

 <p>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PIAUI</p>	<p>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ</p> <p>Curso: ADS</p> <p>Disciplina: Programação para Dispositivos Móveis</p> <p>Professor: Ely</p>
--	---

Exercícios

1. Altere a 2ª. Questão do exercício anterior para que o número inicial seja randômico.
2. Altere o aplicativo dicee anterior para utilizar "dados" de 8 lados:, como no exemplo do link: <https://www.dadovirtual.site/dados-de-rol-8-caras-octaedro-2/> Valide para que no sorteio não tenham valores dos dois lados iguais.
3. Para o aplicativo de imagens/links também do exercício anterior, salve o estado de cada imagem (curtida ou não) em um meio persistente: arquivo de configuração, arquivo texto puro, banco local, shared preferences e etc.
4. Crie um jogo interativo que use uma entrada de dados. Caso não consiga um bom exemplo, implemente um jogo de adivinhação: Você gera um número aleatório e obtém um palpite de uma entrada de dados. O Aplicativo então dá dicas do tipo maior, menor... ou se acertou. Pesquise sobre dropdown buttons ou alternativas para evitar a simples digitação em caixas de texto:
<https://medium.com/@kollinz/dropdown-alternatives-for-better-mobile-forms-53e40d641b53#:~:text=Consider%20the%20number%20of%20options&text=What%20you%20need%20is%20a%20checkbox%20or%20a%20toggle%20switch.&text=For%20a%20small%20number%20of,having%20to%20open%20the%20list.>