

# Exercício 1

Neste exercício pretende-se a criação de um novo projeto com as seguintes características:

- Application Name: Activities
- Project Name: Activities
- Package Name: pt.ipp.estg.activities
- Minimum Required SDK: API 16
- Target SDK e Compile With: API 28

De seguida desenvolva uma aplicação com as seguintes características:

1. Uma Activity (idêntica à figura 1) constituída por uma TextView, uma EditText e dois Button. O primeiro Button irá mostrar numa Toast o texto escrito na EditText e o segundo Button irá abrir uma nova Activity;
2. Uma Activity (idêntica à figura 2) constituída por uma TextView que irá apresentar o texto que é escrito na EditText da Activity. Este texto deverá ser enviado através do Intent;
3. Um botão no primeiro ecrã, que avance para o segundo enviando no Intent o texto inserido na caixa de texto;
4. Devem implementar os vários métodos (`onCreate`, `onStart`, etc.) do ciclo de vida de uma activity com uma instrução de debug do estilo "`Log.d("MainActivity", onCreate);`". Deve ser implementado em cada uma das Activity e no primeiro parâmetro coloque o nome da Activity e no segundo o nome do método. Verifique que o ciclo de cada Activity é cumprido;



Figura 2 - MainActivity

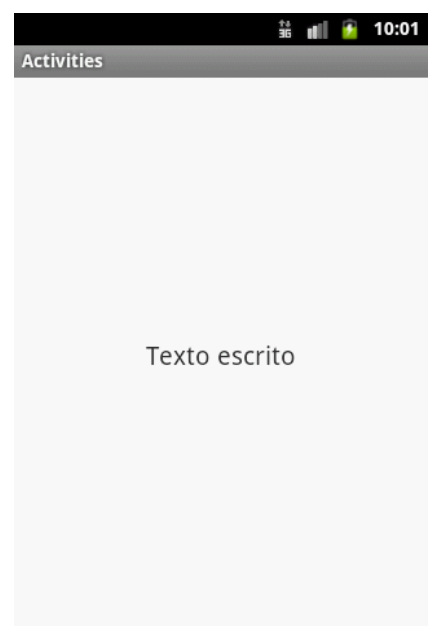


Figura 1 - NewActivity

## Exercício 2

Neste exercício pretende-se a criação de um novo projeto com as seguintes características:

- **Application Name:** Layouts
- **Project Name:** Layouts
- **Package Name:** pt.ipp.estg.layouts
- **Minimum Required SDK:** API 16 **Target SDK e Compile With:** API 28

De seguida desenvolva uma aplicação com as seguintes características:

- Três Activity (idênticas à figura 1) constituída por uma TextView, um TextView e uma Spinner, dois RadioButton e um Button;
- A interface gráfica da primeira Activity deverá ser implementada utilizando LinearLayout e a ação do botão deverá ser avançar para a segunda Activity;
- A interface gráfica da segunda Activity deverá ser implementada utilizando RelativeLayout e a ação do botão deverá ser avançar para a terceira Activity;
- A interface gráfica da terceira Activity deverá ser implementada utilizando TableLayout e a ação do botão deverá ser fechar a Activity;



Figura 3 - Activity com LinearLayout



Figura 4 - Activity com TableLayout



Figura 5 - Activity com RelativeLayout

## Exercício 3

Recordando o exercício 1 da ficha Introdução ao Desenvolvimento em Android deve estender a sua aplicação com novas características:

1. Adicionar um layout para o modo landscape no seu telemóvel;
2. Permitir capturar 10 respostas e mostrar numa nova Activity a percentagem de respostas certas;
3. Inclua a biblioteca de gráficos para um design mais atrativo
4. Adicione recursos a imagens para complementar o aspeto gráfico de acordo com o nível de respostas certas. Procure na internet imagens adequadas para notas negativas, neutras e positivas;
5. Permitir recomeçar o desafio, regressando à Activity inicial através de um botão
6. Usar o ficheiro strings.xml para guardar strings estáticas na aplicação

## Exercício 4

Responda de forma adequada às seguintes questões.

*Questão 1 – Qual o nome do ficheiro de layout para a main activity?*

- A. MainActivity.java
- B. AndroidManifest.xml
- C. activity\_main.xml
- D. build.gradle

*Questão 2 – Qual o nome da string que especifica o nome da aplicação?*

- A. app\_name
- B. xmlns:app
- C. android:name
- D. applicationId

*Questão 3 – Qual a ferramenta utilizada para criar um novo emulador?*

- A. Android Device Monitor
- B. AVD Manager
- C. SDK Manager
- D. Theme Editor

*Questão 4 – Assuma que a sua aplicação possui o seguinte registo no log:*

`Log.i("MainActivity", "MainActivity layout is complete");`

A mensagem "MainActivity layout is complete" aparece no painel **Logcat** se o nível do *Logcat* estiver definido para: (nota: pode selecionar mais do que uma opção)

- A. Verbose
- B. Debug
- C. Info
- D. Warn
- E. Error
- F. Assert