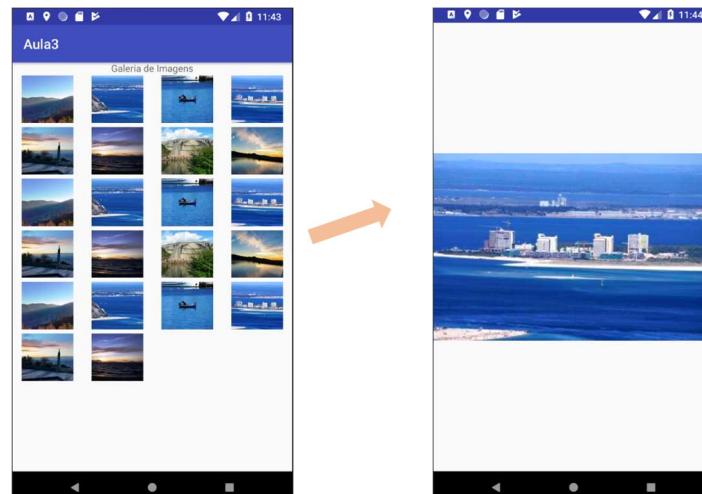


Departamento *Informática***Disciplina** *Programação para Dispositivos Móveis***Curso** *DWDM***Ano** *2º***Semestre** *1º***Ano Lectivo** *2020/2021***Ficha Prática n.º 3****Objetivo:** Programação da interface (Layouts)

1. Crie uma aplicação “Galeria” que replique a aplicação exemplo incluída nos apontamentos nas aulas teóricas. Faça download de 10 imagens com qualidade baixa e coloque no seu projeto. Crie a classe sugerida. Exemplo de *Layout*:



Desafio: Investigar e incluir uma mensagem Toast com o número em vetor da imagem clicada.

2. Baseado na aplicação disponibilizada no moodle “Frutaria”, crie uma aplicação “Videoteca” que na primeira atividade apresente capas de filmes com o nome dos realizadores. Ao clicar numa capa, a aplicação apresenta outra atividade e mostra a capa do filme com o nome do realizador e o tipo (exemplo: Romance, Drama, Ação, etc..). Implemente pelo menos 15 filmes.