

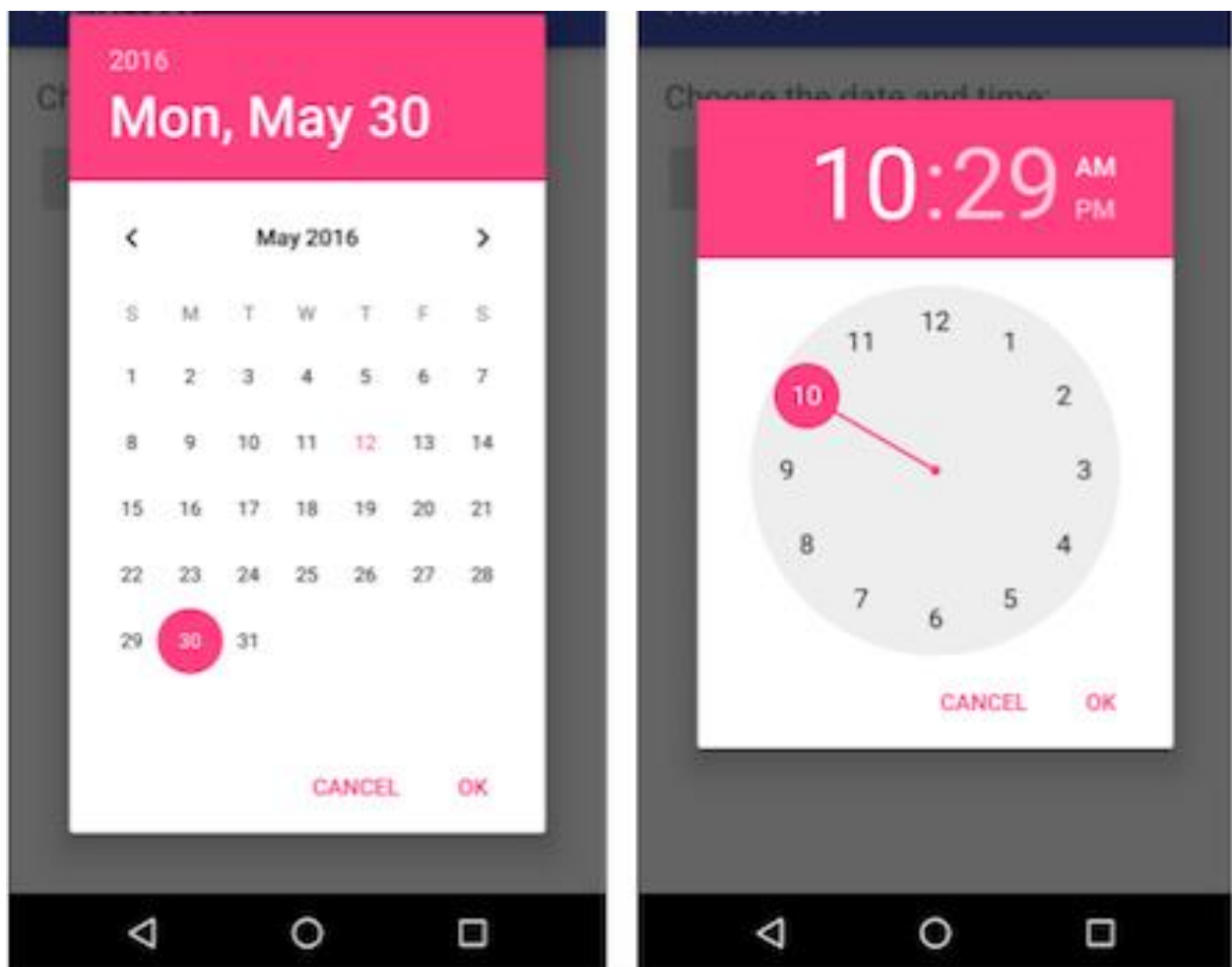
## Date Time Picker

Android menyediakan dialog yang siap digunakan, disebut *picker*, untuk memilih waktu atau tanggal. Anda bisa menggunakannya untuk memastikan pengguna Anda memilih waktu atau tanggal yang valid, yang diformat dengan benar dan disesuaikan dengan waktu dan tanggal lokal pengguna. Masing-masing picker menyediakan kontrol untuk memilih setiap bagian waktu (jam, menit, AM/PM) atau tanggal (bulan, tanggal, tahun).

Dalam tugas ini, Anda akan membuat proyek baru, dan menambahkan picker tanggal dan picker waktu. Anda juga akan mempelajari cara menggunakan fragmen. *Fragmen* adalah perilaku atau bagian antarmuka pengguna dalam suatu aktivitas. Fragmen mirip seperti aktivitas mini di dalam aktivitas utama, dengan siklus hidupnya sendiri, dan digunakan untuk membangun picker. Semua pekerjaan dilakukan untuk Anda.

Salah satu manfaat menggunakan fragmen untuk picker adalah Anda bisa mengisolasi bagian kode

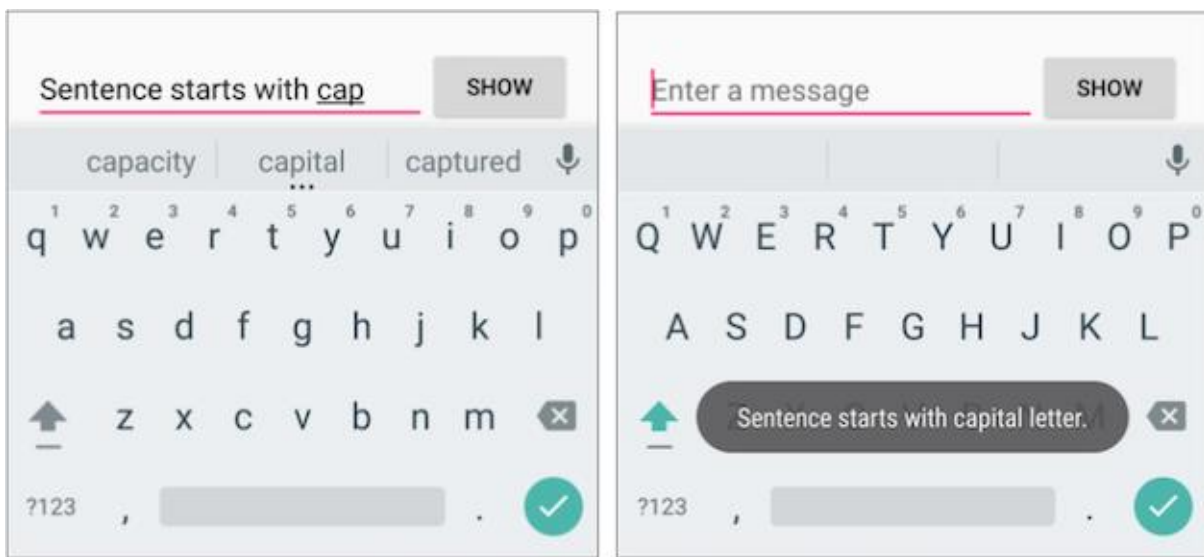
untuk mengelola tanggal dan waktu untuk berbagai lokal yang menampilkan tanggal dan waktu dengan cara yang berbeda. Praktik terbaik untuk menampilkan picker adalah dengan menggunakan instance DialogFragment yang merupakan subkelas Fragmen. DialogFragment menampilkan jendela dialog yang mengambang di atas jendela aktivitasnya. Dalam latihan ini, Anda akan menambahkan fragmen untuk setiap dialog picker dan menggunakan DialogFragment untuk mengelola daur hidup dialog.



## Keyboard Sample

Dalam praktik ini, Anda akan membuat dan membangun aplikasi baru yang bernama Keyboard Samples untuk bereksperimen dengan dengan atribut `android:inputType` untuk elemen UI `EditText`. Anda akan mengubah keyboard sehingga akan menyarankan pembetulan ejaan dan mengubah kapitalisasi setiap kalimat, seperti yang ditampilkan di sebelah kiri gambar di bawah ini. Untuk menyederhanakan aplikasi, Anda akan menampilkan teks yang dimasukkan dalam pesan `toast`.

Anda juga akan mengubah keyboard menjadi keyboard yang menampilkan simbol "@" di lokasi yang umum untuk memasukkan alamat email, dan menjadi keypad ponsel untuk memasukkan nomor telepon, seperti yang ditampilkan di sebelah kiri dan di tengah gambar di bawah ini. Sebagai tantangan, Anda akan mengimplementasikan listener untuk kunci tindakan di keyboard untuk mengirimkan intent yang implisit ke aplikasi lain untuk memutar nomor telepon.

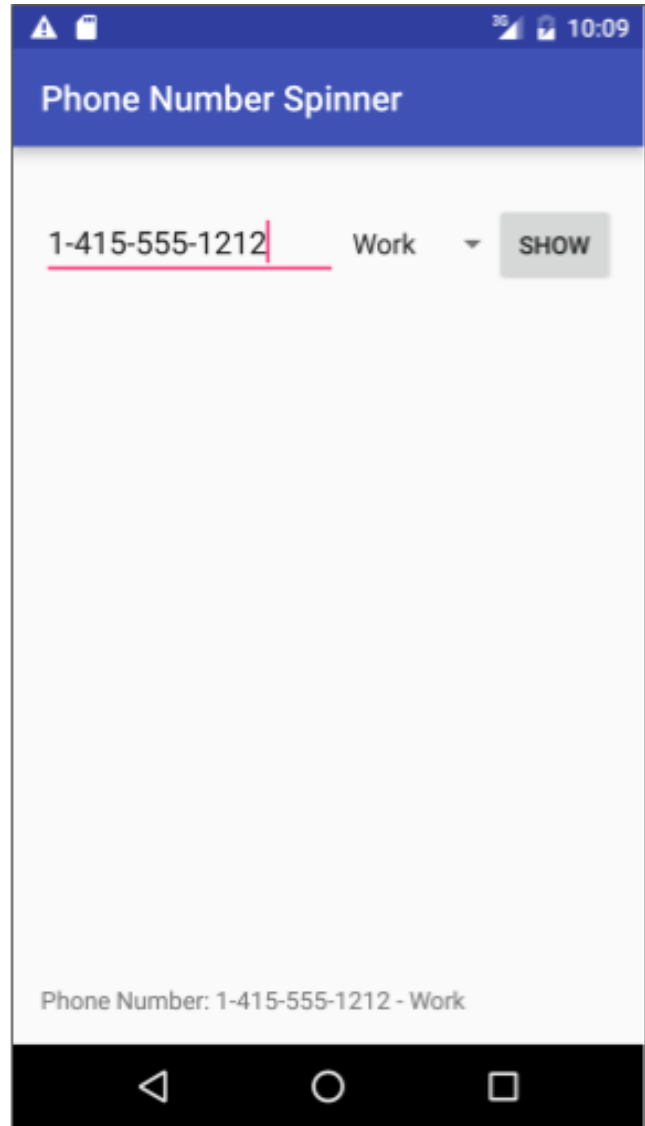
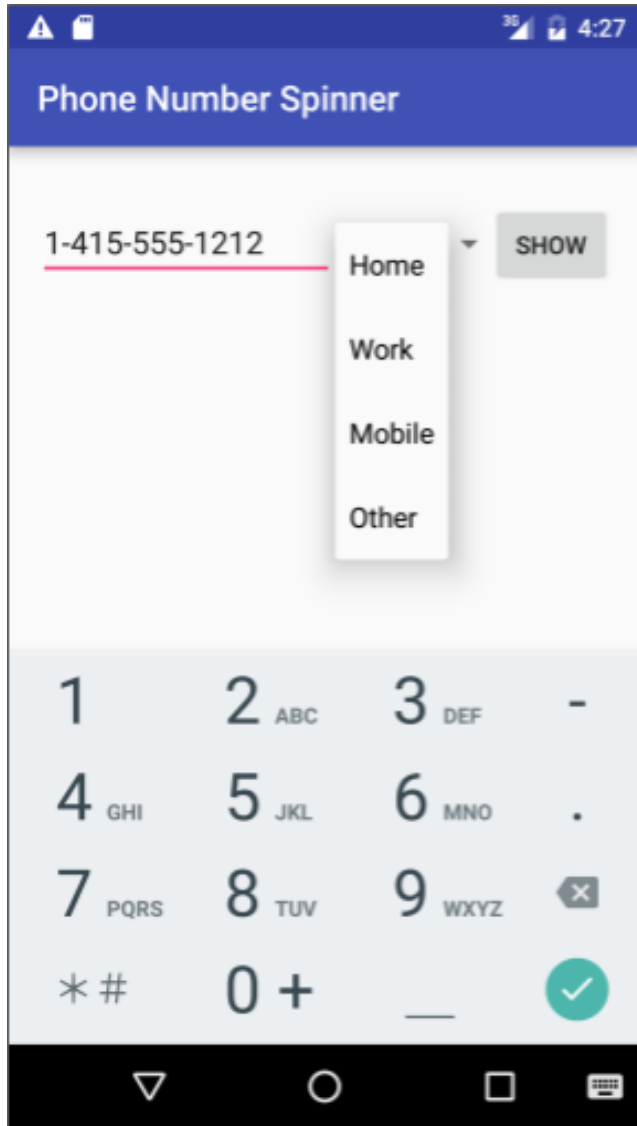


## Phone Number Spinner

*Spinner* menyediakan cara cepat untuk memilih salah satu dari serangkaian nilai. Menyentuh spinner akan menampilkan daftar tarik-turun dengan semua nilai yang tersedia, yang bisa dipilih oleh pengguna. Jika hanya menyediakan dua atau tiga pilihan, Anda mungkin ingin menggunakan tombol radio untuk pilihan jika memiliki ruang di layout untuk tombol-tombol itu; akan tetapi, jika ada lebih dari tiga pilihan, spinner bekerja sangat baik, menggulir seperlunya untuk menampilkan item, dan hanya membutuhkan sedikit ruang di layout Anda.

Untuk memberikan cara memilih label untuk nomor telepon (misalnya Rumah, Kantor, Seluler, dan

Lainnya), Anda bisa menambahkan spinner ke layout agar tampil tepat di sebelah bidang nomor telepon. Spinner muncul di sebelah bidang entri telepon dan menampilkan pilihan pertama (Home). Mengetuk spinner akan memunculkan semua pilihan, seperti yang ditampilkan di sebelah kiri gambar di bawah ini. Setelah memasukkan nomor telepon dan memilih item spinner, sebuah pesan muncul bawah layar dengan nomor telepon dan item spinner yang dipilih, seperti yang ditampilkan di sebelah kanan gambar dibawah ini. (Anda juga bisa mengetuk tombol **Show** untuk menampilkan nomor telepon dan item spinner, tetapi karena ini berlebihan, Anda sekarang bisa menghilangkan tombol **Show**.)



## Alert Sample

Anda bisa menyediakan dialog untuk peringatan yang mengharuskan pengguna membuat keputusan. *Dialog* adalah jendela yang muncul di atas tampilan atau mengisi tampilan, menyela alur aktivitas.

Misalnya, sebuah dialog peringatan mungkin mengharuskan pengguna untuk mengeklik **Continue**

setelah membacanya, atau memberi pilihan kepada pengguna untuk menyetujui suatu tindakan dengan mengeklik tombol positif (seperti **OK** atau **Accept**), atau untuk tidak menyetujui dengan mengeklik tombol negatif (seperti **Cancel**). Di Android, gunakan subkelas AlertDialog dari kelas `Dialog` untuk menampilkan dialog standar untuk peringatan.

Dalam praktik ini Anda akan menggunakan tombol untuk memicu dialog peringatan standar. Di aplikasi nyata, Anda bisa memicu dialog peringatan berdasarkan beberapa ketentuan, atau saat pengguna mengetuk sesuatu.

Anda bisa mengetuk tombol **Alert**, yang ditampilkan di sebelah kiri gambar berikut, untuk melihat dialog peringatan, yang ditampilkan di tengah gambar berikut ini. Dialog menampilkan tombol **OK** dan **Cancel** dan pesan toast muncul yang menampilkan mana yang Anda tekan, seperti yang ditampilkan di sebelah kanan gambar berikut ini.

