به نام خدا

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| سری n,l تمرینات | درس: برنامه نویسی موبایل | ترم دوم سال تحصیلی 95-94 | مدرس: مظفر بگ محمدی | دانشگاه ایلام |

1. **گرافیک:** در این تمرین هدف نوشتن یک کاربرد گرافیکی است. در ابتدا تصویر کلی یک سیب زمینی وجود دارد که در زیر آن تعدادی جعبه ی کنترلی وجود دارد که ملحقات سیب زمینی مثل مو، چشم، عینک و را نمایان می کنند.



هر کدام از گزینه ها که انتخاب شوند، باید تصویر مربوطه به سیب زمینی اضافه شود. مثلاً، اگر چشم را انتخاب کنیم، چشمهای سیب زمینی نمایان خواهد شد. در تصویر سمت چپ، تمام ملحقات سیب زمینی فعال شده اند. تصاویر مربوط به سیب زمینی در فایل زیپ این تمرین گنجانده شده اند که می توانید از آنها استفاده کنید. برای اینکار باید به ازای هر تصویر یک ImageView داشته باشید. برای تعیین جای تصاویر از جانمایی RelativeLayout استفاده کنید و تصاویر را روی هم قرار دهید. برای نمایان کردن تصویر می توانید از android:visibility در سند xml یا متد setVisibility در برنامه ی جاوا استفاده کنید. برای این که ببینید یک عنصر فعال است یا نه؟ می توانید از متد getVisibility استفاده کنید.

1. **گرافیک:** در این تمرین باید بازی دوز را پیاده کنید. برای ساده شدن کدها، می توانید فرض کنید دو نفر از طریق موبایل بازی می کنند و برنامه بعد از حرکت شرط اتمام بازی را چک می کند. تعداد بردهای هر بازیکن را ذخیره کرده و نمایش دهید.



در هر دو تمرین می توانید از منابع اینترنتی استفاده کنید.