК.
4. **Методические рекомендации**

Краткие теоретические сведения содержатся в приложении А к методическим указаниям, если в этом есть необходимость.

1. **Форма отчета**
   1. Титульный лист.
   2. Цель практической работы.
   3. Выполнить и описать ход работы по п.п. 5.
   4. Вывод о проделанной работе.
2. **Критерии оценки**
   1. При контроле и оценке результатов выполнения задания учитывается:

* полное выполнения практического задания;
* отсутствие ошибок в коде;
* соотношение полученного результата примеру итоговой работы.
  1. В основу оценки выполненных заданий положен принцип:

«Отлично» −выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1;

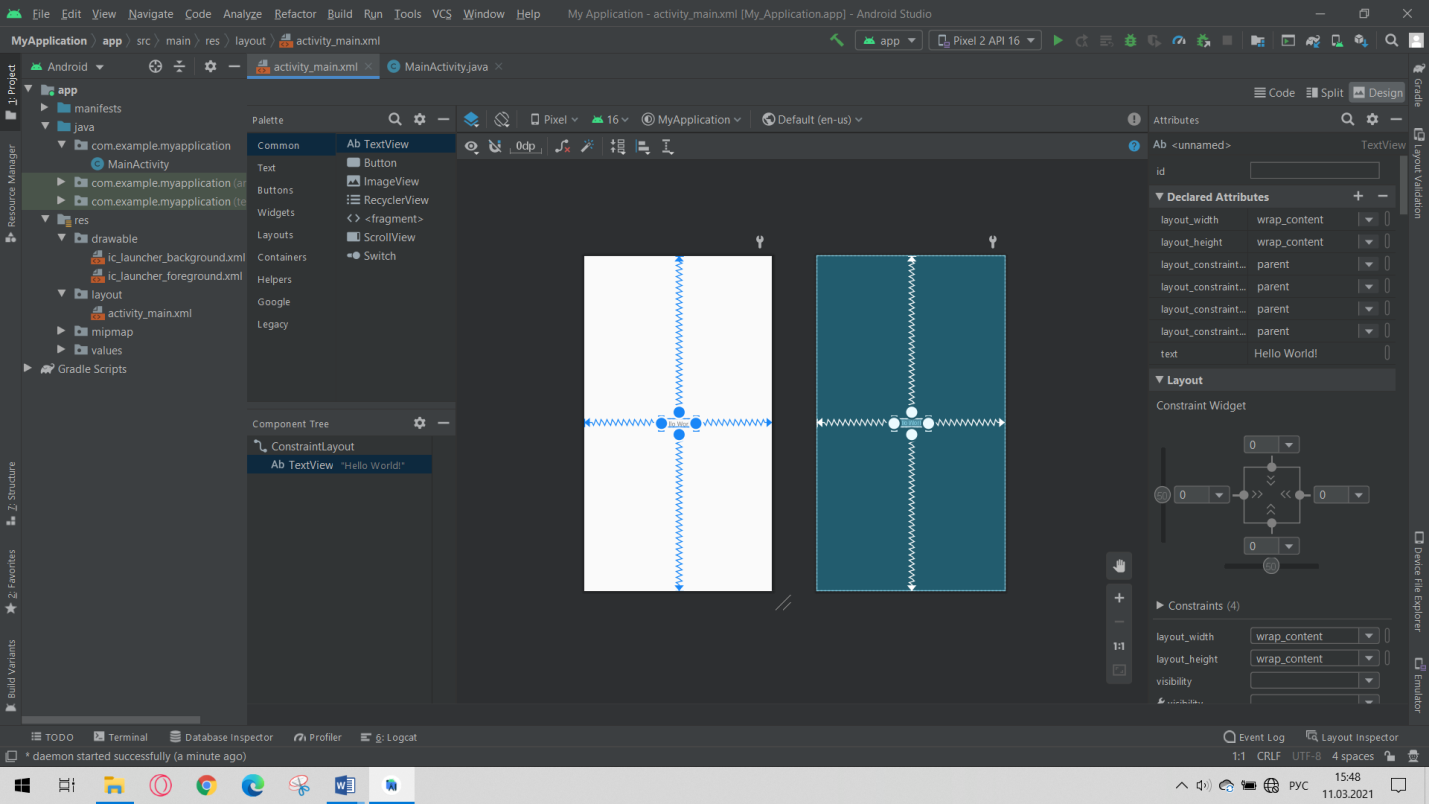
«Хорошо» −выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1, но допущены ошибки в одном из заданий;

«Удовлетворительно» −выполнен полный объем заданий в соответствии с п.8.1, но допущеныошибки в двух заданиях;

«Неудовлетворительно» −выполненные задания не соответствуют п.8.1, студентом не реализованы цели данной работы

1. **Содержание задания**

**Задание 1:** Открыть и настроить среду разработки AndroidStudio.



**Задание 2:** Разработать дизайн и функционал (смотри приложение А) многоэкранного приложения на основе макета проекта:

https://www.figma.com/file/RbTwYwemOIXTn2pgx24nCO/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F-%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0-11?node-id=0%3A1

Варианты смотреть в файле Figma.

**Приложение А**

Функция перехода на другой экран приложения:

fun onClickStepsActivity(view: View){

val intent = Intent(this, StepsActivity::class.java)

startActivity(intent)

}

Функция изменения состояния поля флажок:

funonCheckboxClicked(view: View) {

// Получаем Функция перехода на другой экран:

флажок

valcheckBox = view as CheckBox

val selection = findViewById<TextView>(R.id.selection)

// Получаем, отмечен ли данный флажок

if (checkBox.isChecked) {

selection.text = "Включено"

checkBox.text = "Выключить"

} else {

selection.text = "Выключено"

checkBox.text = "Включить"

}

}