

Neste exercício você desenvolverá uma aplicação para Android que permite ao usuário dizer os valores atuais do litro de gasolina e de etanol e que, a seguir, indica qual o combustível recomendado para uso mediante os preços informados. Além disso, a aplicação deve exibir uma figura ilustrando o combustível apropriado. Veja a Figura 1.

Figura 1 – O usuário pode informar o preço de etanol e gasolina usando uma barra horizontal. A aplicação decide qual o melhor combustível e exibe seu nome, além de uma figura apropriada.



Requisitos

1. A aplicação deve ser oferecida nos idiomas inglês (padrão), português do Brasil, espanhol e chinês simplificado.
2. A aplicação deve utilizar um esquema de cores de acordo com a especificação Material Design. Sua “colorPrimary” deve ser um tom de azul. As demais devem, evidentemente, “combinar” de acordo com as regras de Material Design.
3. O usuário pode informar os preços de gasolina e etanol usando um componente do tipo SeekBar.

4. O campo de texto que exibe o resultado deve ser englobado por um `TextInputLayout`. Observe como na Figura 1 existe o texto “É melhor usar...” na parte de cima do nome do combustível. Use um `TextInputLayout` para causar esse efeito.
5. A aplicação deve mostrar uma figura que lembra o combustível mais indicado, conforme exibe a Figura 1. Seja criativo.
6. Altere o ícone da aplicação de modo que ele ilustre para o usuário de modo claro para que serve a aplicação.
7. Escolha um nome para a aplicação de modo que ele ilustre para o usuário de modo claro para que serve a aplicação.
8. Para decidir qual o combustível mais apropriado, em geral, calcula-se a razão entre o preço do etanol (E) e o preço da gasolina (G), ou seja, E / G . Caso o valor obtido seja maior ou igual a 0.7, é melhor utilizar gasolina. Caso contrário, é mais vantajoso utilizar etanol.

Nota: Sua aplicação, evidentemente, não deverá ficar idêntica àquela exibida na Figura 1. Seja criativo e torne-a o mais agradável possível para seu usuário.