

Dispositivos Móveis

Adriano Nóbrega Azevedo Filho
Alexandre Dantas dos Santos
Antônio Cleiton Ribeiro de Lima



Melhorias Estéticas

Alteração no background;
Alteração nos cabeçalhos e no
botão: Reiniciar Partida (junto
ao arquivo: layout_main.xml).

Melhorias nos botões

Adição do arquivo: drawable:
custom_button.xml com .

Adição de novo botão.

Adição do botão de subtração
de pontos (-1 ponto). Lógica
criada no MainActivity.kt.


Mudanças no Background

Alteração no background da
pontuação da equipe
vencedora.

```
<Button
    android:id="@+id/reiniciarPartida"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Reiniciar Partida"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:textColor="@color/white"
    android:background="@android:color/holo_red_light"
    android:textSize="18sp"
    android:layout_margin="32dp"/>
```

Exemplo de alteração no botão Reiniciar Partida, adicionando mudanças no tamanho e cor da fonte, além de mudanças na cor do botão, Junto ao arquivo : layout_main.xml.

Exemplo de alteração na estrutura dos botões de pontuação, com a criação ao arquivo Drawable: custom_button.xml, adicionando o formato arredondado e contorno branco.

```
<shape xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:shape="rectangle">
    <solid android:color="@android:color/holo_blue_light" />
    <corners android:radius="16dp" />
     <stroke android:width="2dp" android:color="@android:color/white"/>
</shape>
```

Exemplo de adição dos botões de subtração de pontos, fazendo o reaproveitamento do método: adicionarPontos.

```
bTresPontosTimeA.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = 3, time = "A") }
bDoisPontosTimeA.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = 2, time = "A") }
bTLivreTimeA.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = 1, time = "A") }
btSubtrairTimeA.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = -1, time = "A") }

bTresPontosTimeB.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = 3, time = "B") }
bDoisPontosTimeB.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = 2, time = "B") }
bTLivreTimeB.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = 1, time = "B") }
btSubtrairTimeA.setOnClickListener { adicionarPontos( pontos = -1, time = "A") }
```

```
fun adicionarPontos(pontos: Int, time: String) {
    if(time == "A"){
        if (pontos + pontuacaoTimeA >= 0) {
            pontuacaoTimeA += pontos
        }

    }else {
        if (pontos + pontuacaoTimeB >= 0) {
            pontuacaoTimeB += pontos
        }
    }

    atualizaPlacar(time)
}
```

Adição de novo método que atualiza as cores dos placares. No caso do time a frente do placar é adicionado um background de cor preta e alteração da cor da fonte para a cor branca. Ajuste feito no MainActivity.kt.

```
fun atualizaCoresPlacar() {  
    when {  
        pontuacaoTimeA > pontuacaoTimeB -> {  
            pTimeA.setBackgroundColor(getColor(id = R.color.black))  
            pTimeA.setTextColor(getColor(id = R.color.white))  
            pTimeB.setBackgroundColor(getColor(id = android.R.color.darker_gray))  
            pTimeB.setTextColor(getColor(id = R.color.black))  
        }  
        pontuacaoTimeB > pontuacaoTimeA -> {  
            pTimeB.setBackgroundColor(getColor(id = R.color.black))  
            pTimeB.setTextColor(getColor(id = R.color.white))  
            pTimeA.setBackgroundColor(getColor(id = android.R.color.darker_gray))  
            pTimeA.setTextColor(getColor(id = R.color.black))  
        }  
        else -> {  
            pTimeA.setBackgroundColor(getColor(id = android.R.color.darker_gray))  
            pTimeB.setBackgroundColor(getColor(id = android.R.color.darker_gray))  
            pTimeA.setTextColor(getColor(id = R.color.black))  
            pTimeB.setTextColor(getColor(id = R.color.black))  
        }  
    }  
}
```