

В данном примере, переменной **my\_resolution** мы присваиваем тип нашего устройства, далее проводим выбор по типу и в соответствии типа присваиваем переменной **Error** виджет нашего типа (телефон, планшет).

Так-же для тестирования того или иного типа можно использовать следующее: