

Контрольная работа 2

<https://www.figma.com/proto/JGgifFu3ONMmJpZh32Ix49/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F1?node-id=1003%3A12&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1003%3A11>

нажмите R для запуска прототипа с первого экрана

<https://www.figma.com/file/JGgifFu3ONMmJpZh32Ix49/%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F1?node-id=0%3A1&t=cpyoBKHlaPPdsueT-1>

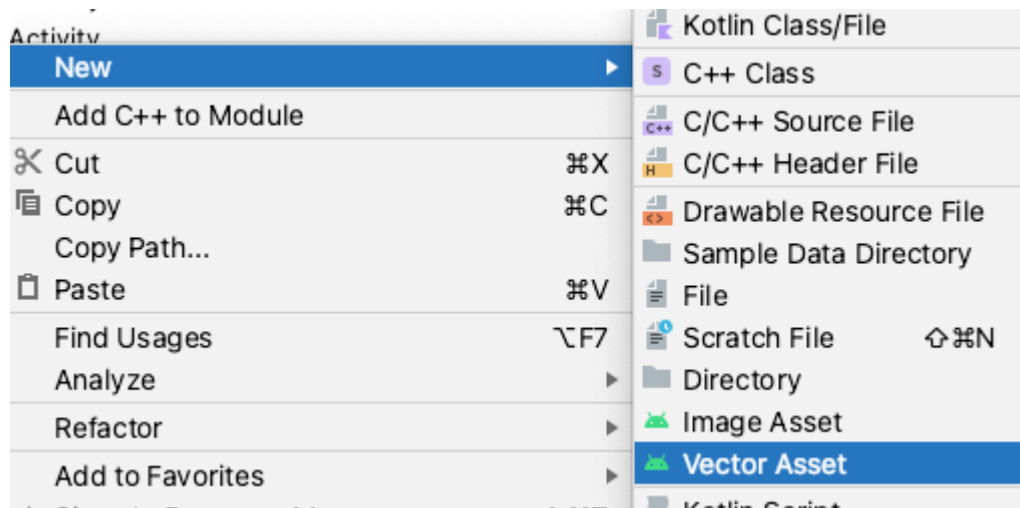
В процессе выполнения контрольной работы вам предстоит сверстать макет приложения по предложенному прототипу. Количество экранов, отступы, значения используемых в прототипе цветов, графику и прочую необходимую для настройки компонентов интерфейса и оформления приложения информацию получаете из представленного прототипа (скопируйте прототип в свои Drafts в фигме). Помимо верстки, следует настроить переходы между экранами в соответствии с прототипом. Обратите внимание, имена экранов должны соответствовать прототипу.

Оформление приложения и смена экранов должны полностью соответствовать прототипу (если на прототипе элементы расположены по центру, на ваших экранах они должны быть отцентрированы, даже если не совпадают значения отступов). Если на экране реализована прокрутка элементов, у вас также должен присутствовать скролл (отступы сверху можно увеличить).

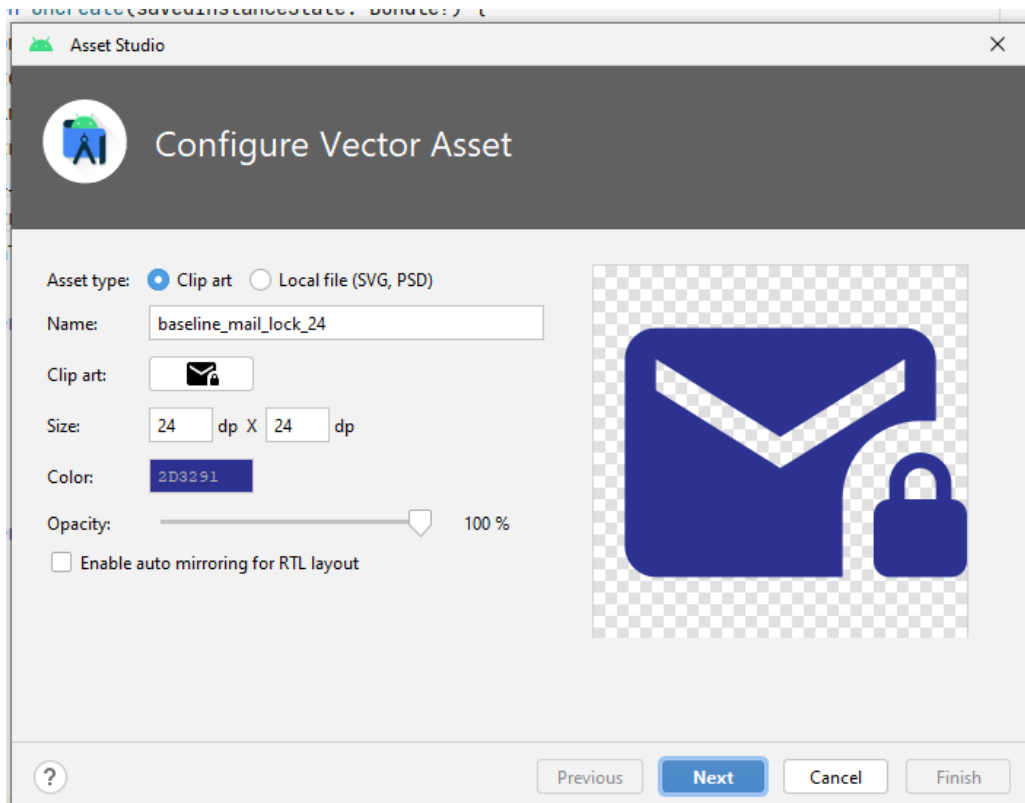
Для оформления кнопок и текстовых полей используйте Drawable Resource File.

Обратите внимание, в текстовых полях и кнопках присутствуют иконки. Для отображения иконки внутри кнопки, тип кнопки должен быть изменен на `appcompat` (см. 4 практическую работу).

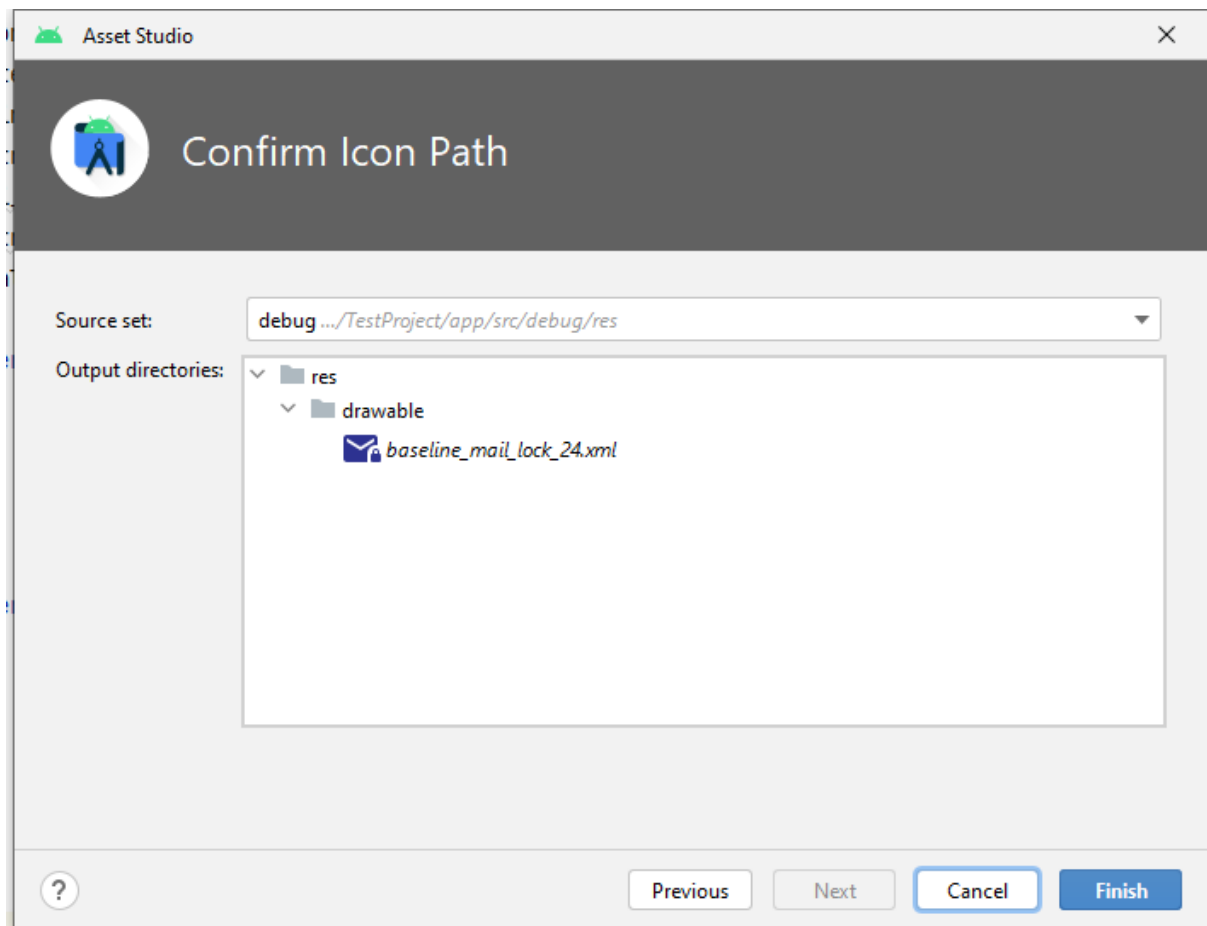
- Иконка должна быть загружена в соответствующую папку только в векторном формате (svg). Если нет возможности выгрузить векторное изображение из прототипа, используйте любое из библиотеки Android Studio. Файлы формата SVG в папку Drawable добавляются только через контекстное меню (выбрать Local File, если файл уже есть или щелкнуть левой кнопкой мыши по значку Clip Art для открытия библиотеки встроенных иконок):



- Щелчком левой кнопки мыши по значку в области Clip art откроет встроенную галерею иконок, Color – изменение цвета иконки, Name – изменение имени. Next



- Finish



- Иконку можно использовать
- Включить отображение иконки в текстовом поле или на кнопке:



35 строка - отрисовка иконка с левой стороны

36 строка - отступ между иконкой и текстом/текстовой подсказкой

Обработчик нажатий `onClick` можно назначить для любого элемента интерфейса.