

**ATIVIDADE – AULA 05**

**Exercício 01:** Crie uma activity que possui um botão (Button). Quando o botão é pressionado, o usuário é levado para outra activity , que exibe uma imagem na tela (ImageView). A imagem pode ser encontrada dentro do código-fonte do projeto.

**Exercício 02:** Sobrescreva os métodos do ciclo de vida de uma activity e utilize o LogCat para visualizar através de mensagens o estado de uma activity.

**Exercício 03:** Crie duas activities , onde cada uma delas terá como view apenas um botão. A ideia é que a activity 1 mostre o botão com o texto “1”. Quando ele for clicado, a activity 2 será exibida, mostrando o botão com o texto “2”. Quando o botão da activity 2 for clicado, ela será fechada e a activity 1 (que era a anterior na pilha) deve passar a mostrar o botão com o texto alterado para “3”. Ao ser clicado, ele cria novamente a activity 2 , que agora exibirá o botão com o texto “4”, e assim por diante.

A ideia é que, cada vez que o botão é clicado, a outra activity seja exibida com um botão cujo texto é incrementado em 1. Para que este exercício funcione, é fundamental a comunicação entre as activities . A activity 1 chama a activity 2, mas a activity 2 deve sempre ser destruída, e quando isto acontecer, a activity 1 deve ter conhecimento, para poder dar continuidade ao processo de incremento do contador.

Para o exercício ficar mais interessante, não é permitido declarar o contador como sendo atributo de qualquer uma das classes. Portanto a informação do valor atual do contador deve ser sempre passada através das intents, dentro de um bundle .