

- UIThread
 - Principal linha de processamento do aplicativo
- Todos os componentes de aplicação são executado nela

- UIThread
 - Responsável pela atualização da User Interface
- Não pode ser bloqueada por mais de alguns segundos (ARN)

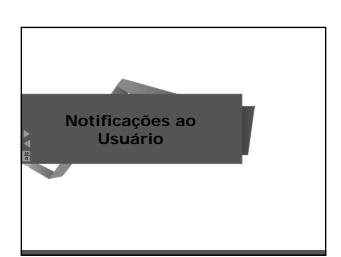
- AsyncTask
 - Simples
 - Tarefas rápidas
- Threads Java
 - Complexas
 - Alto consumo CPU

- Regras ao se criar novas linhas de processamento:
 - Não bloquear a UIThread
 - Não acessar componentes de Interface de fora da UIThread

- AsyncTask ciclo de vida
 - onPreExecute
 - dolnBackground
 - onProgressUpdate
 - onPostExecute

- AsyncTask
 - Deve ser carregada na UIThread
- Deve ser instanciada na UIThread

- AsyncTask
 - Não executar suas operações diretamente
- A tarefa pode ser executada apenas uma vez

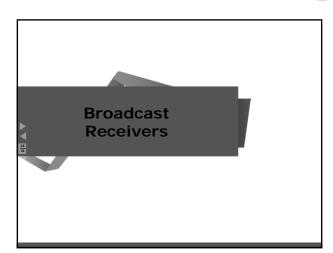


- Notificações
 - Exibidas fora da UI
 - Duas etapas
 - ✓ Icone na barra de Notificação
 - ✓ Gaveta de Notificação

- Formas de percepção
 - Ícone na barra
 - Na tela de trava
- Piscando o Led
 - Tocando um Som
 - Vibrando
 - Aparecendo

Notificações ao Usuario

- Representadas pela classe Notification
- Ações de interface criadas pelo Builder
 - Notificação criada pela classe NotificationManager



- Componente Android
- Registra-se para receber eventos do sistema
- Todos os receptores registrados são notificados quando o evento ocorre

- Pode-se registrar de duas formas:
 - Registro estático
- Via Manifesto
 - Registro dinâmico
 - ✓ Via programação

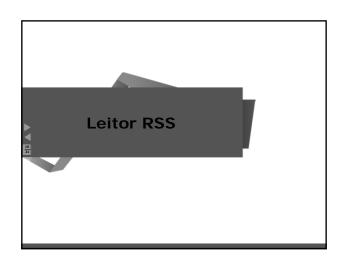
■ Ciclo de vida:

onReceive()

Importante

- Deve ser finalizado rapidamente
- Não pode executar tarefas de alto consumo de processamento
 - Utilize um serviço

Núcleo de Materiais Didáticos



Leitor RSS

- Leitor de notícias
- Formato XML
- Acesso via Internet
- Utilizando Intenções implícitas
- Utilizando AsyncTask
- Parseando o XML

☐ Criando Adaptador apropriado
☐ Criando a interface
☐ Atribuindo ações
☐ Executando operações de rede
☐ Aplicativo funcional

