

Создаем новый проект.

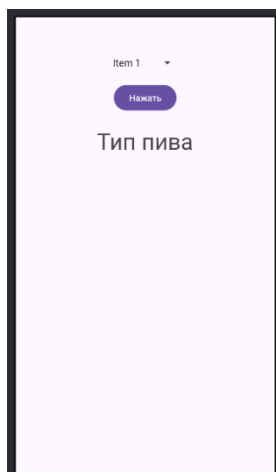
Следующим делом, мы меняем изначальный код во вкладке activity\_main.xml на другой.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3   xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4   xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5   android:id="@+id/main"
6   android:layout_width="match_parent"
7   android:layout_height="match_parent"
8   android:padding="50dp"
9   android:orientation="vertical"
10  tools:context=".MainActivity">
11    <Spinner
12      android:id="@+id/spinBeer"
13      android:layout_width="wrap_content"
14      android:layout_height="wrap_content"
15      android:layout_margin="10dp"
16      android:layout_gravity="center"/>
17    <Button
18      android:id="@+id/btnBeer"
19      android:layout_width="wrap_content"
20      android:layout_height="wrap_content"
21      android:text="@string/pushBtn"
22      android:layout_gravity="center"
23      android:layout_margin="10dp"
24    />
25    <TextView
26      android:id="@+id/tvBeer"
27      android:layout_width="wrap_content"
28      android:layout_height="wrap_content"
29      android:text="@string/textPiva"
30      android:layout_gravity="center"
31      android:layout_margin="10dp"
32      android:textSize="36sp"/>
33  </LinearLayout>
```

Во вкладке strings.xml написали эти строки:

```
1 <resources>
2   <string name="pushBtn">Нажать</string>
3   <string name="textPiva">Тип пива</string>
4 </resources>
```

Результат получился такой:



Во вкладке strings.xml пишем синтаксис добавления массива строк.

```
<string-array name="type_beer">
    <item>Тёмное</item>
    <item>Светлое</item>
    <item>Ржанное</item>
    <item>Сладкое</item>
    <item>Горькое</item>
</string-array>
```

Добавляем эти строчки в colors.xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <color name="black">#FF000000</color>
    <color name="red">#FF0000</color>
    <color name="white">#FFFFFF</color>
</resources>
```

Добавляем фотки в папку drawable:

```
drawable
├── ic_launcher_background.xml
├── ic_launcher_foreground.xml
├── pivo.jpg
├── pivo1.jpg
├── pivo2.jpg
├── pivo3.jpg
├── pivo4.jpg
```

Записываем этот код в MainActivity.

```
package com.example.beer

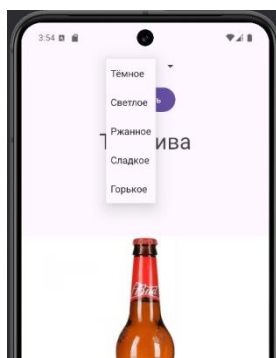
import android.os.Bundle
import android.widget.Button
import android.widget.ImageView
import android.widget.Spinner
import android.widget.TextView
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContentView(R.layout.activity_main)
        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main)) { v, insets ->
            val systemBars = insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars())
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right, systemBars.bottom)
            insets
        }
        val btnBeer: Button = findViewById(R.id.btnBeer)
        val tvBeer: TextView = findViewById(R.id.tvBeer)
        val spinnerBeer: Spinner = findViewById(R.id.spinnerBeer)
        val img: ImageView = findViewById(R.id.img)
        btnBeer.setOnClickListener {
            val type = spinnerBeer.selectedItem
            tvBeer.text = ("Ваш тип пива - $type")
            when (type) {
                "Тёмное" -> img.setImageResource(R.drawable.pivo)
                "Светлое" -> img.setImageResource(R.drawable.pivo1)
                "Ржанное" -> img.setImageResource(R.drawable.pivo2)
                "Сладкое" -> img.setImageResource(R.drawable.pivo3)
                "Горькое" -> img.setImageResource(R.drawable.pivo4)
            }
        }
    }
}
```

Работа приложения:



Здесь мы выбираем тип пива:



Получаем такой результат:

