

## Podstawy programowania na platformę Android – lista zadań laboratoryjnych (W trakcie tworzenia!)

### 1 Wstęp

Ćwiczenia laboratoryjne będą od tej pory wykonywane w środowisku programistycznym Android Studio. Pozwala ono na projektowanie, pisanie i sprawdzanie własnych programów na jedną z najpopularniejszych platform systemowych an rynku mobilnym. Android Studio posiada bardzo zbliżone cechy do Eclipse z wtyczką ADT, ale jest dużo prostsze w obsłudze zwłaszcza dla początkujących programistów. Po więcej informacji można sięgnąć na stronie <https://developer.android.com/studio/index.html>.

#### 1.1 Pomoc w projektowaniu

- <https://developer.android.com/index.html> - strona dla deweloperów.
- <https://www.materialpalette.com/> - strona wspomagająca generowanie kolorów tematów aplikacji.
- <https://romannurik.github.io/AndroidAssetStudio/> - strona wspomagająca generowanie ikon.

### 2 Notatki - zadanie do zrealizowania

Należy napisać aplikację Notatki z aktywnością główną zawierającą:

- Odnośnik (floating action button) do aktywności "Nowa Notatka" - aktywność powinna pozwalać na zapis notatki w postaci pliku np. tekstowego.
- Odnośnik do aktywności "Wszystkie Notatki" - pozwala na odczyt w oknie wszystkich zapisanych notatek.
- Odnośnik do aktywności gdzie istnieje możliwość wyszukania i odczytania notatki po jej nazwie.
- Widget z wyświetlaną notatką i ikoną aplikacji(po kliknięciu w ikonę notatki powinny się przewijać)
- Odnośnik do aktywności usuń notatkę - w oknie wyświetlane są nazwy notatki z możliwością wybrania tych do usunięcia (List View).
- Przy zapisie, usunięciu i braku znalezionej notatki podczas wyszukiwania powinno ukazać się powiadomienie typu Toast.

#### 2.1 Wymagania

- Dostęp do pamięci dla wszystkich systemów Android.
- etykiety powinny być pobierane z pliku string.xml.
- wymagane użytkowanie metod związanych z cyklem życia aktywności.

### 3 Wymagania wstępne

1. Znajomość cyklu życia aktywności.
2. Podstawowe elementy wyglądu aplikacji (przycisk, kontrolki, pola tekstowe).
3. Podstawy języka Java z zakresu obsługi plików, pętli, tablic, itp.
4. Umiejętność dobrania odpowiednich uprawnień dla aplikacji.
5. Umiejętność użytkowania powiadomień typu Toast.
6. Tworzenie Widgetów.