

Lucrare de laborator Nr. 3

Tema: I. Memoria Internă și externă. Citire și scriere pe SD card.

## II. Elementul de control **Spinner**.

Scopul:

De a acumula experiență, competențe în utilizarea SD – card la prelucrarea datelor.

Sarcini:

### I. Memoria Internă și externă. Citire și scriere pe SD card.

1. Având acumulate deja anumite competențe de implicare a spațiului de pe **SD** al dispozitivului Android efectuați următoarele:
  - a) Creați un fișier **Reușita.txt**, cu informația despre reușita studenților la trei discipline (Matematica, Programare, Baze de Date), denumirile coloanelor: IdSt, NumeSt, Mate, Progr, BD) și plasați acest tabel în (**/mnt/sdcard/download/**);
  - b) Creați o metodă care citește informația din acest fișier și o plasează într-un element de tip **EditText** pe interfața androidului (la fiecare înregistrare citită din fișier să se adauge simbolul "\n" apoi înregistrarea modificată să se adauge în **EditText**).
  - c) Creați o altă metodă care citește informația din **EditText** - completat în etapa precedentă și o salvează într-un fișier nou în (**/mnt/sdcard/download/**) (în prealabil va trebui de separat înregistrările conform separatorului "\n");
  - d) Creați o altă metodă care citește informația din **EditText** - completat în etapa precedentă și o salvează în două fișiere: în unul dintre ele să se înscrie doar acele înregistrări, pentru care nota media la cele trei discipline este mai mare decât o valoare concretă plasată într-un element de tip **EditText**, celelalte înregistrați să se înscrie în alt fișier.
  - e) Efectuați o serie de lansări a aplicației modificând, de fiecare dată, valoarea pentru departajare a înregistrărilor preluate din **EditText** și înregistrate în două fișiere **.txt..**

### II. Spinner.

1. Scrieți câteva linii de cod pentru ca valorile selectate să apară într-un element de tip **TextView** în ordinea selectării acestora. (de exemplu, dacă ați selectat **Dog**, apoi **Horse**, apoi **Cat**, atunci aceste valori trebuie să apară în forma **Dog, Horse, Cat**).
2. Propuneți și dezvoltați anumite funcționalități similare celei de calculare a sumei elementelor definite de șiragul de simboluri.
3. Prezentați și dezvoltați și alte moduri de completarea listei **Spinner**, care în opinia Dtră ar putea fi utile în cadrul altor funcționalități la un nivel mai înalt de complexitate.
4. Problemă 1: Fie că elementele listei atașate elementului de tip **Spinner** reprezintă niște șiruri de numere, de exemplu ("2,5,5,5,5,7", "3,8,6,9", "6,5,1,3,2"). Să se găsească numerele de ordine (pozițiile) tuturor șirurilor din listă ale căror sumă a elementelor este mai mare decât suma elementelor șirului selectat. Modul de prezentare a rezultatului – la discreția Dtră. Explicație: dacă selectăm șirul "6,5,1,3,2"), suma elementelor este 17.

Suma elementelor din primul șir este 29, iar a celor din al doilea – 26. Rezultatul este "1,2", numărăm de la unu.

5. Problemă 2. Completați lista atașată elementului **Spinner** cu un șir de cuvinte care ar putea fi utilizate pentru a forma (alcătui) anumite propoziții care au sens. Faceți modificările necesare care asigură alcătuirea propozițiilor și plasarea acestora într-un element de tip **EditText**. Exemplu: Fie că elementele listei se completează cu "**Ion**", "**student**", "**ASE**", "**CIB**", "**este**", "**facultatea**", "**la**", "**cea**", "**bună**", "**bun**". Prin selectarea "**facultatea**", "**CIB**", "**la**", "**ASE**", va formată expresia "**facultatea CIB la ASE**".