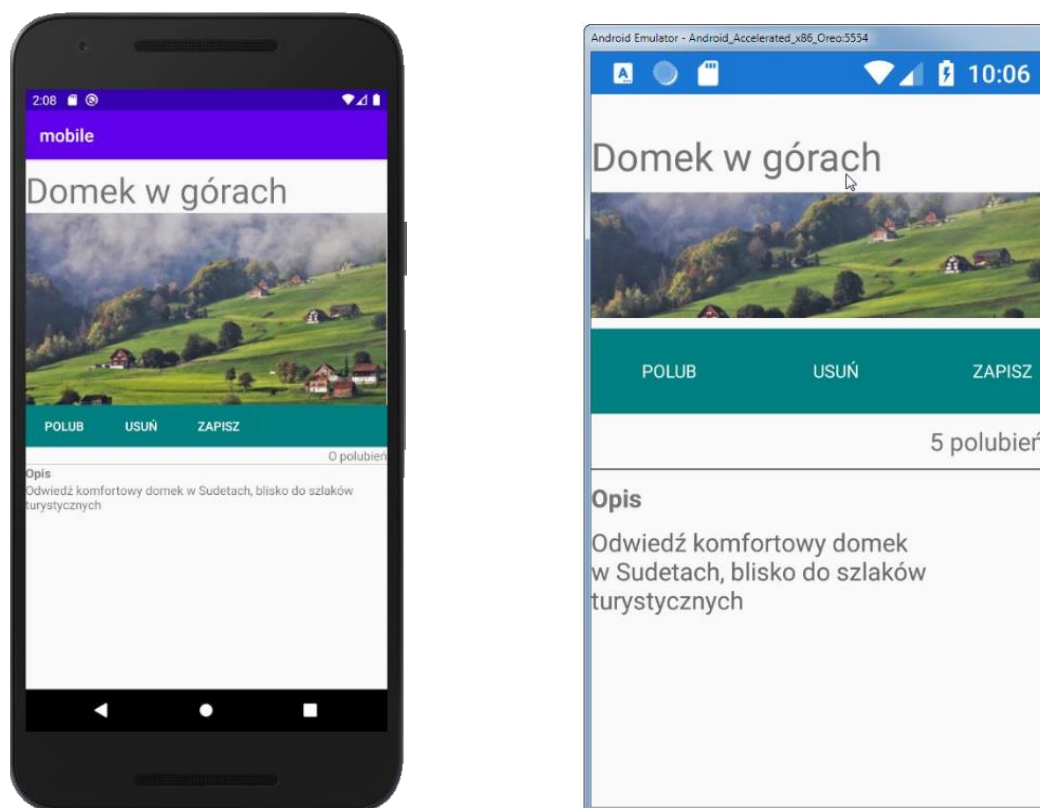


Fragment egzaminu zawodowego

Wykonaj aplikację mobilną za pomocą środowiska programistycznego dostępnego na stanowisku egzaminacyjnym oraz uruchom ją w dostępnym emulatorze systemu mobilnego. Aplikacja jest fragmentem programu do przeglądania ofert turystycznych. Do wykonania aplikacji należy wykorzystać obraz z archiwum **dommek.zip** zabezpieczonego hasłem: **!Turystyk@**



Na **lewym obrazie** przedstawiono stan po uruchomieniu aplikacji mobilnej. W zależności od zastosowanego środowiska programistycznego oraz emulowanego systemu wynik końcowy może nieznacznie się różnić od przedstawionego. Na **prawym obrazie** przedstawiono zachowanie aplikacji: **5 razy** wciśnięto przycisk „POLUB” i w efekcie status pod przyciskami wyświetla tekst „5 polubień”.

Elementy aplikacji:

- Tytuł o treści: „Domek w górach”
- Obraz o nazwie obraz.jpg wypakowany z archiwum
- Trzy przyciski o treści: „POLUB”, „USUŃ”, „ZAPISZ” umiejscowione obok siebie
- Napis o treści „0 polubień”
- Linia horyzontalna
- Napis o treści „Opis”
- Napis o treści „Odwiedź komfortowy domek w Sudetach, blisko do szlaków turystycznych”

Działanie aplikacji:

- Aplikacja implementuje licznik polubień, który w stanie początkowym aplikacji jest równy 0, następnie jego stan jest:
 - **inkrementowany** po wciśnięciu przycisku „POLUB”
 - **dekrementowany** po wciśnięciu przycisku „USUN”. Licznik nie może być niższy niż 0
- Stan licznika jest wyświetlany pod przyciskami, w formie napisu „<x> polubień”, gdzie <x> oznacza aktualną wartość licznika

Założenia aplikacji:

- Interfejs użytkownika zapisany za pomocą **języka znaczników** wspieranego w danym środowisku (np. XAML, XML)
- Zastosowany typ rozkładu **liniowy wertykalny** (Linear/Stack lub inny o tej idei) z zagłębionym rozkładem **liniowym horyzontalnym** dla przycisków
- Margines wewnętrzny górny dla całej strony lub rozkładu wertykalnego: **20px** (lub dp)
- Kolor tła przycisków i rozkładu, w którym się znajdują: **Teal (#008080)**, zgodnie z lewym obrazem
- Kolory czcionki: **biały** dla przycisków oraz **Gray (#808080)** dla napisu „Odwiedź...”, zgodnie z lewym obrazem
- Czcionka tytułu ma rozmiar **największy** spośród użytych w aplikacji
- Czcionka napisu „Opis” jest **pogrubiona**
- Napis o liczbie polubień jest wyrównany **do prawej**
- Obraz wypełnia **całą szerokość** strony (zależnie od zastosowanego aspektu może być automatycznie obcięty przez emulator – zobacz prawy obraz)
- Linia horyzontalna jest koloru **Gray (#808080)**, dopuszcza się również **prostokąt** o wysokości **1**
- Aplikacja powinna być zapisana czytelnie, z zachowaniem zasad czystego formatowania kodu, należy stosować znaczące nazwy zmiennych i funkcji

Na koniec spakuj cały projekt aplikacji mobilnej do archiwum o nazwie **mobilna_klasa_imie_nazwisko.zip**