



# **Программируемые мобильные устройства ч. II**

**БГУИР, кафедра ВМиП,**

**2019**

# Контакты:

Потапчик Валерий Сергеевич

- ✓ [Вконтакте](#)
- ✓ [Телеграм](#)
- ✓ Mail: [potapchik97@gmail.com](mailto:potapchik97@gmail.com)



# Требования по посещениям

Пропуски надо отмечать.

По правилам пропущенные лабораторные отрабатываются по ведомости из деканата.

О возможных переносах занятий буду сообщать старостам как можно раньше.

✓ [624401](#)

✓ [624402](#)

# Требования к лабораторным

- Программное средство (приложение / игра) запускаемое на виртуальной машине
- Отчет
  - ✓ Титульник (1 страница, односторонний)
  - ✓ Теоретические данные по лабораторной работе (1-2 страницы, односторонний/двусторонний)
  - ✓ Кусок кода реализующий основной функционал по теме лабораторной (1-2 страницы, односторонний/двусторонний)

# Необходимое программное обеспечение

- Android Studio 2019
  - ✓ [Ссылка на загрузку](#)
  - ✓ [Гайд по установке Android Studio](#)
- Version Control System (VCS)
  - ✓ [Рекомендация] Git client: [Source Tree](#)
  - ✓ [Рекомендация] Git client: [Git Kraken](#)
  - ✓ [Рекомендация] [Github](#)
- Microsoft Word

# Лабораторная работа № 1

**Тема:** “Разработка игры на механизмах RecyclerView (drag & drop, swipe-to-dismiss)”

**Теоретический материал по теме:**

[Drag и Swipe ч1](#)

[Drag и Swipe ч2](#)

Игра любая (шахматы, шашки, пятнашки, крестики-нолики)

# Intro

**Тема:** “Реализация приложения калькулятор”

**Требования к калькулятору:**

- Выполнение арифметических операций для двух чисел:
  - ✓ Сложение
  - ✓ Вычитание
  - ✓ Умножение
  - ✓ Деление
- Вывод результата операции на экран
- Кнопка очистки полей ввода и результата
- Продолжение арифметической операции с результатом (пример. после нажатия на кнопку арифметической операции заново, результат занимает поле первого числа. Если до этого поле первого или второго числа не было изменено.