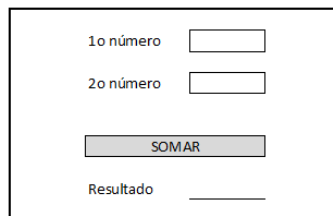


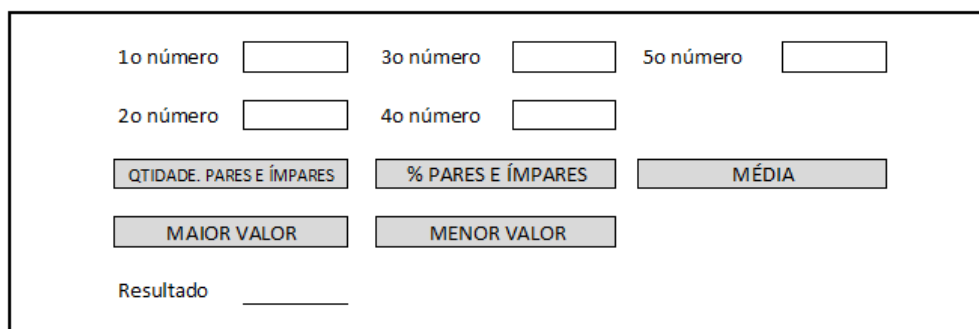
- 1- Faça um programa que some 2 números inteiros e apresente o resultado na tela.



A graphical user interface for adding two numbers. It features two input fields labeled '1o número' and '2o número'. Below these is a button labeled 'SOMAR'. At the bottom, there is a label 'Resultado' followed by a horizontal line for the output.

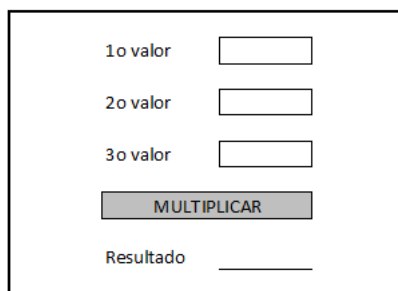
- 2- Faça um programa que pede para o usuário digitar 5 números inteiros, calcule e mostre na tela:

- a) Quantidade de números pares e ímpares.
- b) Porcentagem de números pares e ímpares.
- c) O maior valor digitado.
- d) O menor valor digitado.
- e) A média aritmética de todos os valores digitados.



A graphical user interface for processing five numbers. It has five input fields labeled '1o número', '2o número', '3o número', '4o número', and '5o número'. Below the inputs are five buttons: 'QTIDADE. PARES E ÍMPARES', '% PARES E ÍMPARES', 'MÉDIA', 'MAIOR VALOR', and 'MENOR VALOR'. At the bottom, there is a label 'Resultado' followed by a horizontal line for the output.

- 3- Faça um programa que multiplique 3 números (float) e apresente o resultado na tela.



A graphical user interface for multiplying three numbers. It features three input fields labeled '1o valor', '2o valor', and '3o valor'. Below these is a button labeled 'MULTIPLICAR'. At the bottom, there is a label 'Resultado' followed by a horizontal line for the output.

- 4- Preencha os espaços em branco em cada um dos seguintes enunciados:

- a) Os arquivos de layout são considerados como recursos do aplicativo e são armazenados na pasta _____ do projeto. Os layouts de interface gráfica do usuário são colocados dentro da subpasta layout dessa pasta.
- b) Ao projetar uma interface gráfica do usuário no Android, você normalmente deseja que ela _____ para que apareça corretamente em vários dispositivos.
- c) O Android usa um esquema de atribuição de nomes de pasta especial para escolher automaticamente os recursos adaptados ao local corretos — por exemplo, a pasta _____ conteria um arquivo strings.xml.

5- Diga se cada uma das afirmativas a seguir é verdadeira ou falsa. Se for falsa, explique o motivo.

- a) O IDE Android Studio é o mais usado para criar e testar aplicativos Android.
- b) O layout RelativeLayout organiza os componentes um em relação ao outro ou em relação ao seu contêiner pai.
- c) Para centralizar o texto no componente TextView, configure sua propriedade Alignment como center.
- d) O Android contém recursos de acessibilidade para ajudar pessoas com vários tipos de deficiência a usar seus dispositivos.

6- Preencha as lacunas em cada uma das seguintes afirmações:

- a) _____ é uma forma de reutilização de software em que novas classes adquirem os membros de classes existentes e as aprimoram com novas capacidades.
- b) Os membros _____ de uma superclasse podem ser acessados na declaração de superclasse e nas declarações de subclasse.
- c) Em um relacionamento _____, um objeto de uma subclasse também pode ser tratado como um objeto de sua superclasse.
- d) Na herança simples, há uma classe em um relacionamento _____ com suas subclasses.
- e) Os membros de uma superclasse _____ são acessíveis em qualquer lugar no qual o programa tem uma referência para um objeto daquela superclasse ou para um objeto de uma de suas subclasses.
- f) Quando um objeto de uma subclasse é instanciado, um _____ é chamado de uma superclasse implícita ou explicitamente.
- g) Os construtores de subclasse podem chamar construtores de superclasse via a palavra-chave _____.

7- Diga se cada uma das afirmativas a seguir é verdadeira ou falsa. Se for falsa, explique o motivo.

- a) O método onCreate normalmente inicializa as variáveis de instância de Activity e componentes da interface gráfica do usuário. Esse método deve ser o mais simples possível para que o aplicativo seja carregado rapidamente.
- b) A propriedade relativa Weight de cada componente determina como ele deve ser dimensionado em relação aos outros componentes.
- c) Como todos os programas Java, os aplicativos Android têm um método main.
- d) Uma atividade ativa (ou em execução) é visível na tela e “tem o foco” – isto é, está no segundo plano.
- e) Uma atividade parada é visível na tela e é provável que seja encerrada pelo sistema quando sua memória for necessária.