



# Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Prof. Dr. Alan Souza

[alan.souza@unama.br](mailto:alan.souza@unama.br)

2020

## 3. INTENTS



1. Uma aplicação **não** pode acessar diretamente arquivos de outra;
2. Também **não** pode acessar diretamente recursos do sistema operacional (lista de contatos, câmera, GPS, rede...) -> usuário deve autorizar durante a utilização do app.
3. Então como tirar proveito dos recursos do Android e de app de terceiros?

Utilizando Intents!

### 3. INTENTS



1. São criadas a partir de ações do usuário;
2. As *Intents* podem ser definidas como mensagens enviadas por um componente da sua aplicação (uma *activity*, por exemplo) para o Android, informando a intenção de inicializar outro componente do **mesmo app ou de outro app**;
3. Exemplos: ir de uma tela para outra, tocar em um link e abrir o navegador de internet; assistir um vídeo do YouTube; compartilhar um texto/fotos/arquivos entre os aplicativos instalados...

### 3. INTENTS

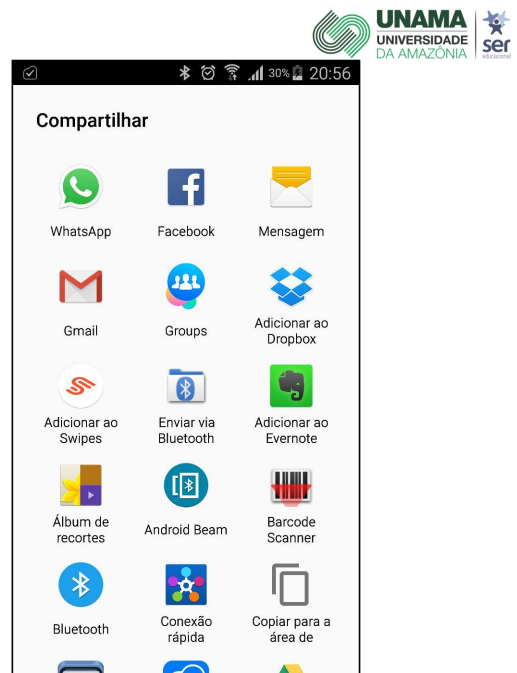


Dois tipos de Intents:

- A. **Implícita**: quando não se indica exatamente qual *Activity* deve ser executada a partir de determinada ação.
- B. **Explícita**: quando se especifica exatamente qual *Activity* deve ser executada depois de uma ação.

### 3. INTENTS

1. Exemplo de utilização de Intent Implícita para compartilhar um texto entre os aplicativos instalados no aparelho.
2. Aplicações colaborando entre si.



### 3. INTENTS

Exemplo de Implícita (código):

```
Intent i = new Intent( Intent.ACTION_SEND );
i.setType( "text/plain" );
i.putExtra( Intent.EXTRA_SUBJECT, "Assunto" );
i.putExtra( Intent.EXTRA_TEXT, "Texto" );
startActivity( Intent.createChooser( i, "Compartilhar..." ) );
```

Android/Usuário decide a Activity  
que deve ser executada

### 3. INTENTS



- Exemplo de Explícita (chamada/origem)

//classe Tela1.java:

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

Servem para telas (activities)  
do mesmo projeto (aplicativo)

Envio de valor de uma  
tela para outra

### 3. INTENTS



- Exemplo de Explícita (recebimento/destino)

//classe Tela2.java:

```
Intent i = getIntent();
String nome = i.getStringExtra("nome");
```

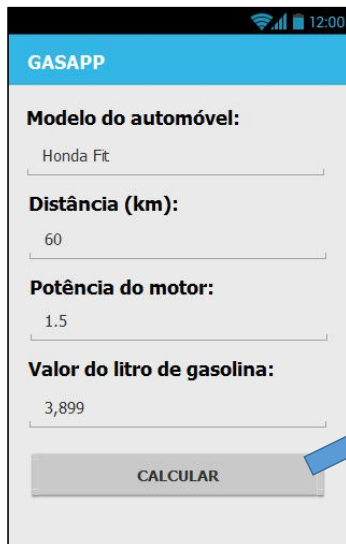
Recebimento de valor  
de tela anterior

### 3. INTENTS - Tarefa prática 1

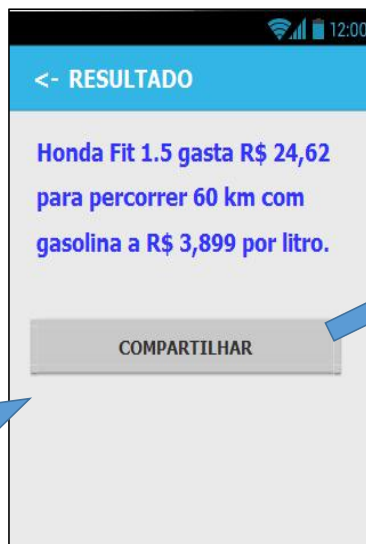
- Jorginho viaja muito de carro e teve a ideia de criar um aplicativo para calcular quantos reais ele vai gastar por viagem.
- Nesse app, o usuário deverá informar o modelo do carro, a quantidade de quilômetros que ele vai percorrer, a potência do motor (Ex: 1.0, 1.4, 1.6, etc) e o valor do litro da gasolina.
- O quadro a seguir deve ser levado em consideração no cálculo:

Potência do motor	Valor gasto por litro
$\leq 1.0$	13,00 km/L
$> 1.0$ e $\leq 1.4$	11,00 km/L
$> 1.4$ e $\leq 1.9$	9,50 km/L
$> 1.9$	7,75 km/L

### 3. INTENTS - Tarefa prática 1



Tela 1



Tela 2

