

Material design - 16 מודול		
שם הפרויקט	תיאור	מחלקות נלמדות
MaterialDesignExample	<p>בחלק הראשון של שימוש בתבנית העיצוב החדשנית של גוגל נראה כיצד להוסיף את ספריית התמיכה כדי לתמוך במערכות ההפעלה שקדמו ל material design.</p> <p>נוסיף לאפליקציה סרגל עליון משלנו ונקבל את הלחיצה על כפתור ה home שישלוח מגירה המכילה את תפריט האפליקציה.</p> <p>לאחר מכן נלמד כיצד לייצר מגירה נשלפת משמאל או מימין למסך, איך לקבוע את התפריט ולעצב אותו עם כותרת מותאמת אישית. כיצד לקבל את האירועים בתפריט הזה ולשנות אותו באופן דינמי.</p>	<p>ActionBar NavigationView DrawerLayout</p>
	<p>בהמשך לתבניות העיצוב נלמד כיצד לייצר את הכפתור הצף האופייני כל כך לעיצוב החדש ולקבל ממנו את הפעולה. כיצד להשתמש ב snackbar הרי הוא ה toast החדש כאשר נמצאים בתוך האפליקציה וכיצד להשתמש ב coordinator layout אשר בהתאם למחלקת ה behavior הפנימית של כל אלמנט יכול להתנות הזזה של אלמנט אחד בהתאם לשני. במקרה שלנו נלמד כיצד להעלות את הכפתור הצף כאשר יופיע ה snack bar.</p> <p>נלמד גם כיצד לעטוף edit text באלמנט חדש אשר יכול לשמור על ה hint שלא יעלם כאשר מכניסים טקסט ובמקום הוא נשמר מעל.</p>	<p>FloatingActionButton SnackBar CoordinatorLayout InputEditText</p>
	<p>בחלק האחרון בינתיים של ה Material design נלמד כיצד להוסיף תפריט של טאבים אשר יציג את כותרות ה fragments המחלפים ב viewPager בתוך הטאבים. נלמד גם על appbar layout שיכול לתאם בין התנהגות התפריט העליון לרכיבים שמתחתיו בין אם זה גלילת רשימה או כל דבר אחר.</p>	<p>TabLayout AppBarLayout</p>
MaterialDesignRecyclerViewExample	<p>בחלק זה נכין את תרגיל המשימות, נייצר את אובייקט המשימה ואת ה recycler שיוציג את המשימות. לצורך כך נגדיר adapter מיוחד הנקרא Mission Adapter אשר יודע להתאים בין אובייקט המשימה אל התא ב cardview בתוך ה recycler אשר יציג את המשימה. חלק זה כולל את כל התשתית של המשימות כולל הוספת עדכון ומחיקה שלהם באמצעות ממשק יעודי שמגדיר ה adapter אך עדיין המשימות לא ישמרו ב database</p>	
	<p>הוספנו לתרגיל המשימות תמונה בראש העמוד אשר מתרחבת ונעלמת בעת גלילת המשימות. זהו רכיב מאוד אופייני ל material design.</p>	<p>CollapsingToolbarLayout</p>