Programação em dispositivos Móveis

Trabalho 1

Yamba Mobile

|  |
| --- |
| *Leandro Viana N. º 32808*  *Docente: PauloPereira*  Semestre: 2011/2012 Verão  Data: 16/04/12 |

Índice

[Sumário 3](#_Toc316869715)

[Implementação 4](#_Toc316869716)

[Logica de jogo 6](#_Toc316869717)

[Física do jogo 8](#_Toc316869718)

[Conclusão 11](#_Toc316869719)

[Bibliografia 12](#_Toc316869720)

# Introdução

Neste trabalho realizaremos extensões da aplicação desenvolvida da aula ( aplicação Yamba ).

Nesta fase vamos desenvolver quatro componentes do tipo **Activity, Status, Preferences, TimeLine e Detail.**

A aplicação também suporta internacionalização, ou seja, todos os textos apresentados devem ser especificados em Português e Inglês ( idioma por omissão).

A actividade **Status** permite a publicação da mensagem de status, promovendo o envio para o serviço da aplicação servidora através do método updateStatus da classe Twitter. A interface com o utilizador inclui zona de edição da mensagem, o número de caracteres ainda permitidos (valor actualizado automaticamente) e botão para submissão da mensagem; este botão ficará indisponível (disabled) durante o envio. Lembre-se que a orientação do dispositivo poderá mudar durante o envio.

A actividade **Preferences** viabiliza a especificação dos parâmetros de configuração da aplicação, nomeadamente: username e password para autenticação no serviço, Uri base do serviço, número máximo de mensagens apresentadas na atividade **Timeline** e número máximo de caracteres admitidos em cada mensagem a publicar. Esta actividade é explicitamente através do menu ou automaticamente, no início da aplicação, caso os dados de configuração e Uri base do serviço não tenham ainda sido especificados (os restantes parâmetros assumem valores por omissão).

A actividade **Timeline** apresenta as últimas mensagens publicadas no timeline, obtidas com o método getUserTimeline da classe Twitter. Para cada mensagem é mostrada parte do (com dimensão a especificar), o nome do autor e há quanto tempo foi publicada. A aplicação mantém em memória as mensagens do timeline e esta informação é actualizada explicitamente através do menu ou automaticamente quando a actividade Timeline é aberta pela primeira vez. A actividade é lançada automaticamente no início da aplicação e explicitamente através da opção correspondente no menu, opção que ficará indisponível enquanto a actividade estiver a ser apresentada.