

Module 1 - User interface

שעור שני - Layouts

שעור 2 - תרגול Layouts ועיצוב דינמי

1. פתח את המחשבון שעשית בתרגול הקודם והשתמש ב weight של ה LinearLayout כדי למלא את המסך כולו לאורך ולרוחב, כלומר דאג שכל הכפתורים בכל שורה ימלאו את רוחב המסך ויתחלקו בו בצורה שווה וכן כל השורות ימלאו את אורך המסך בצורה שווה.
כעת שכפל את קובץ ה Layout לקובץ חדש ודאג שכפתורי הפעולות יהיו פי 1.5 ברוחבם מכפתורי המספרים בכל שורה, וכן דאג שחלון הטקסט יתפוס 20% מאורך המסך כל אחת מהשורות 15% ואת שאר המסך הנותר (20% השאר פנוי)
2. פתח את תרגיל המחשבון ועצב את המסך באמצעות TableLayout. השתמש בצבעים חדשים שתגדיר מתוך המשאבים, ועשה שימוש בקבצי ה style כדי לקבוע תצורה מוגדרת אישית לכל הכפתורים, תוכל גם לרשת מ style כדי לייצר סגנונות מותאמים אישית.
3. כעת עצב את המחשבון באמצעות שימוש ב RelativeLayout בלבד.
4. עשה שימוש ב FrameLayout כדי לעצב את המסך בדומה לדוגמה בכיתה אך בצורה תכנותית. כלומר הוסף תמונה שתבחר למשאבים (השתמש בפורמטים של png או jpg ובתמונות קטנות יחסית), שלב אותה בתוך ImageView והוסף גם כותרת בתוך TextView מעל לתמונה. שים לב שצריך לייצר את כל האלמנטים דינמית בקוד ה Java ולא להשתמש ב xml. לבסוף העבר את ה rootLayout אל הפונקציה setContentView אשר מקבלת view חי ולא משאב של קובץ xml.

ב ה צ ל ח ה !