

# **Повторение и закрепление**

## **Цель работы**

Повторить работу с базовыми визуальными элементами Android Studio и способы организации архитектуры приложения на Android.

## **Задание**

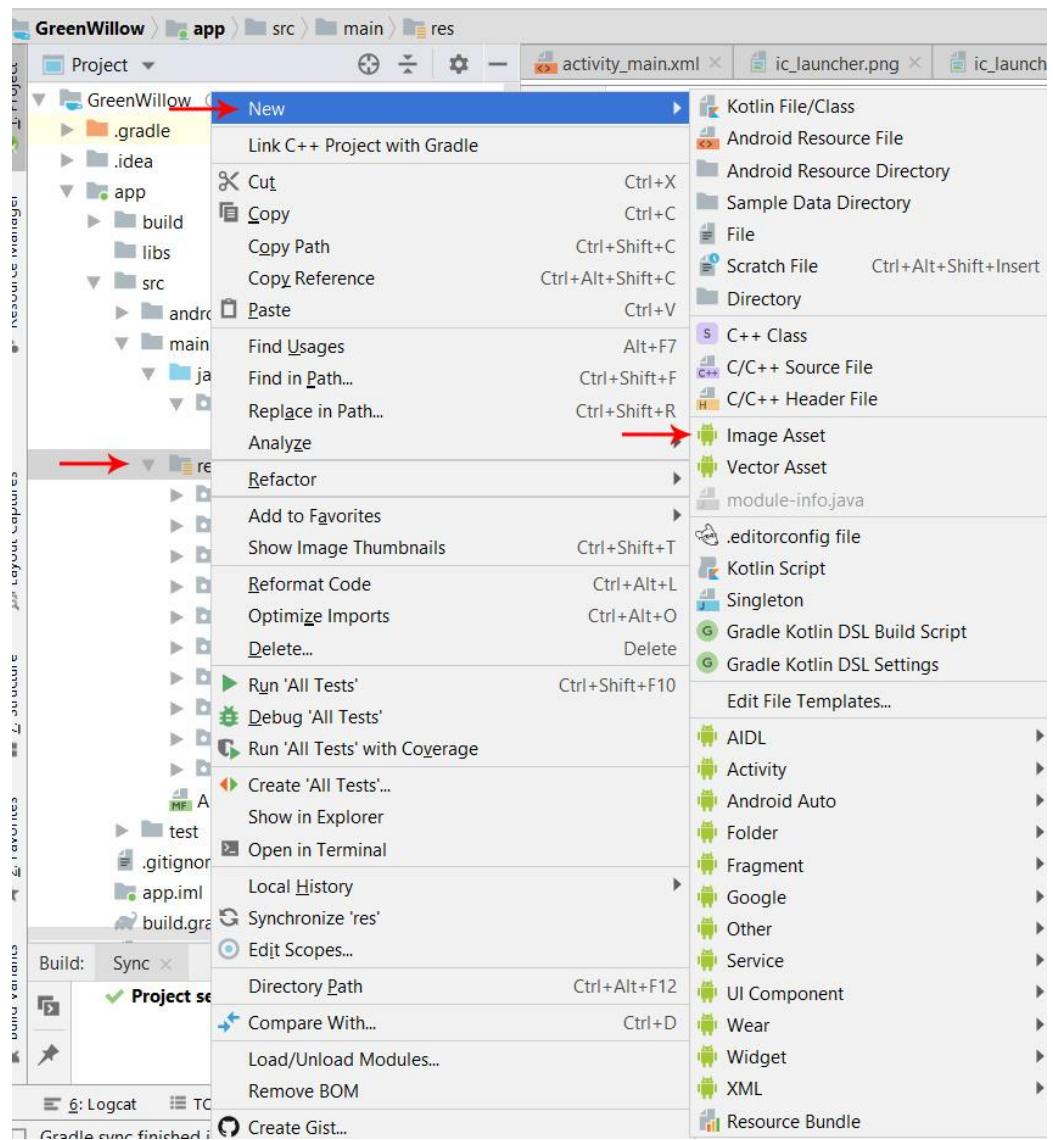
На основе лабораторных работ «MD1.1 Основные элементы» и «MD2.2 Фильтры намерений» реализуйте приложение «Список дел», состоящее из нескольких экранов. На главном экране реализована навигация по существующим категориям. При переходе на каждую категорию реализовать возможность добавления новых дел и возможность редактировать список дел через контекстное меню (лабораторная работа MD1.6).

При оформлении приложения не оставляйте стандартного оформления, поменяйте цвета навигации.

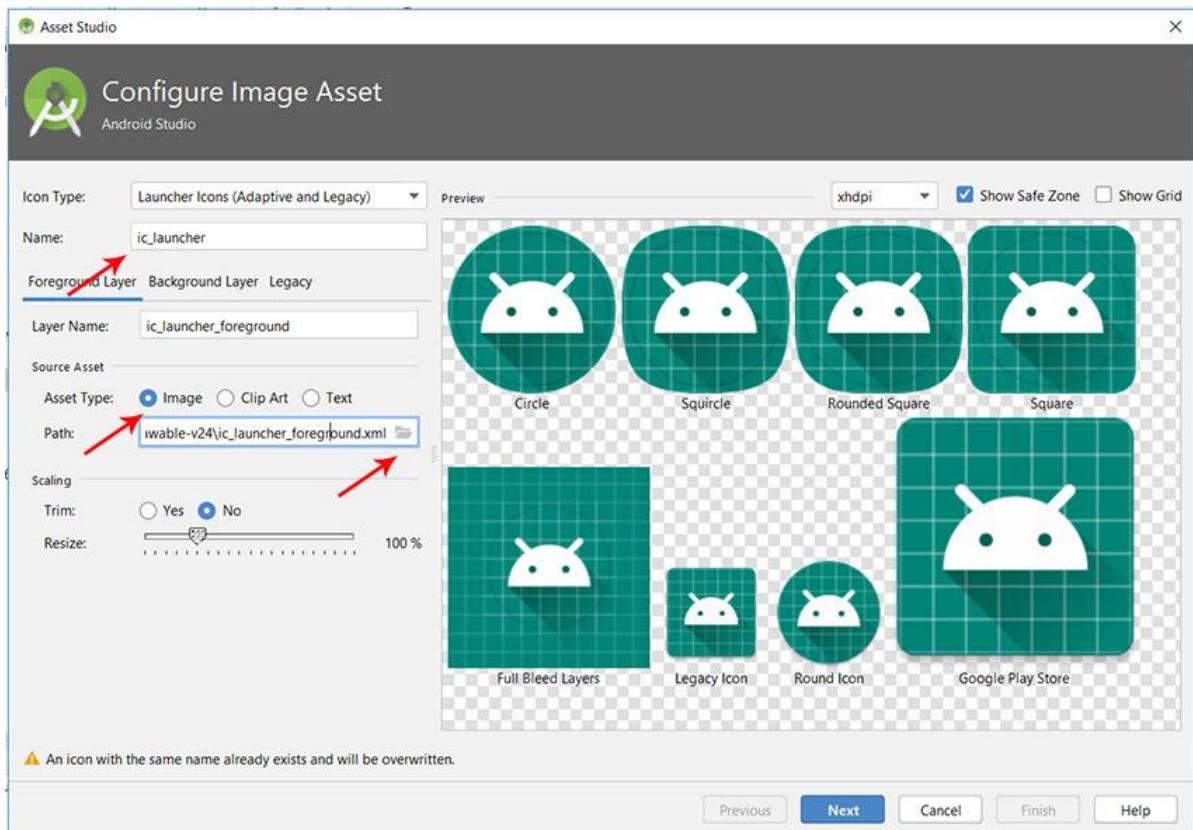
Также поменяйте иконку приложения.

Создать иконку можно в Figma (512 x 512 px): <https://www.figma.com/>

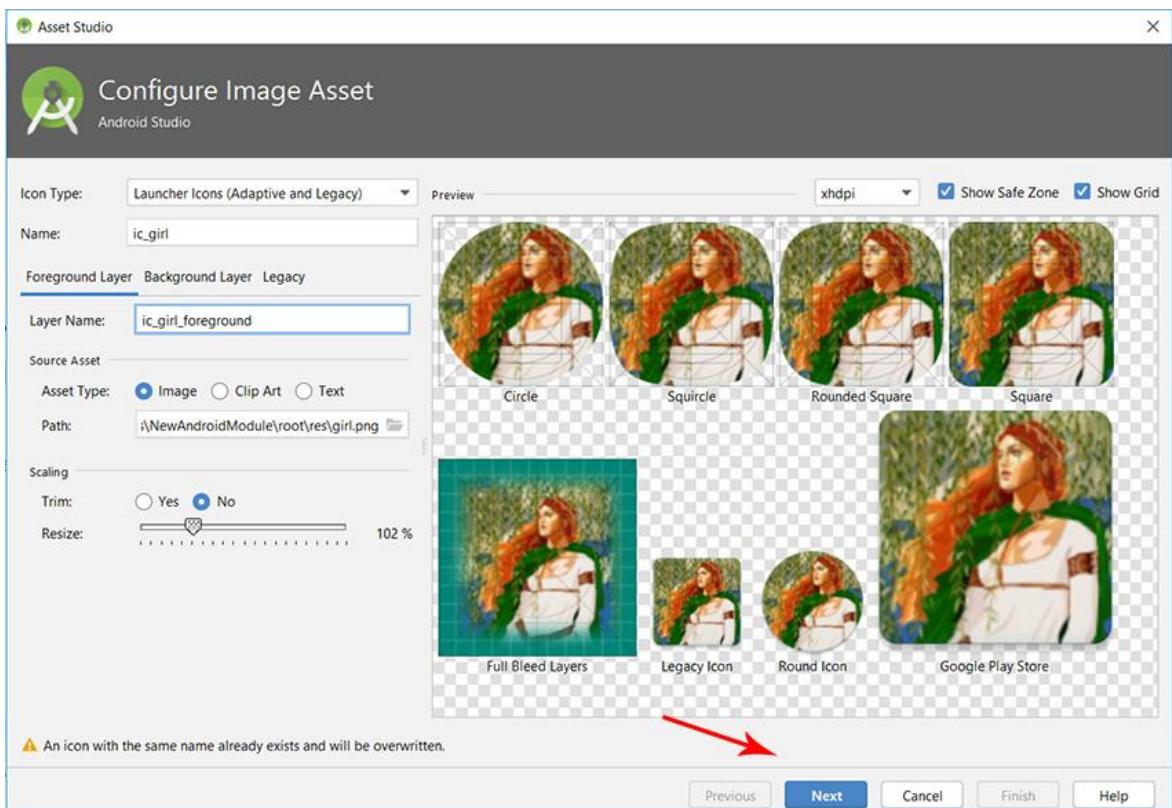
Для того чтобы добавить своё изображение в проект, в программе Android Studio, в каталоге Вашего проекта, найдите путь: app > src > res и вызовите контекстное меню (правой кнопкой мыши):



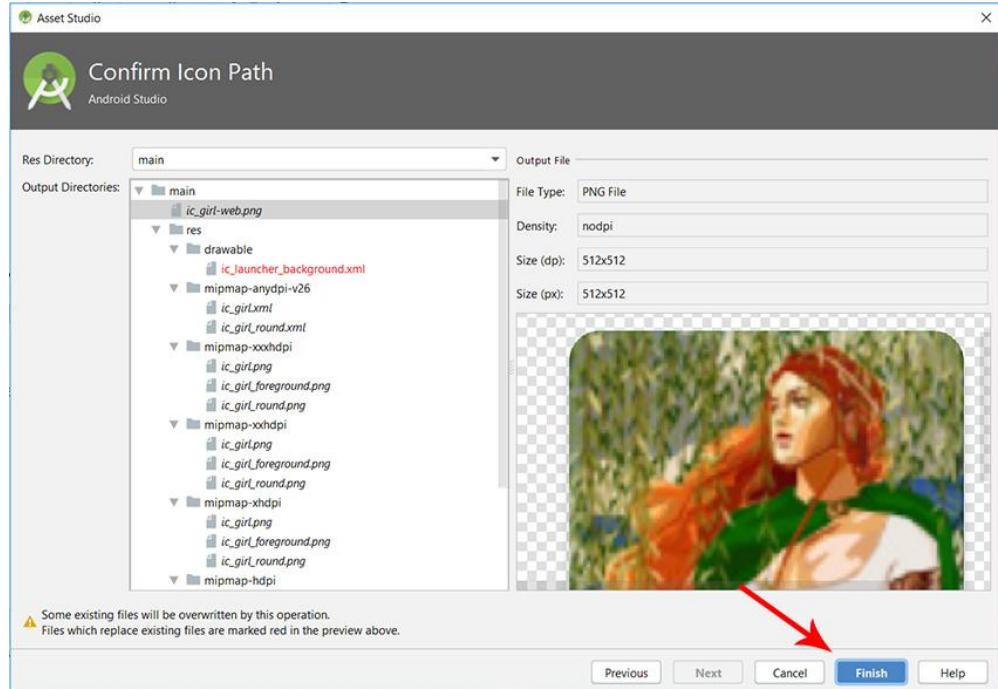
Здесь, как можно увидеть на скриншоте, мы выбираем: New > Image Asset. И попадаем во вкладку, где необходимо указать путь к изображению, задать ему имя и выбрать тип (в нашем случае Image):



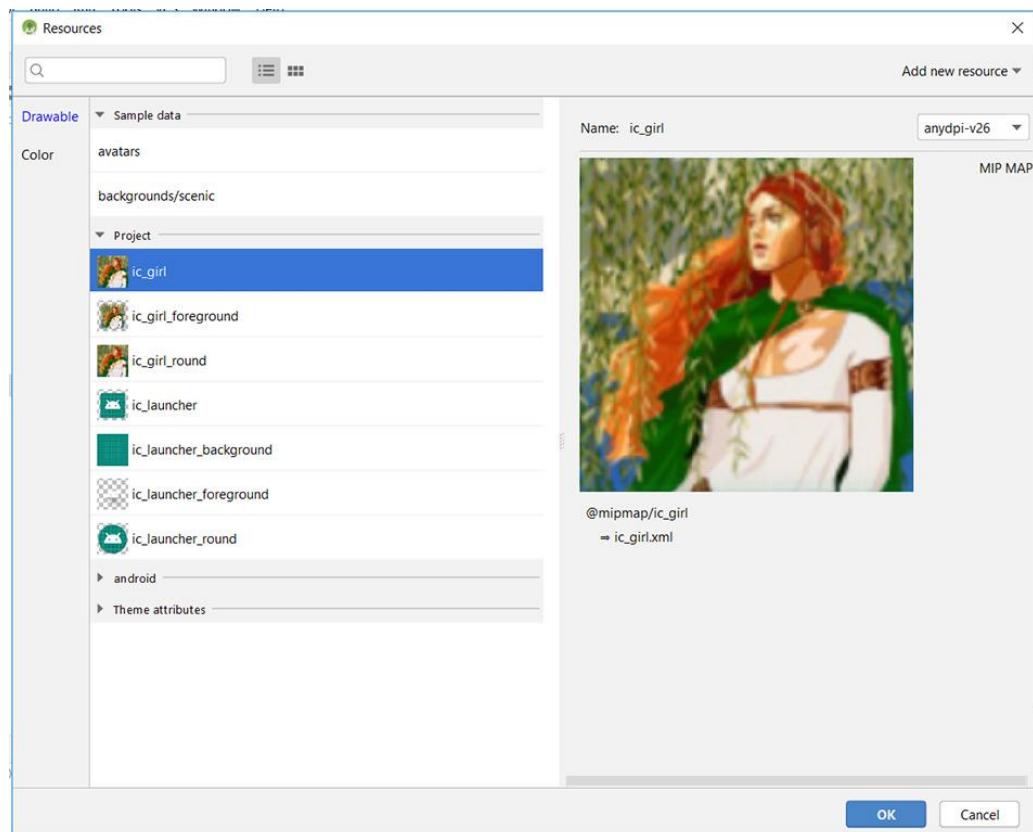
Изображение, это файл с расширением \*.png, с разрешением 512x512 точек. Для примера, я взял png с разрешением 256x256, чтобы можно было почувствовать разницу. После чего нажимаем Next.

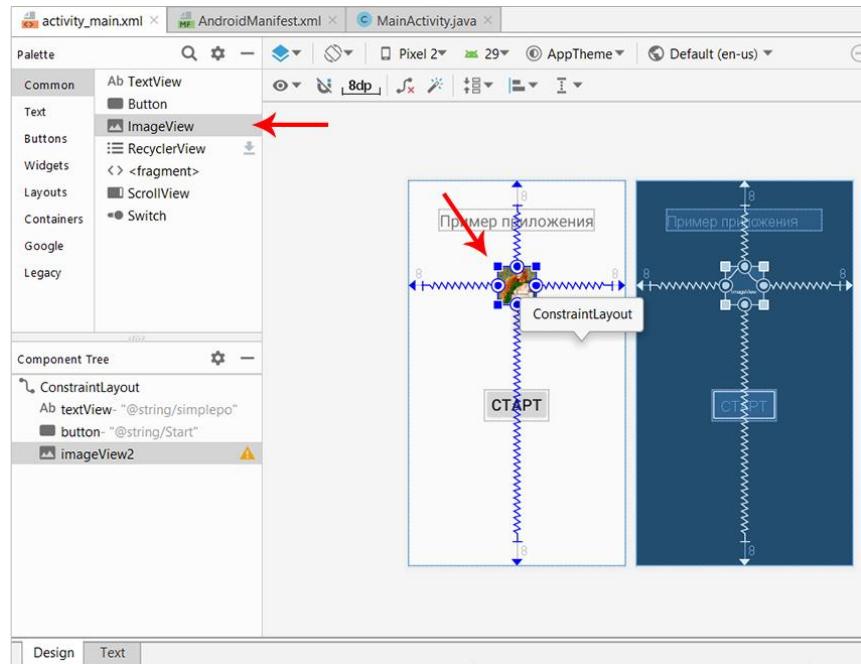


После чего мы видим сообщение о том, что будет заменено текущее изображение загрузчика.

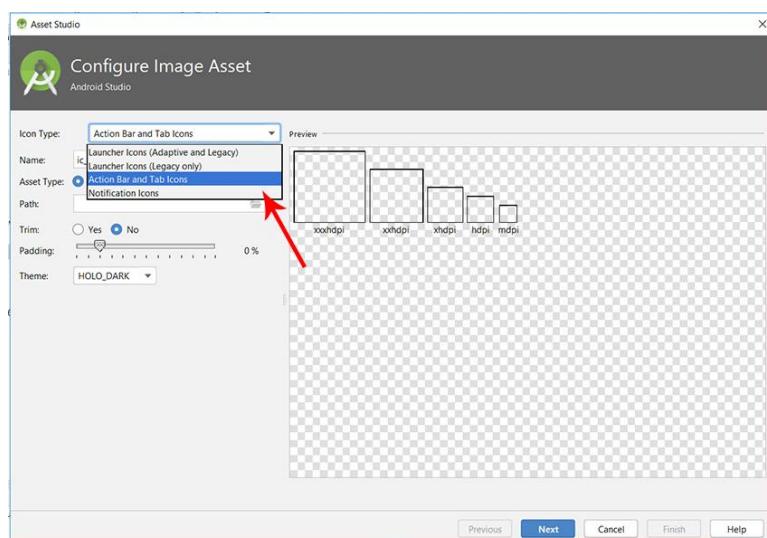


Кстати текущее изображение, можно загрузить и на рабочую область.





Здесь как раз отчётливо видна разница между изображениями 256x256 и 512x512. И кстати, если Вам необходимо добавить изображение для Вашего проекта, то выбрав **New > Image Asset**, укажите панель **Action Bar and Tab Icons**.



## Контрольные вопросы

1. Что такое событийно-ориентированное программирование?
2. Какие события вы использовали в своем приложении?
3. С помощью какого класса предоставляется доступ к ресурсам из кода Java?
4. Какие основные квалификаторы ресурсов вы знаете?

5. Какие основные XML-атрибуты используются для задания расположения виджета на экране?
6. Какие основные XML-атрибуты используются для задания отображения виджета на экране?
7. Какие существуют соглашения в порядке наименования действий?
8. Как передать информацию в активность используя неявный вызов?
9. Какие еще параметры можно задавать при создании неявного интента?
10. Зачем нужна категория в интент-фильтрах? Какие существуют категории?
11. Зачем нужен элемент <requestFocus>?
12. Зачем нужны аргументы requestCode и resultCode в обратном интенте?
13. Зачем делить приложение на несколько окно? Почему нельзя использовать разные расположения?
14. Что такое интент и зачем он нужен?
15. Как вызвать определенное окно своего приложения? А другого?
16. Что такое таск? Почему при перемещении между окнами работает кнопка “Назад”?

## Дополнительные задания

1. Создайте приложение, на главном окне которого будет расположено поле ввода текста и при нажатии на кнопку “перейти” будет запускаться браузер по введенному пользователем адресу.
2. Создайте приложение, отвечающее на какое-либо стандартное системное действие. Проверьте его работоспособность.
3. Создайте приложение, которое выводит текстовую надпись и предлагает выбрать цвет и выравнивание надписи. Выбор должен производиться в двух разных активностях. При возврате в основную активность форматирование надписи должно меняться.
4. (\*) Создайте приложение, запускающее приложение камеры. Когда пользователь делает снимок, он должен вернуться в наше приложение, и оно должно отобразить его в виде миниатюры на экране.