РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ

**Факультет физико-математических и естественных наук**

**Кафедра прикладной информатики и теории вероятностей**

ОТЧЕТ

по лабораторной работе № 2

дисциплина: Введение в программирование для мобильных платформ

Студент: Косолапов Степан Эдуардович

Группа: НПИбд-01-20

**МОСКВА**

2022 г.

**Постановка задачи:**

Создать в Android Studio приложение с использованием Kotlin, состоящее из одного Activity с Fragment внутри с текстовым полем, размещенным по центру экрана и кнопкой под ним. Использовать Constraint Layout для верстки. При нажатии на кнопку в текстовое поле выводятся корректно отформатированные дата и время. Запустить и проверить приложение на эмуляторе (создать в AVD) либо на личном устройстве, предварительно включив режим разработчика.

**Код работы:**

Код лабораторной работы загружен на GitHub по ссылке:

https://github.com/stepaKosolapov/mobileLabs2022

**Ход работы:**

Создаем проект в Android Studio.

Размещаем в разметке myfragment\_layout.xml лейбл и кнопку. Для верстки используем constraints:

Graphical user interface

Description automatically generated

Мы сделали это через графический редактор, и в результате сгенерировался вот такая xml разметка:

Text

Description automatically generated

Для этого фрагмента создаем класс, в котором определим функционал для кнопки:

Text

Description automatically generated

Т. к. весь функционал мы реализовали в файле фрагмента, то MainActivity у нас не содержит логики:

Graphical user interface, text

Description automatically generated

Сам фрагмент мы подключаем в разметке activity\_main.xml:

Text

Description automatically generated

Для фрагмента еще нужно подключить зависимость в build.gradle приложения(так написано тут https://developer.android.com/guide/fragments/create#kts):

Text

Description automatically generated

Если запустить эмулятор, то все будет работать как надо:

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

При нажатии:

