

Universidade da Amazônia
Curso: Análise e Des. de Sistemas
Turma: ALC 040 01 05 NXA
Disciplina: Programação Orientada a Objetos
Professor: Alan Souza

LISTA DE EXERCÍCIO 1

1) A utilização de menu em um aplicativo mobile torna sua utilização mais fácil, já que as ações ficam localizadas em um único lugar.

Sobre a criação de menus, analise os itens abaixo:

- I. O menu fica localizado na estrutura LinearLayout.
- II. O método da classe Java que executa os comandos para associar o layout de menu e a determinada Activity é o onCreateOptionsMenu.
- III. O clique de item do menu é controlado no método onOptionsItemSelected que fica dentro da classe Java da Activity.
- IV. Os itens de menu podem ficar apenas visíveis ou ocultos.

Os itens corretos são:

(1 Ponto)

- a) I, II, III, IV.
- b) II e III apenas.
- c) I e IV apenas.
- d) I, II e III apenas.
- e) II, III e IV apenas.

2) Analise o código abaixo extraído da classe Tela1 que compõe um aplicativo Android:

```
Intent i = new Intent( this, Tela2.class );  
i.putExtra( "nome", editNome.getText().toString() );  
startActivity( i );
```

Esse código representa:

(1 Ponto)

- a) Uma Intent explícita que direciona o usuário da Tela1 para a Tela2, levando um parâmetro de chave "nome".
- b) Uma Intent implícita que direciona o usuário da Tela1 para a Tela2 apenas.
- c) Uma Intent explícita que está sendo interceptada na Tela2.
- d) Uma Intent implícita que permite que o usuário compartilhe o valor da chave "nome" com outros aplicativos instalados no dispositivo.
- e) A criação de um menu na classe Tela1.

3) Em relação ao desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis para Android e iOS, analise as alternativas e marque a correta:

(1 Ponto)

- a) A linguagem de programação Kotlin pode ser usada tanto para o desenvolvimento Android quanto para o iOS.
- b) Tanto a Google Play quanto a Appstore permitem que os desenvolvedores cadastrem seus aplicativos para venda sem a necessidade de pagamento de taxa.
- c) É possível programar um aplicativo iOS no sistema operacional Windows.
- d) O Android SDK é composto apenas pelas bibliotecas que tornam viável a programação do app.
- e) A IDE oficial para desenvolvimento de aplicativos Android é conhecida como Android Studio e do iOS é a XCode.

4) Sobre as Activities no desenvolvimento mobile Android, analise os itens a seguir:

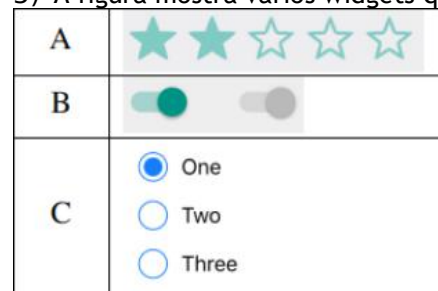
- I. São compostas por um arquivo XML e uma classe Java.
- II. O layout é declarado na classe Java e os comportamentos dinâmicos no arquivo XML.
- III. Activity é sinônimo de tela no referido contexto.

Marque a alternativa correta:

(1 Ponto)

- a) O item I está correto e os itens II e III estão incorretos.
- b) Os itens II e III estão corretos e o item I está incorreto.
- c) Os itens I e III estão corretos e o item II está incorreto.
- d) O item II está correto e os itens I e III estão incorretos.
- e) Os itens I e II estão corretos e o item III está incorreto.

5) A figura mostra vários widgets que podem ser utilizados em aplicativos Android.



Os componentes A, B e C são, respectivamente:

(1 Ponto)

- a) Star Button, OnOff, Check Button.
- b) Swicth, Rating Bar, Spinner.
- c) Spinner, Toast, Text Field.
- d) Rating Bar, Switch, Radio Button.
- e) Rating Bar, Switch, Spinner.

6) O Spinner é um widget que mostra uma lista de itens que o usuário pode escolher apenas um deles. O método que pega o item escolhido na classe Java é

(1 Ponto)

- a) `getText`
- b) `dropdown`
- c) `isChecked`
- d) `getCheckedRadioButtonId`
- e) `getSelectedItem`

7) Quando o programador Android cria um aplicativo, ele precisa entender, dentre outras coisas, de como realizar a ligação entre os componentes do layout e a classe Java. O método que recebe o identificador do componente de layout e retorna um objeto para o respectivo componente é

(1 Ponto)

- a) `getComponentId`
- b) `inflate`
- c) `findViewById`
- d) `getText`
- e) `getElementById`

8) O arquivo `string.xml` faz parte do aplicativo Android. Sobre ele, julgue os itens abaixo:

- I. É criado automaticamente pelo Android Studio depois da criação do projeto.
- II. Deve ficar dentro da pasta `res/values`

III. O conteúdo textual do aplicativo fica declarado nele e pode ser traduzido para outros idiomas, garantindo a mudança de idioma do app de acordo com o idioma configurado no sistema operacional do usuário.

IV. Pode ser preenchido através da tela de layout do Android Studio.

Os itens corretos são:

(1 Ponto)

- a) I, II, III, IV.
- b) I, II, III apenas.
- c) I e III apenas.
- d) II e IV apenas.
- e) II, III e IV apenas.

9) O código abaixo foi extraído de um app Android:

```
<string-array name="vetor_buscadores">
    <item>Selecione...</item>
    <item>Google</item>
    <item>Bing</item>
    <item>Baidu</item>
    <item>Yahoo!</item>
    <item>DuckDuckGo</item>
</string-array>
```

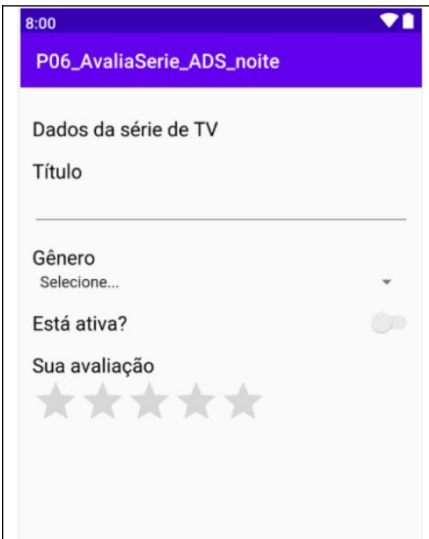
Muito provavelmente, esse(a) _____ de Strings está associado(a) a um _____ e pode deve ser chamado no atributo _____ do componentes citado.

Marque a opção que mostra as palavras que completam as lacunas acima na ordem e de maneira correta.

(1 Ponto)

- a) lista, switch, text.
- b) vetor, spinner, entries.
- c) array, rating bar, items.
- d) array, spinner, items.
- e) vetor, radio button, values.

10) Analisando a imagem e o código-fonte:

	<pre>public class MainActivity extends AppCompatActivity { // QUE COMANDOS COLOCAR AQUI? @Override protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) { super.onCreate(savedInstanceState); setContentView(R.layout.activity_main); titulo = findViewById(R.id.edit_titulo); genero = findViewById(R.id.spin_genero); ativa = findViewById(R.id.sw_ativa); avaliacao = findViewById(R.id.rb_avaliacao); } }</pre>
---	---

Que comandos devem substituir o comentário?

(1 Ponto)

- a) TextView titulo; Toast genero; Switch ativa; RadioButton avaliacao;
- b) EditText titulo; TextView genero; TextView ativa; Rating avaliacao;
- c) EditText editTitulo; Spinner spinGenero; Switch swAtiva; RatingBar rbAvaliacao;
- d) EditText titulo; Spinner genero; Switch ativa; RatingBar avaliacao;
- e) TextView titulo; Switch genero; Spinner ativa; RatingBar avaliacao;

11) Descreva como um programador de aplicativos Android deve proceder para criar um menu em seu aplicativo.
(4 Pontos)

12) No contexto do desenvolvimento de dispositivos móveis, descreva para que serve o comando:
`getMenuInflater().inflate(R.menu.menu1, menu);`
(3 Pontos)

13) Cite duas vantagens de programar aplicativos mobile para Android e duas desvantagens de desenvolver app para iOS. (0,75 pontos para cada item).
(3 Pontos)