

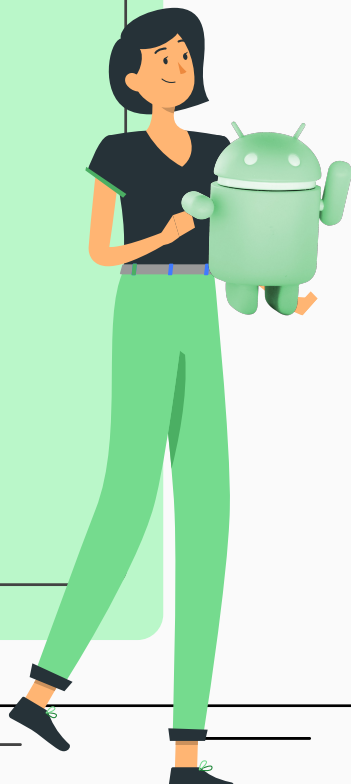
AULA 6

Nosso primeiro projeto



OI EVOLUIR

Estruturação das nossas
entregas



LANCE OS DADOS

Um grupo de pessoas, resolveram descobrir quem **era a mais sortuda do grupo**.

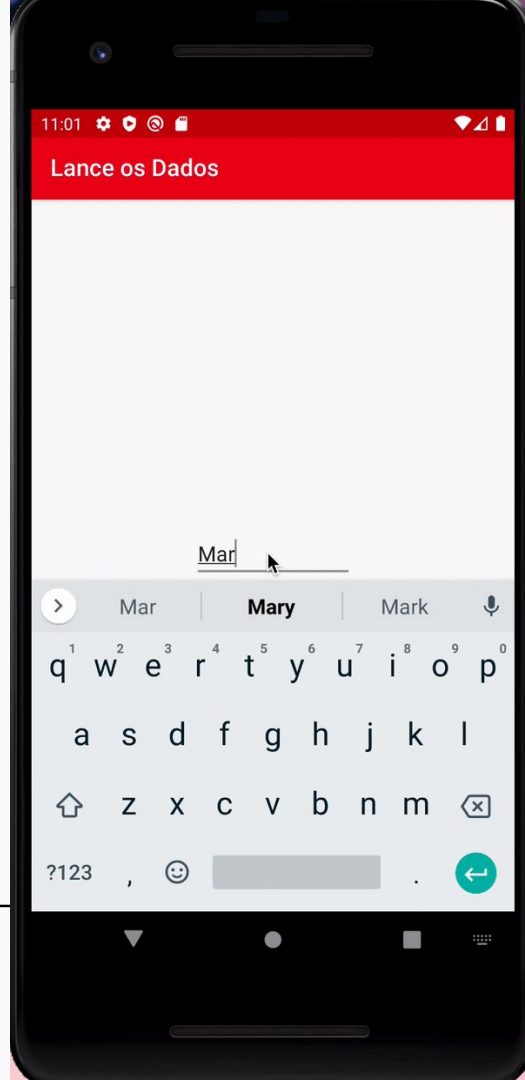
Por isso, procuraram **um par de dados** para que cada uma fizesse um lançamento. Quem conseguisse o maior número somando o valor mostrado por cada um dos dados receberia o título de **pessoa mais sortuda**.

Todas muito animadas para lançar os dados, até que perceberam que **não tinham um par de dados para brincar :(**



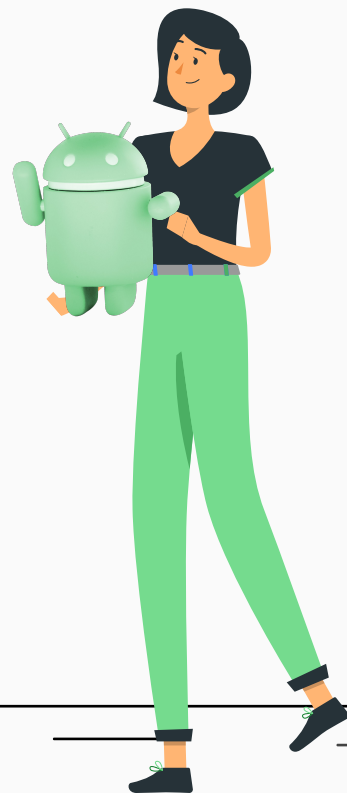
RESULTADO FINAL

Nossa app terá essa interface:

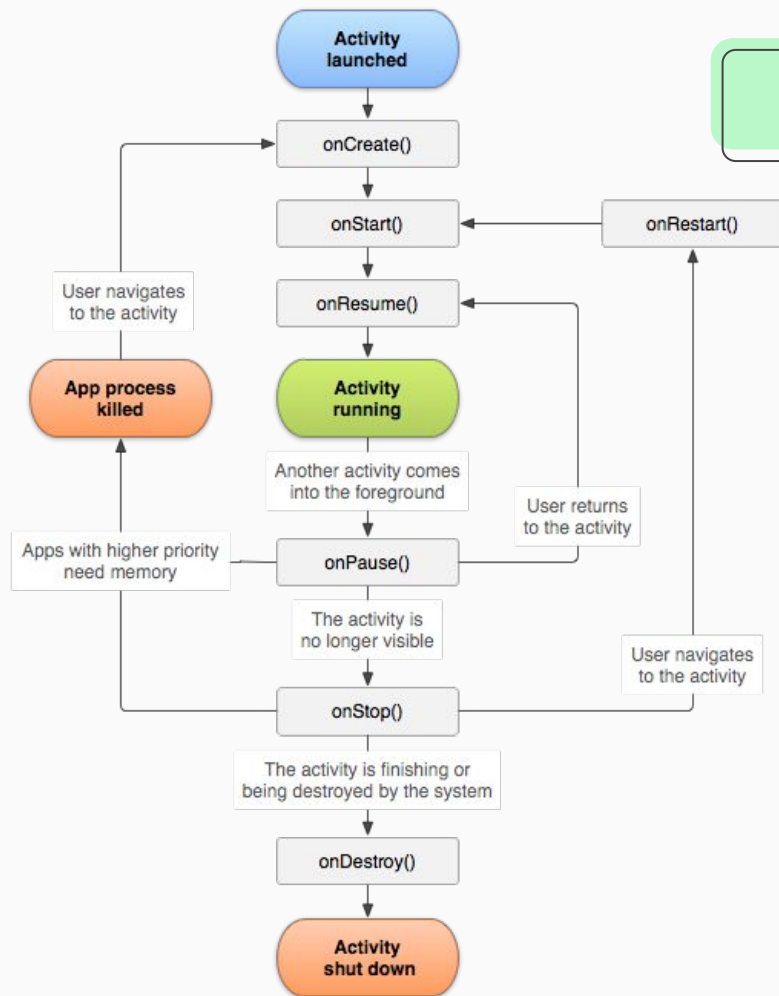


TERCEIRA ONDA

Adicionando dados



Uma *activity* é uma coisa única e focada que o usuário pode fazer. Quase todas as activities interagem com o usuário, então a classe Activity se encarrega de criar uma janela para você na qual você pode colocar sua UI com *setContentView (View)*. Embora as activities sejam frequentemente apresentadas ao usuário como janelas de tela inteira, elas também podem ser usadas de outras maneiras: como janelas flutuantes (*por meio de um **tema** com o conjunto R.attr.windowIsFloating*), modo Multi-janela ou incorporadas em outras janelas



ACTIVITY

Principais callbacks do ciclo de vida de uma *activity*

`onCreate()`
`onStart()`
`onResume()`
`onPause`
`onStop()`
`onDestroy()`

Crie uma nova activity para a tela de cadastro de jogadores

Adicionar um EditText para receber o nome da pessoa e um botão para avançar para a próxima tela



EDIT TEXT

Um elemento da interface do usuário para inserir e modificar texto.

INTENTS

Uma intenção é uma descrição abstrata de uma operação a ser executada. Podemos usar as Intents para criar comunicações entre Activities

Fazer navegação entre tela 1 e tela 2

PALAVRAS CHAVE

ACTIVITIES

O que é uma activity no contexto Android?

ONPAUSE

Quando o método `onPause()` é chamado pelo sistema

INTENTS

O que é uma Intent?

EDITTEXT

O que o atributo *inputType* define em um EditText?

Committed mudanças, rodar no celular