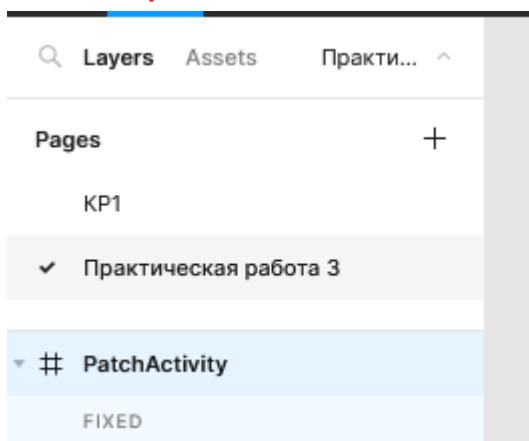


Практическая работа 3. ““Верстка экрана входа. Настройка параметров оформления элементов”

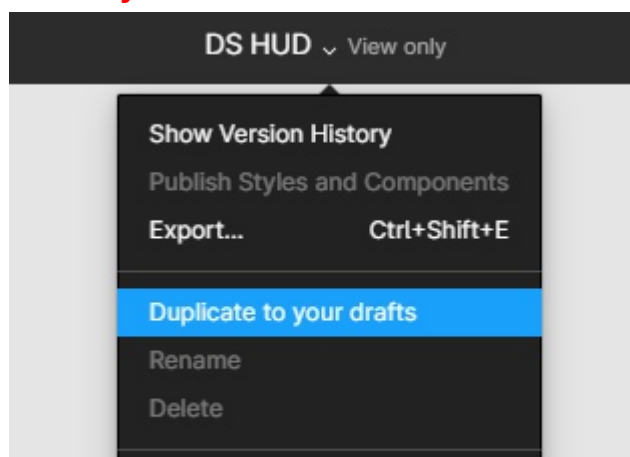
Откройте проект, выполненный в 1 контрольной работе и прототип макета в Figma по ссылке

<https://www.figma.com/file/4DfsYM974LKuAQ7G5u09Cy/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F-1-%D0%BD%D0%B0-%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%82%D0%BA%D1%83?type=design&node-id=1%3A2&t=jXGgjYDzfc9pzME-1>

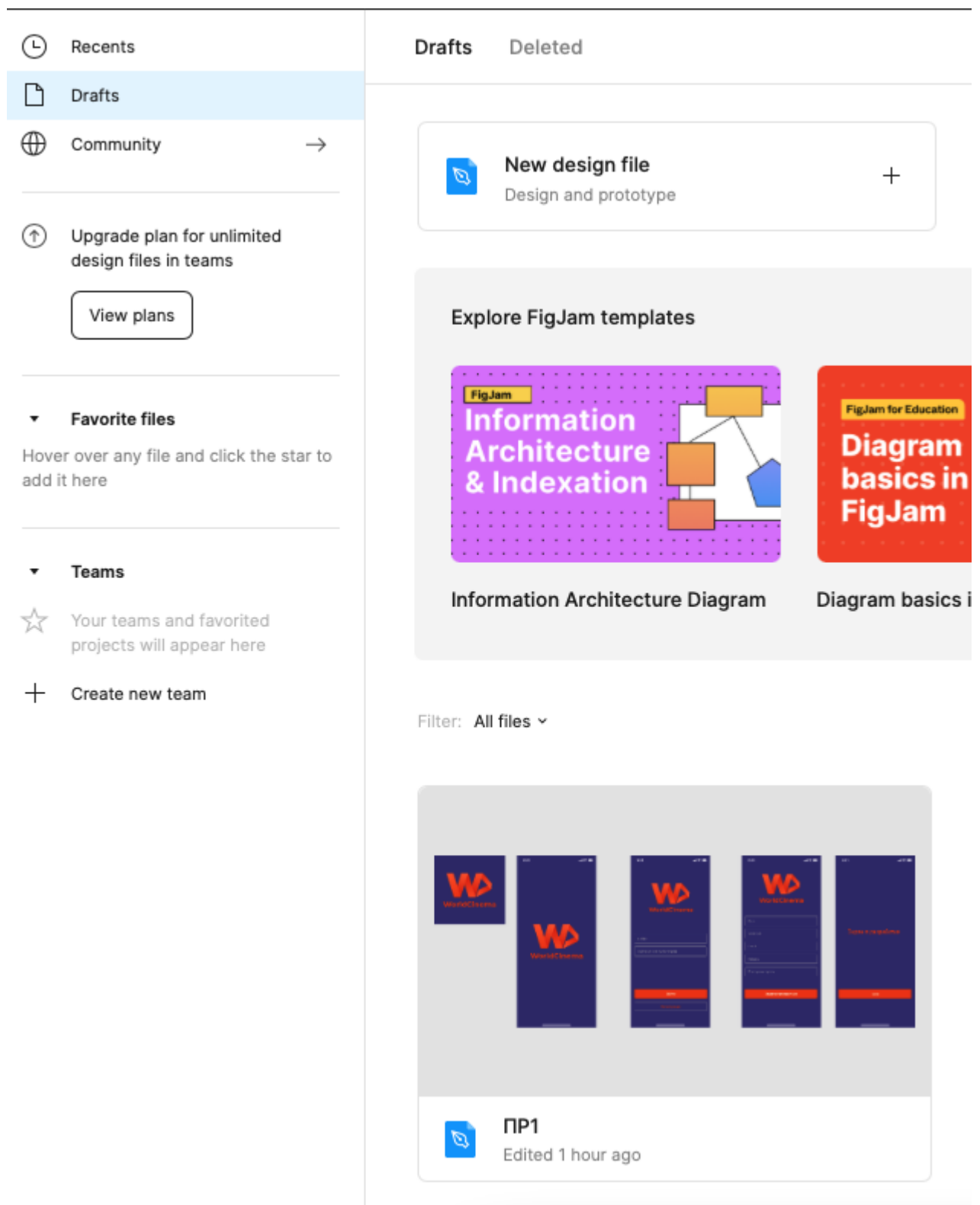
СТРАНИЦА ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3



Сохраните прототип в свои черновики, выполнив указанную ниже команду.



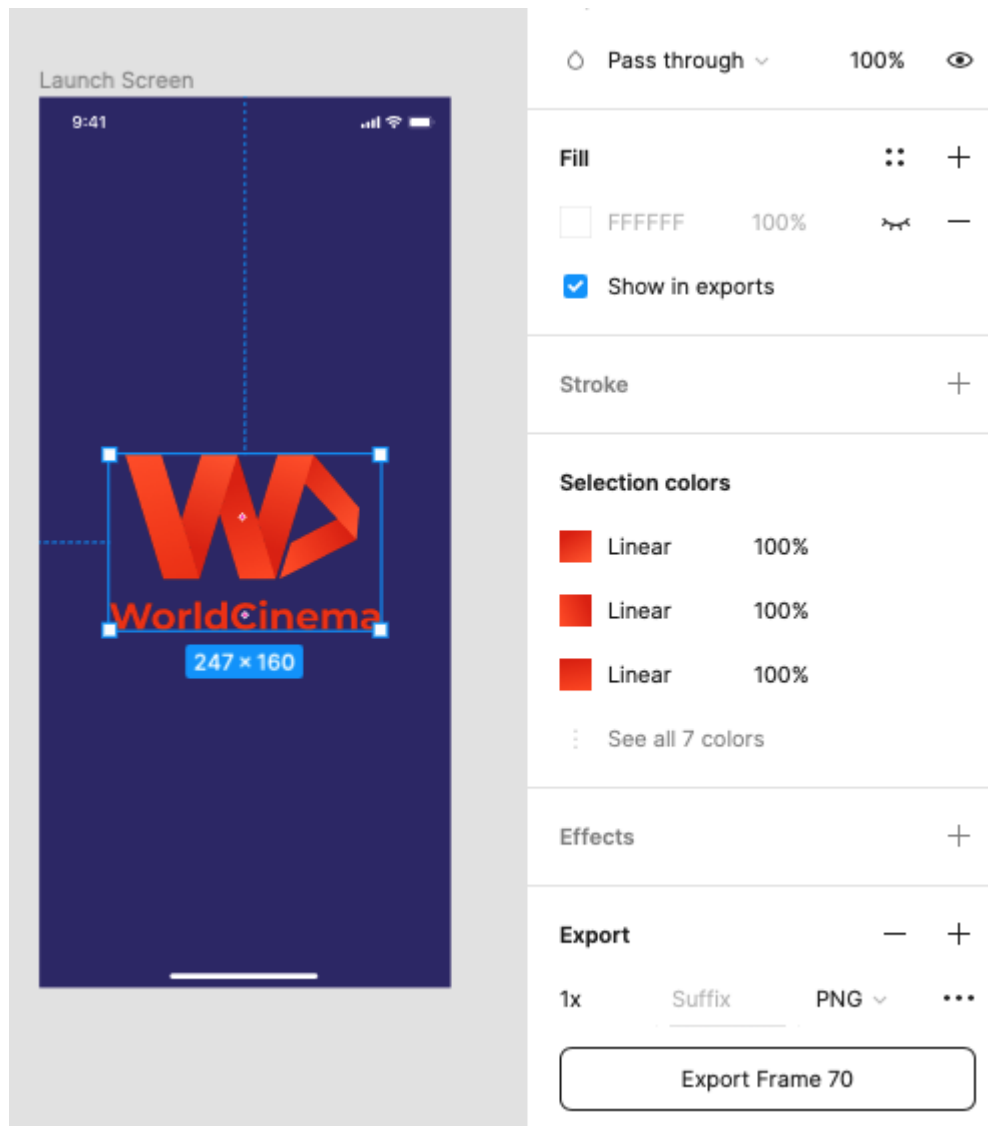
Откройте макет из ваших черновиков:



Если интерактивный прототип содержит иконки, изображения или иную графику, которая не представлена отдельными файлами, весь графический контент необходимо импортировать. Последовательность действий для импорта представлена на примере логотипа стартовой страницы:

1. Выделите логотип на экране загрузки
2. На вкладке Design выберите Export формат PNG

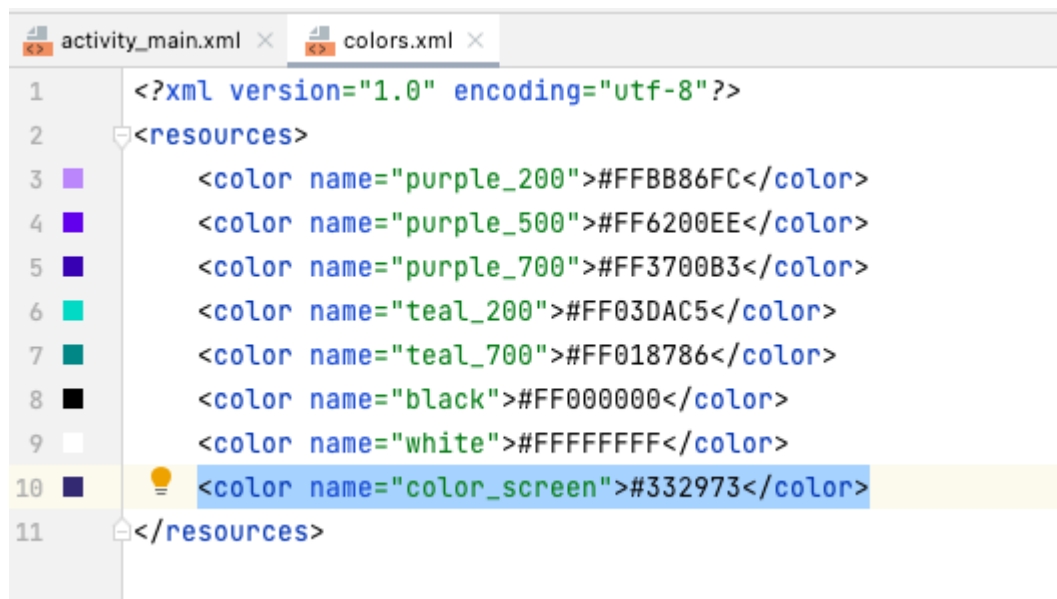
3. Измените имя экспортированного файла с логотипом на logo



Проанализируйте макет и экраны вашего проекта. Внесите изменения в 4 экран. Не закрывайте макет, в процессе работы вам потребуется информация о цветах, размерах и положении элементов интерфейса.

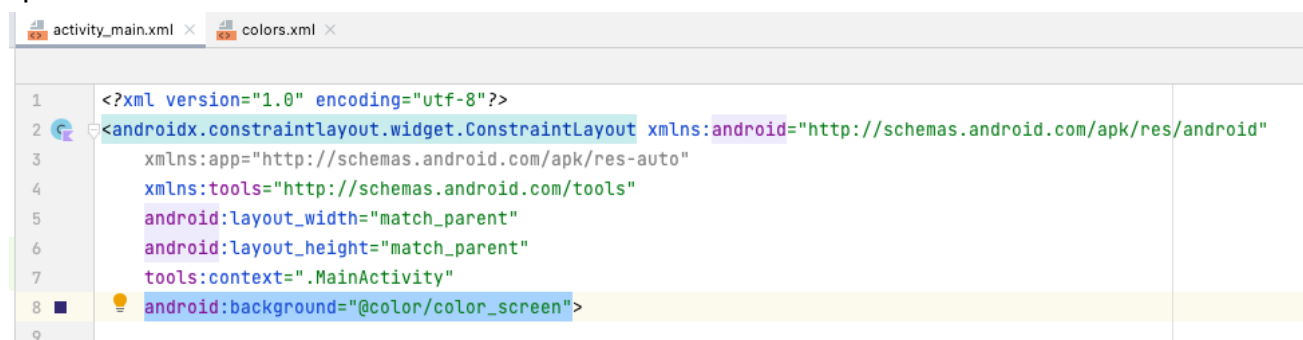
Откройте файл colors.xml в вашем проекте (в нем прописываются коды всех цветов, которые используются в проекте, располагается в директории res/values)

Добавьте строку `<color name="color_screen">#332973</color>`. Вы добавили новый цвет в проект.



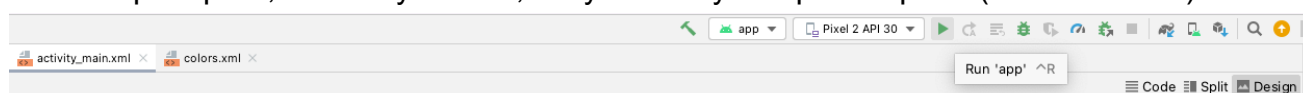
```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3     <color name="purple_200">#FFBB86FC</color>
4     <color name="purple_500">#FF6200EE</color>
5     <color name="purple_700">#FF3700B3</color>
6     <color name="teal_200">#FF03DAC5</color>
7     <color name="teal_700">#FF018786</color>
8     <color name="black">#FF000000</color>
9     <color name="white">#FFFFFFFF</color>
10    <color name="color_screen">#332973</color>
11 </resources>
```

1. Вернитесь в файл разметки activity_main.xml и в области настройки constraintlayout пропишите параметр настройки цвета фона контейнера `android:background="@color/color_screen"`. Вы изменили цвет фона экрана приложения



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout 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:layout_width="match_parent"
6     android:layout_height="match_parent"
7     tools:context=".MainActivity"
8     android:background="@color/color_screen">
```

Проверьте, что получилось, запустив эмулятор телефона (нажмите Run):



Переключитесь на второй экран:
Самостоятельно приведите экран к виду:



Обратите внимание, на втором экране размер изображения меньше. Измените размер элемента ImageView под размер изображения:



```
android:layout_width="111dp"  
android:layout_height="72dp"
```

`android:scaleType="center"` – тип масштабирования изображения(самостоятельно попробуйте разные параметры для настройки, выберите оптимальный)

Для настройки оформления текстового поля, добавьте в проект серый цвет для границы контейнера и текста (код цвета указан в макете).

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3     <color name="purple_200">#FFBB86FC</color>
4     <color name="purple_500">#FF6200EE</color>
5     <color name="purple_700">#FF3700B3</color>
6     <color name="teal_200">#FF03DAC5</color>
7     <color name="teal_700">#FF018786</color>
8     <color name="black">#FF000000</color>
9     <color name="white">#FFFFFFFF</color>
10    <color name="color_screen">#332973</color>
11    <color name="green_frame">#A8A8A8</color>
12    <color name="green_text">#AFAFAF</color>
```

Выполните настройку компонента, добавив следующие строки:

`android:inputType="textEmailAddress"` – в поле будет вводиться электронный адрес, знак @ будет отображаться на основной клавиатуре при заполнении поля

`android:hint="Email"` – текст-подсказка, который будет отображаться

`android:paddingStart="16dp"` – внутренний отступ для текста-подсказки справа

`android:paddingBottom="13dp"` –//-снизу

`android:paddingTop="13dp"` –//-сверху

`android:textColorHint="@color/green_text"` – цвет текста-подсказки

`android:textSize="14sp"` – размер шрифта для текста и текста-подсказки

`android:backgroundTint="@color/green_frame"` – цвет нижней границы текстового поля

`android:textColor="@color/white"` – цвет текста

```

<EditText
    android:id="@+id/editText1"
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="44dp"
    android:layout_marginTop="89dp"
    android:layout_marginStart="16dp"
    android:layout_marginEnd="16dp"
    android:inputType="textEmailAddress"
    android:hint="Email"
    android:backgroundTint="@color/green_frame"
    android:paddingStart="16dp"
    android:paddingEnd="16dp"
    android:paddingBottom="13dp"
    android:paddingTop="13dp"
    android:textColorHint="@color/green_text"
    android:textSize="14sp"
    android:textColor="@color/white"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView" />

```

Самостоятельно оформите поле для ввода пароля. Для параметра `inputType` установите значение `"numberPassword"` - все символы, которые будет вводить пользователь будут заменяться на `***`, а на клавиатуре будут доступны для ввода только цифры. Попробуйте выбрать другие значения для настройки ввода пароля:

<code>android:inputType="pas"</code>	
<code>android:hint="Email"</code>	<code>numberPassword</code>
<code>android:background</code>	<code>textPassword</code>
<code>android:paddingSta</code>	<code>textVisiblePassword</code>
<code>android:paddingEnd</code>	<code>textWebPassword</code>

Измените оформление кнопки, добавив следующие строки:

```

android:backgroundTint="@color/red" - цвет кнопки
android:textColor="@color/white" - цвет текста на кнопке
android:textStyle="bold"- начертание текста (полужирный)
android:textSize="14sp"- размер текста
android:textAlignment="center"- выравнивание текста внутри кнопки
android:text="Войти"- текст надписи на кнопке
android:textAllCaps="false" - выключить отображение всех букв прописными

```

`app:cornerRadius="4dp"` – скругление углов кнопки (значение скругления смотреть на макете)

```
<Button
    android:id="@+id/button"
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="44dp"
    android:layout_marginStart="16dp"
    android:layout_marginEnd="16dp"
    android:backgroundTint="@color/red"
    android:text="Войти"
    android:textAlignment="center"
    android:textAllCaps="false"
    android:textColor="@color/white"
    android:textSize="14sp"
    android:textStyle="bold"
    app:cornerRadius="4dp"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/editText2" />
```

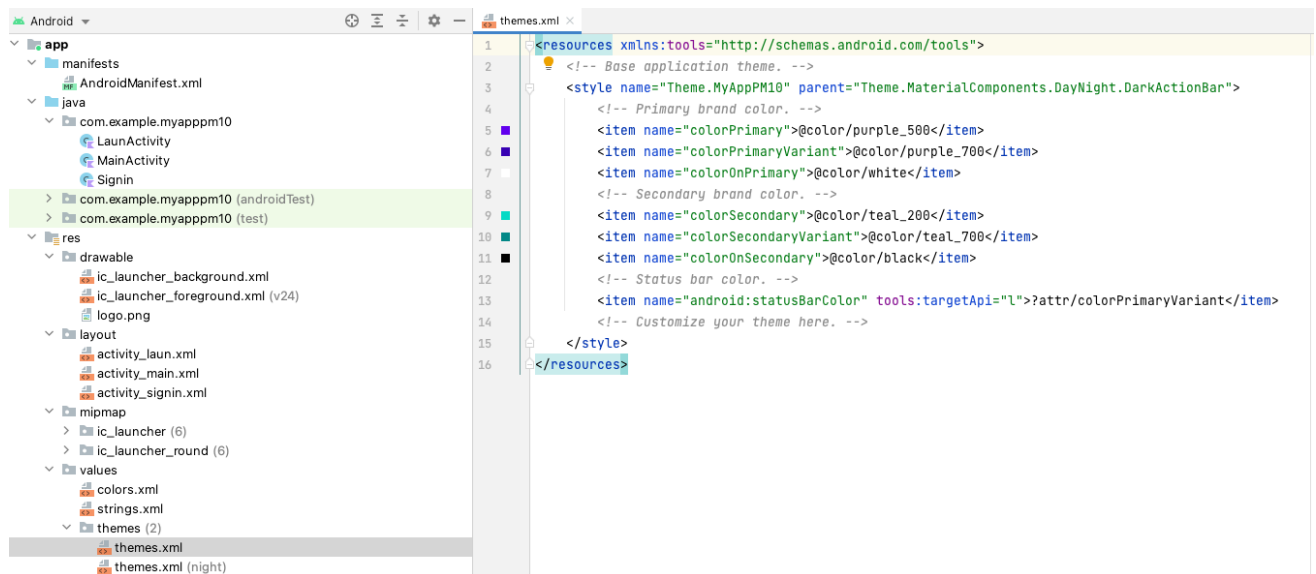
Обратите внимание, сейчас кнопка выглядит немного иначе, чем на макете. Это будет исправлено в следующих практических работах. Оформите вторую кнопку самостоятельно.

Завершите работу над проектом, оформив экраны регистрации и заглушки.

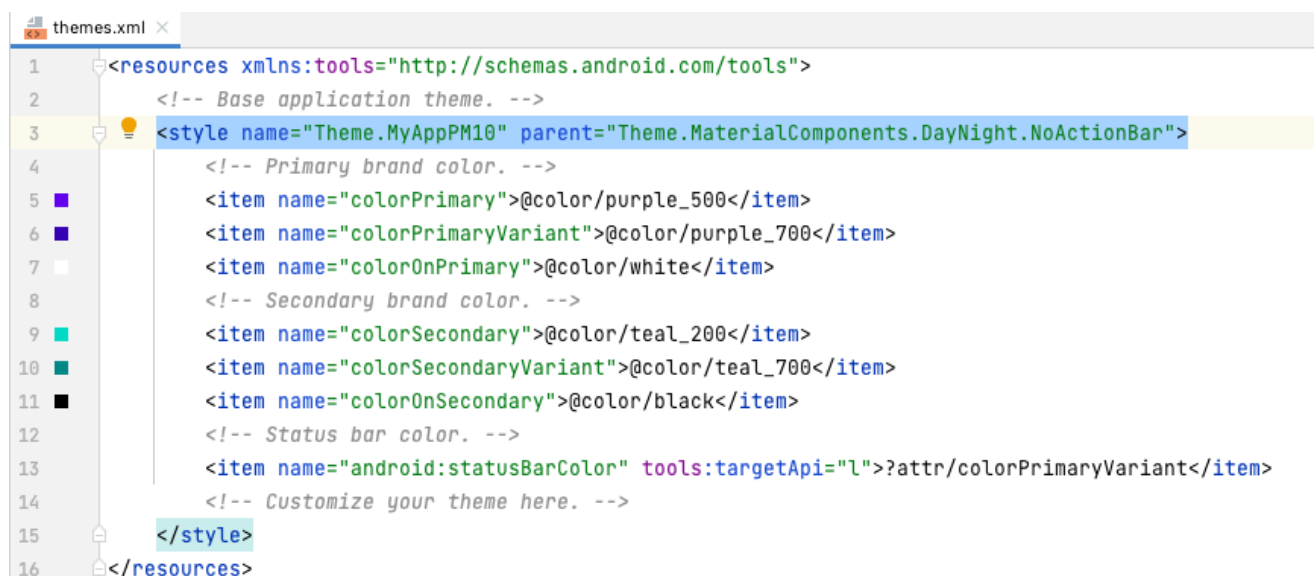
Запустите приложение. Панель ActionBar (прямоугольник с названием приложения) не нужна. Остановите приложение, нажав Stop (на Stop заменяется значок Run при запуске приложения).

Отключите ее отображение изменив файл `themes.xml` и `themes.xml (night)` `res/values/themes`.

До изменений:



После:



Еще раз запустите приложение. Продемонстрируйте работу преподавателю. Закройте проект.

Откройте проект из 2 практической работы. Просмотрите видео по ссылке.

Какой экран изменил внешний вид? Оформите экран вашего приложения в соответствии с представленным.