



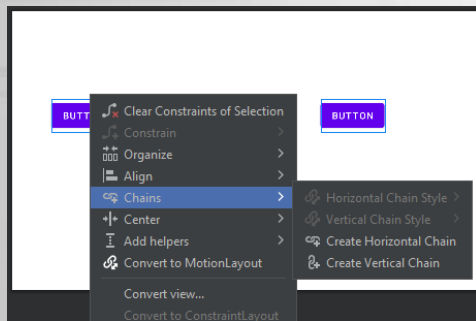
Alinhamentos e Layouts

Prof. Hércules Santhus

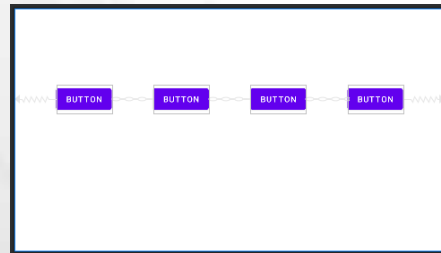


Chain

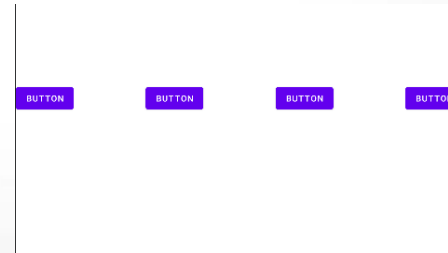
É usado para distribuir proporcionalmente os componentes na área do dispositivo



Ao selecionar Chains, você tem a opção de escolher Horizontal, Vertical ou uma das três opções a baixo.



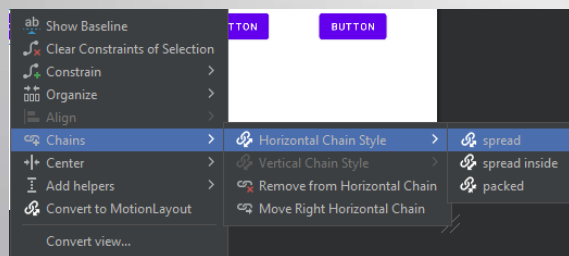
spread



spread inside

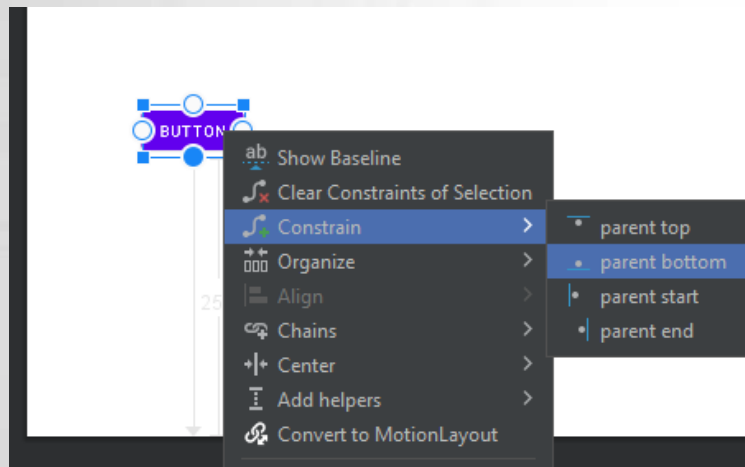


packed

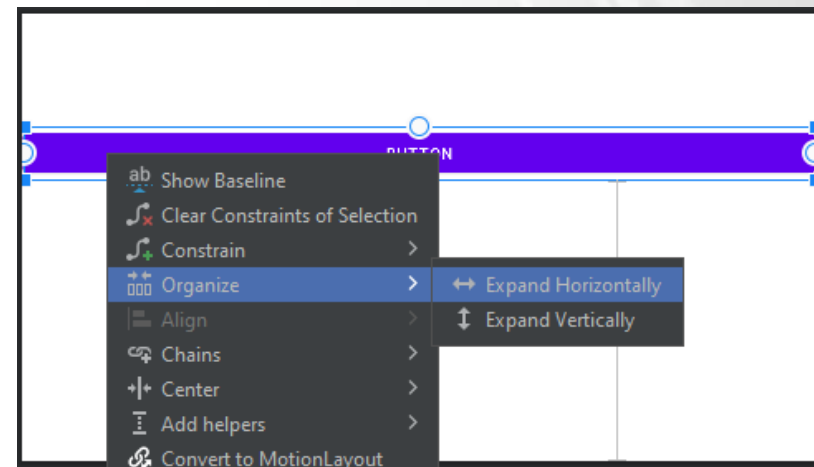




Alinhamento



Outra forma de alinhar o elemento é usando **Constrain**. Dessa forma o botão não se moverá do lugar que você já posicionou.



A opção **Organize**, expande o botão para ocupar toda a área do dispositivo, tanto horizontalmente ou na verticalmente..



Atividade App - PPT

Passos:

1 – Crie a Interface do App

2 – Crie uma método que receba como parâmetro *String* a escolha do usuário.

```
public void escolhaUsuario(String escolha){
```

2 – Crie um método onclick *void* para cada opção de escolha do usuário e chame a classe escolhaUsuario dentro dela.

```
public void opcaoPedra (View op){  
    this.escolhaUsuario("pedra");  
}
```

3 – Nesta classe escolhaUsuario crie um inteiro para receber numeros aleatório (3)

```
int numero = new Random().nextInt(3);
```





Você pode usar uma *array* de *String* para adicionar as opções:

```
int numero = new Random().nextInt(bound: 3);  
  
String[ ] opcoes = {"pedra", "papel", "tesoura";  
String opcaoApp = opcoes[numero];
```

Para exibir a imagem no App de forma aleatória, primeiramente de um nome id para o componente. Exemplo: ImageViewApp

```
ImageView imagemApp = findViewById(R.id.ImageViewApp);
```

```
imagemApp.setImageResource(R.drawable.papel);
```





Você pode usar um switch case para inserir a imagem conforme valor escolhido de forma aleatória pelo App

```
switch (opcaoApp){  
    case "pedra":  
        imagemApp.setImageResource(R.drawable.pedra);  
        break;  
    case "papel":  
        imagemApp.setImageResource(R.drawable.papel);  
        break;  
    .....  
}
```



Por fim, defina as regras para que os resultados sejam exibidos no App. Isso será mostrado no **textView**

Você Ganhou 😊
Você Perdeu 😞
Empate !

Você pode criar um **if** para isso.

