Aluno: Márcio Pereira Pio

Pós-Graduação: Metodologias ágeis para aplicativos móveis

Disciplina: Introdução a programação java para android studio

**Atividade N1 - Projeto Introdução a Programação Java Android**

Depois de criada o projeto e as Activity o próximo passo é criar através do da classe View os componentes visuais. Para criação de do Layout usaremos os objetos do ViewGroups e adicionando o componente RecyclerView configurando o linearLayoutManager para uma lista contendo títulos dos artigos.

Segundo passo é configurar um novo layout com GridLayoutManager do componente RecyclerView em linhas e colunas para exibir o detalhe do artigo.

E para preencher com conteúdo as linhas do Layout apresentado na tela usar subclasse RecyclerView.ViewHolder

Na thread principal não pode ser executadas tarefas que demandem muito tempo, caso a implementação seja feita na thread de UI a execução do App será interrompida mostrando um erro ANR, por isso a temos que criar uma thread secundaria para ser executada e realizar a conexão com a internet. Importaremos a biblioteca Volley e utilizaremos uma requisição HTTP para carregar os dados via internet.

Quando estiver sem internet, numa thread secundária o app deve guardar as informações no SQLite. Vamos criar uma tabela chamada “favoritos” onde serão gravados os dados das notícias quando o usuário decidir salvar nos favoritos.

**Criação da Database**

@Database (entities = {Blog.class}, version = 1)

public abstract class AppDatabase extends RoomDatabase {

public abstract BlogDao blogDao();

}

**Entidade**

@Entity

public class Blog {

@PrimaryKey

public int uid;

@ColumnInfo(name=“noticia”)

public string;

}

**Conexão e persistência ao database**

@Dao

public interface BlogDao {

@Insert

void insert into blog (noticia) values (‘noticia’;

}