

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.

