**Методические указания по выполнению практической работы на тему**

**«Применение различных элементов и их свойств**

**при создании однооконного приложения в Xamarin.Forms»**

*Цель занятия:*научиться создавать проекты мобильного приложения в Xamarin.Forms.

*План работы:*

* Теоретические сведения
* Ход работы

**Теоретические сведения**

**Для подключения пользовательского шрифта:**

1. Размещаем шрифт .ttf в папку Assets/Fonts/
2. Далее в разметке элемента xaml, которому хотим активировать шрифт, пишем следующий код:



**В качестве combobox** в Xamarin.Forms выступает элемент **picker**:



**Открытие нового окна:**

App.Current.MainPage = new Название окна();

**Для внедрения картинки в форму:**

Картинку помещаем в **Resources/drawable/**

Далее в элементе **Image в атрибуте source** указываем название этой картинки.

**Чтобы извлечь данные из xlsx файла:**

1. Переконвертировать в txt-формат
2. Далее поместить txt-файл по пути Assets/
3. Создать глобальную переменную в файле App.xaml.cs:



1. В классе MainActivity.cs после строки base.OnCreate(); записать:



1. Кодом выше мы прочитали данные в txt-файле и записали их построчно в глобальную переменную с типом List<string>, чтобы потом подтянуть к нашей форме и загрузить в Label :



**Вызов диалогового окна:**

App.Current.MainPage.DisplayAlert("Сообщение!", Тело сообщения, "OK");

**Действия при сборке:**

Для ресурсов : EmbeddedResource

Для ассетов : AndroidAsset

**Ход работы:**

**Задание 1.** Разработать в Xamarin.Forms однооконное приложение «Расчет количества банок краски». Рассчитать количество банок краски для окрашивания комнаты. На форме должна быть предусмотрена возможность ввода площади комнаты и выбора 2-3-4 литровых банок краски из расхода, что 1л окрашивает 7м2.

**Задание 2.** Разработать в Xamarin.Forms однооконное приложение «Бытовая техника». Наличие на форме элементов выбора товара (не менее 5). Щелчок по кнопке «Заказать» выдаст список заказанных товаров.