

Zadanie 1. Aplikacja z przełącznikami.

Stwórz aplikację mobilną na system Android, która będzie zawierała dwa przełączniki (Switch) oraz przycisk (Button).

Aplikacja powinna spełniać następujące wymagania:

Layout:

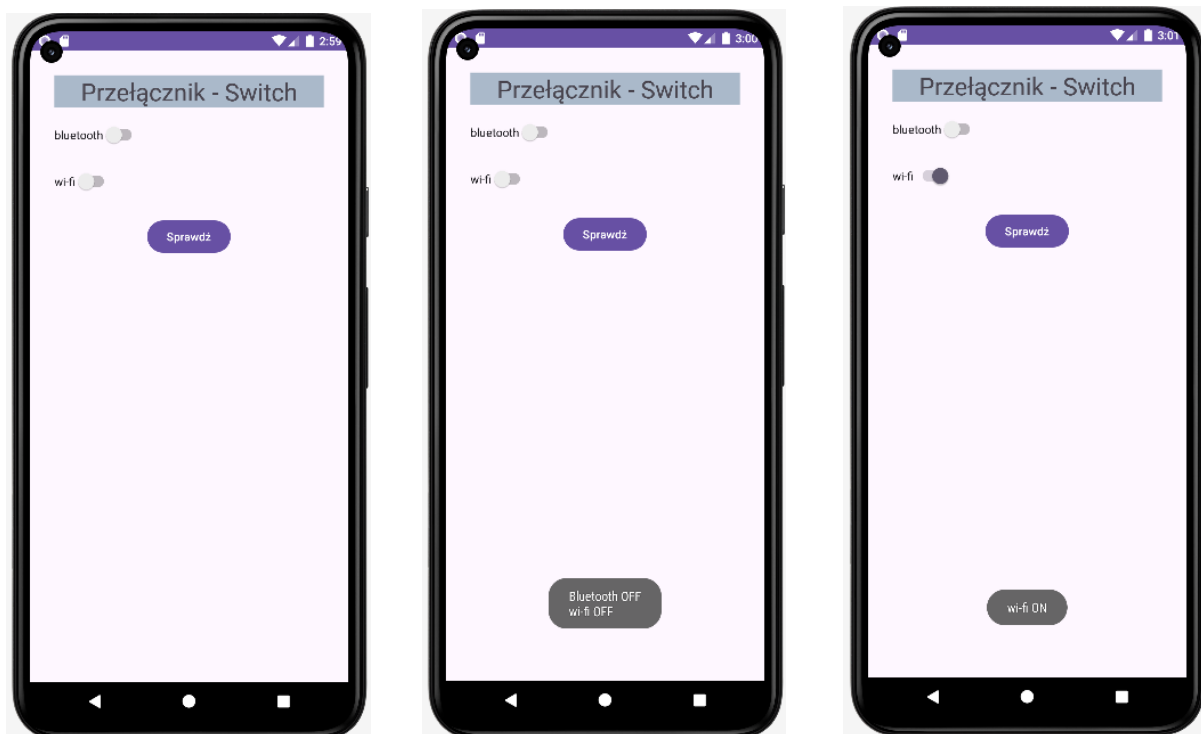
W interfejsie użytkownika znajdą się dwa przełączniki oraz przycisk.

Pierwszy przełącznik ma odpowiadać za włączanie i wyłączenie funkcji "Bluetooth".

Drugi przełącznik ma odpowiadać za włączanie i wyłączenie funkcji "Wi-Fi".

Przycisk powinien znajdować się pod przełącznikami.

Przełączniki powinny mieć przypisane odpowiednie teksty dla stanów "ON" oraz "OFF", które będą wyświetlane w komunikatach.



Funkcjonalność:

1. Po kliknięciu na pierwszy przełącznik, na ekranie pojawia się komunikat (Toast) informujący o stanie "Bluetooth".
2. Jeśli przełącznik jest włączony, komunikat powinien brzmieć "Bluetooth ON", a jeśli wyłączony – "Bluetooth OFF".
3. Po kliknięciu na drugi przełącznik, na ekranie pojawia się komunikat (Toast) informujący o stanie "Wi-Fi".
4. Jeśli przełącznik jest włączony, komunikat powinien brzmieć "Wi-Fi ON", a jeśli wyłączony – "Wi-Fi OFF".
5. Po kliknięciu na przycisk (button), na ekranie pojawia się komunikat (Toast) informujący o obecnym stanie obu przełączników.

Komunikat powinien zawierać informacje:

- "Bluetooth" + stan przełącznika 1 (czyli "ON" lub "OFF"),
- "Wi-Fi" + stan przełącznika 2 (czyli "ON" lub "OFF").

Przykładowy komunikat: "Bluetooth ON \n Wi-Fi OFF".

```
btn.setOnClickListener(v -> {
    String statusSwitch1, statusSwitch2;
    if(switch1.isChecked()) statusSwitch1= switch1.getTextOn().toString();
    else statusSwitch1=switch1.getTextOff().toString();

    if(switch2.isChecked()) statusSwitch2= switch2.getTextOn().toString();
    else statusSwitch2=switch2.getTextOff().toString();

    Toast.makeText( getApplicationContext(), text: "Bluetooth "+ statusSwitch1 + "\n" + "wi-fi "+statusSwitch2, Toast.LENGTH_SHORT).show();
});

switch1.setOnCheckedChangeListener((buttonView, isChecked) -> {
    if(isChecked) Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Bluetooth ON", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    else Toast.makeText( context: MainActivity.this, text: "Bluetooth OFF", Toast.LENGTH_SHORT).show();
});
```

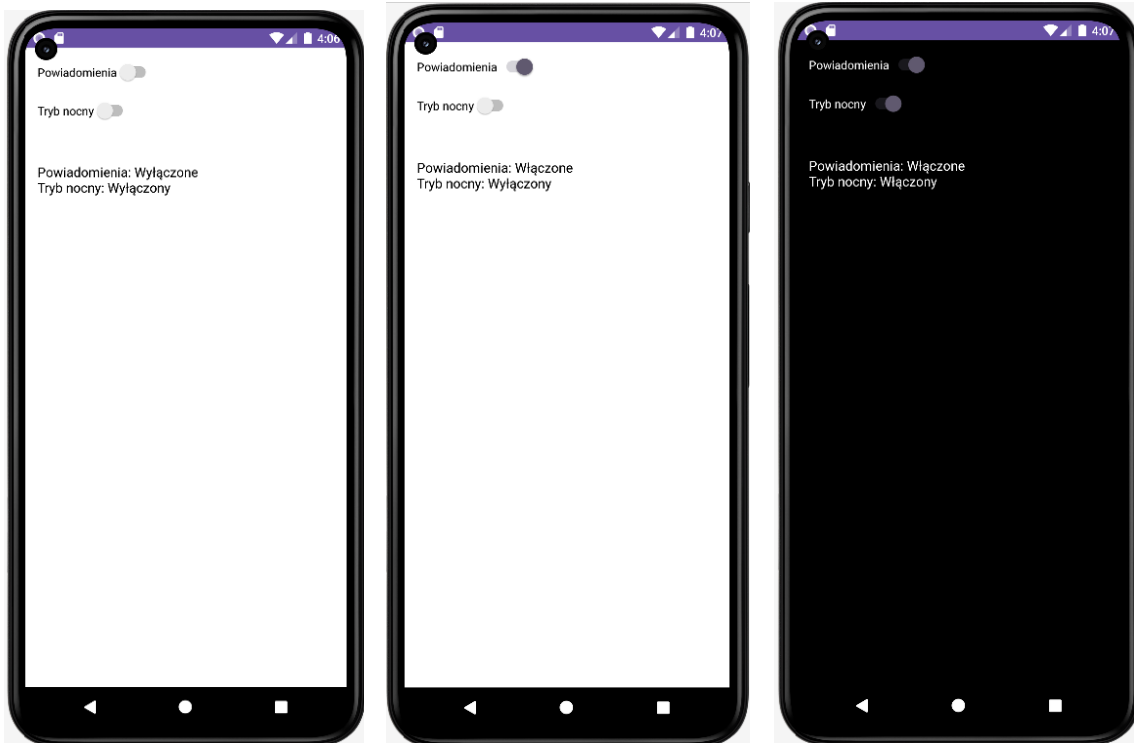
Zadanie 2. Aplikacja z przełącznikami – tryb nocny.

Stwórz aplikację mobilną na system Android, która będzie zawierała trzy przełączniki (Switch) oraz tekstowy wskaźnik statusu (TextView).

Aplikacja powinna spełniać następujące wymagania:

Layout:

1. W interfejsie użytkownika znajdą się dwa przełączniki oraz tekstowy wskaźnik statusu.
2. Przełączniki mają odpowiadać za ustawienia różnych funkcji w aplikacji:
3. Pierwszy przełącznik kontroluje stan "Powiadomień".
4. Drugi przełącznik kontroluje stan "Trybu nocnego".
5. Tekstowy wskaźnik statusu (TextView) powinien znajdować się pod przełącznikami i wyświetlać aktualny stan wszystkich trzech funkcji.



Funkcjonalność:

1. Po przełączeniu dowolnego przełącznika, tekstowy wskaźnik statusu powinien automatycznie zaktualizować się, aby odzwierciedlać aktualny stan wszystkich funkcji.
2. Przykładowy status: "Powiadomienia: Włączone, Tryb nocny: Wyłączony.
3. Tekstowy wskaźnik statusu powinien zawierać czytelny opis dla każdego przełącznika, w formie "Funkcja: Włączona" lub "Funkcja: Wyłączona".
4. Użyj odpowiednich metod, aby wykrywać zmiany stanu przełączników i automatycznie aktualizować wyświetlany status.
5. Metoda powinna umożliwiać dynamiczne dostosowanie wyglądu aplikacji do trybu nocnego lub dziennego.
6. W trybie nocnym - tło interfejsu zmienia się na czarne, a wszystkie elementy tekstowe na białe, co jest bardziej przyjazne dla oczu w ciemnych warunkach.
7. W trybie dziennym - tło zmienia się na białe, a teksty na czarne, co jest bardziej odpowiednie w jasnych warunkach.
8. Dzięki tej metodzie, użytkownik może przełączać się między trybami, co poprawia komfort użytkownika aplikacji w różnych sytuacjach oświetleniowych.

```
private void update(boolean isNight) {  
    if (isNight) {  
        layout.setBackgroundColor(Color.BLACK);  
        txt.setTextColor(Color.WHITE);  
        powiad.setTextColor(Color.WHITE);  
        tryb.setTextColor(Color.WHITE);  
    } else {  
        layout.setBackgroundColor(Color.WHITE);  
        txt.setTextColor(Color.BLACK);  
        powiad.setTextColor(Color.BLACK);  
        tryb.setTextColor(Color.BLACK);  
    }  
}
```