

Zadanie : AS i rewers.

Napisz aplikację w Android Studio, która będzie zmieniać wyświetlany obrazek po każdym kliknięciu przycisku pokazując raz prawa raz lewa stronę karty.

Instrukcje:

1. Interfejs użytkownika:

- Stwórz interfejs użytkownika zawierający ImageView i Button.
- ImageView powinien wyświetlać początkowo obrazek as1.
- Button powinien mieć tekst "Pokaż rewers".

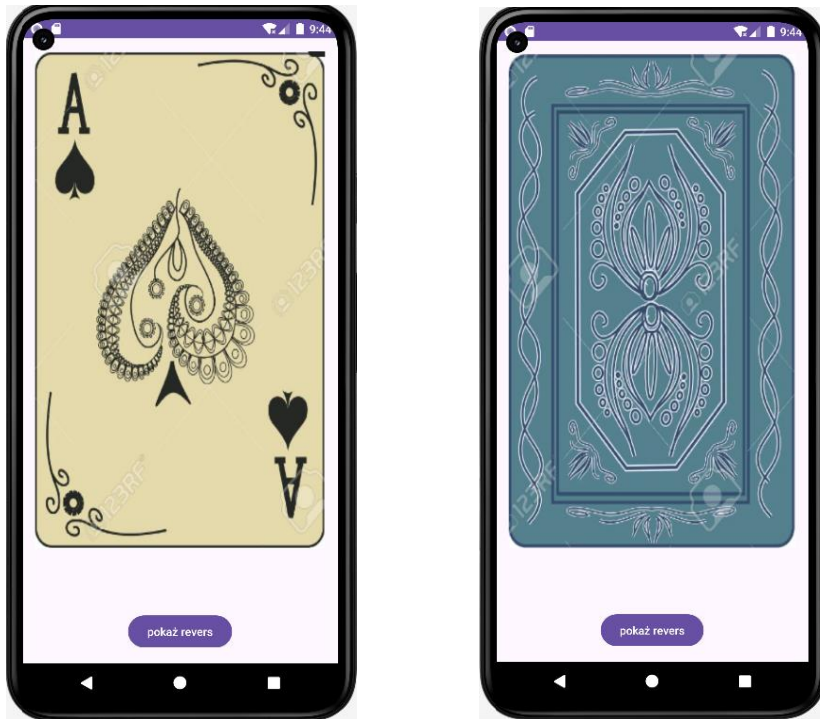
2. Logika aplikacji:

- Po uruchomieniu aplikacji, załaduj obrazek as1.
- Po kliknięciu przycisku "Zmień obrazek":
 - Jeśli obecnie wyświetlany jest obrazek as1, zmień go na as2.
 - Jeśli obecnie wyświetlany jest obrazek as2, zmień go na as1.

Opis interfejsu XML:

- Układ Relatywny
 - Ustawia szerokość i wysokość zajmuje całą dostępną przestrzeń.
 - dodaje wewnętrzny margines 16dp do wszystkich krawędzi RelativeLayout.
- #### **2. ImageView:**
- Identyfikator, który będzie używany do odwołań do tego elementu w kodzie Java.
 - Ustawia szerokość na pełną szerokość ekranu i wysokość na 620 dp.
 - Skaluje obrazek w ImageView, aby wypełnić jego granice, bez zachowania proporcji.
 - Ustawia obrazek wyświetlany początkowo na widok AS1 znajdujący się w folderze zasobów drawable.
- #### **3. Button:**
- Identyfikator przycisku.
 - Przycisk będzie miał szerokość i wysokość dostosowaną do zawartości tekstu.
 - Tekst wyświetlany na przycisku.
 - Przycisk jest przyciągnięty do dolnej krawędzi RelativeLayout.
 - Przycisk jest wyśrodkowany poziomo.

Rys. 1, 2



Zadanie: Aplikacja z animacją poklatkową za pomocą przycisku

Napisz aplikację w Android Studio, która będzie wyświetlać animację poklatkową w ImageView, a użytkownik będzie mógł przełączać się między klatkami animacji po każdym kliknięciu przycisku.

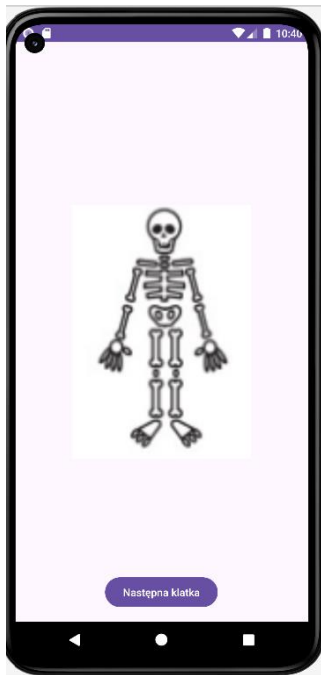
Instrukcje:

1. Interfejs użytkownika:

- Stwórz interfejs użytkownika zawierający ImageView i Button.
- ImageView powinno wyświetlać początkowo pierwszą klatkę animacji (img1, img2, img3, img4, img5, img6).
- Button powinien mieć tekst "Następna klatka".

2. Logika aplikacji:

- Po uruchomieniu aplikacji, załaduj pierwszą klatkę animacji (img1) do ImageView.
- Po kliknięciu przycisku "Następna klatka":
 - Cyklicznie przełączaj między klatkami animacji (img1, img2, img3 itd..).



```
private void changeImage() {  
    int zasoby;  
  
    switch (ind) {  
        case 1:  
            zasoby = R.drawable.image2;  
            break;  
        case 2:  
            zasoby = R.drawable.image3;  
            break;  
        case 3:  
            zasoby = R.drawable.image4;  
            break;  
        case 4:  
            zasoby = R.drawable.image5;  
            break;  
        case 5:  
            zasoby = R.drawable.image6;  
            break;  
        case 6:  
        default:  
            zasoby = R.drawable.image1;  
            break;  
    }  
  
    img.setImageResource(zasoby);  
    ind++;  
    if (ind > 6) {  
        ind = 1;  
    }  
}
```