

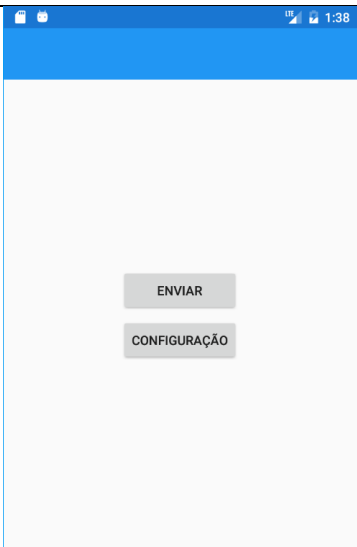
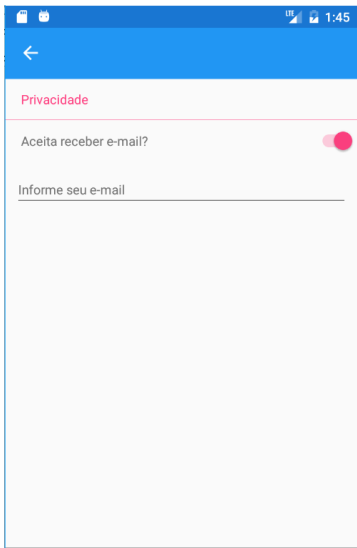
| | |
|-------------------|---|
| Disciplina | Desenvolvimento Mobile Cross-Platform (Xamarin) |
| Professor | Flávio Secchieri Mariotti |

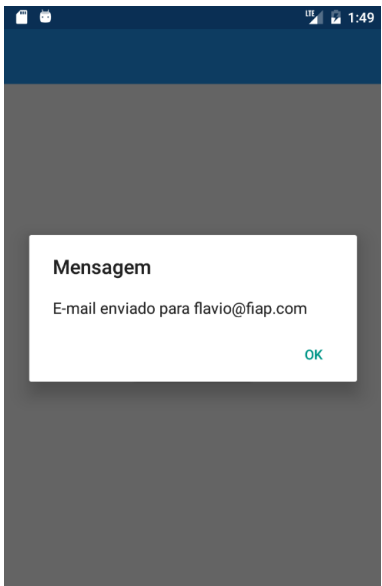
1. Introdução

A atividade proporciona aos alunos a oportunidade de praticar e implementar recursos apresentados em sala de aula.

2. Aplicativo

Baseado nas instruções implementadas no projeto XF.Hello, implemente as funcionalidades abaixo:

| | |
|---|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Na página MainPage, implemente dois controles do tipo <Button>, o primeiro controle para invocar o método enviar e-mail e o segundo para navegar até a página de configuração. |
|  | <ol style="list-style-type: none"> 2. Crie uma nova página com o nome ConfigPage, acrescente um controle do tipo <Switch> questionando se o usuário aceita receber e-mail. 3. Implemente um controle do tipo <Entry> para o usuário informar uma conta de e-mail. 4. Acrescente a instrução lógica para que a caixa de dentro fique invisível quando o usuário não aceitar receber e-mail. |

| | |
|---|--|
|  | <p>5. Implemente o evento no botão enviar respeitando a decisão do usuário, isto é, se não aceitar receber e-mail, apresente a mensagem "E-mail não autorizado", caso contrário, informe, "E-mail enviado para {e-mail informado na caixa de texto da página de configuração".</p> |
|---|--|