

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 - GABARITO

- | | |
|------|-------|
| 1) B | 6) E |
| 2) A | 7) C |
| 3) E | 8) A |
| 4) C | 9) B |
| 5) D | 10) D |

11) Para criar um menu em um aplicativo Android, um programador deve, primeiramente, criar a pasta "menu", dentro da pasta "res"; em seguida, ele deve criar o arquivo XML de menu dentro desta pasta; depois, ele adiciona os itens de menu no arquivo XML. Já na parte da classe Java, ele deve chamar o método de criação do menu para associar o XML à tela e, além disso, deve programar o método que controla o clique nos itens de menu.

12) Este comando serve para inflar o menu na tela, ou seja, para associar o menu1.xml à tela que este comando está sendo executado.

13) Duas vantagens de programar para Android:

1. O Android Studio possui compatibilidade com os principais sistemas operacionais (Windows, Linux, OSX);
2. A taxa de pagamento para ativar o Google Play é mais barato.

Duas desvantagens de programar para iOS:

1. O XCode possui compatibilidade apenas com OSX;
2. A taxa de pagamento para ativar a Appstore é mais cara.