



Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis

Aula 6 - Android - Idiomas - Layout - Widgets



Professor: Anderson Almada

Internacionalização

- Crie qualificadores para os idiomas
 - values (Por padrão: **en_US**)

- strings.xml

```
<resources>
```

```
    <string name="app_name">My Application</string>
```

```
    <string name="hello">Ok</string>
```

```
</resources>
```

Internacionalização

- Crie um português (pt):

- values-pt

- strings.xml

```
<resources>
```

```
    <string name="app_name">Meu app</string>
```

```
    <string name="hello">Oi</string>
```

```
</resources>
```

Internacionalização

- Crie um francês (fr)
 - values-fr
 - strings.xml

```
<resources>
```

```
    <string name="app_name">Meu app frances</string>
```

```
    <string name="hello">Salut</string>
```

```
</resources>
```

Layouts

- O layout define a estrutura visual para uma interface do usuário, como a IU de uma atividade ou de um widget de aplicativo.
- É possível declarar um layout de dois modos:
 - Declarar elementos da IU em XML.
 - Instanciar elementos do layout em tempo de execução.

Layouts

- LinearLayout
 - Horizontal
 - Vertical
- RelativeLayout
- ConstraintLayout

ScrollView

- Scroll vertical para possibilitar ver todos os elementos

Widgets

- Button
- EditText
- Toast
- ToggleButton
- CheckBox
- RadioButton (RadioGroup)
 - <https://pastebin.com/y5it8Vgy>
- AlertDialog
 - <https://pastebin.com/JuXjSNJz>

Widgets

- Spinner
 - <https://pastebin.com/hzzNzEzw>
- ListView
 - <https://pastebin.com/QKVN4EGu>

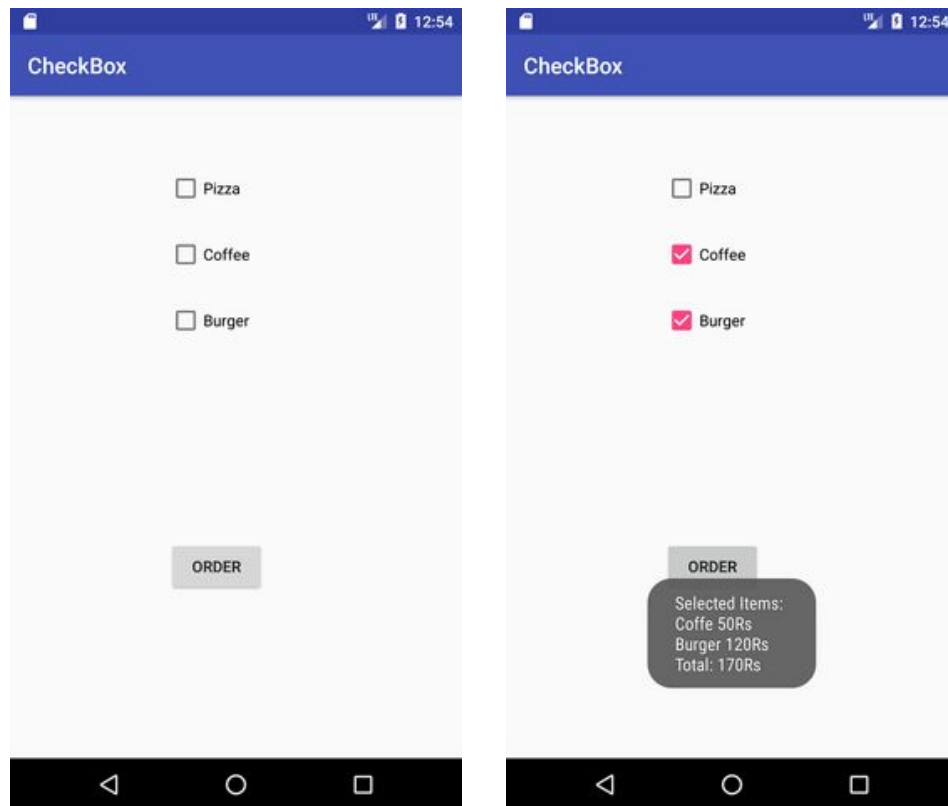
Exercício 1

- Crie um novo projeto
 - TerceiroApp
 - package: br.ufc.crateus.terceiroapp
- No layout
 - Crie três caixas de seleção (CheckBox)
 - Pizza, Refri, Hamburger
 - Crie um botão com texto **CALCULAR**

Exercício 1

- No java
 - Recupere os três elementos
 - Insira o evento de escuta de clique no botão
 - Faça com que no momento do clique do botão, seja calculado o valor total da conta

Exercício 1



Exercício 2

- Extensão
 - Crie seis caixas de texto, duas para cada checkbox (inserir a quantidade e o valor)

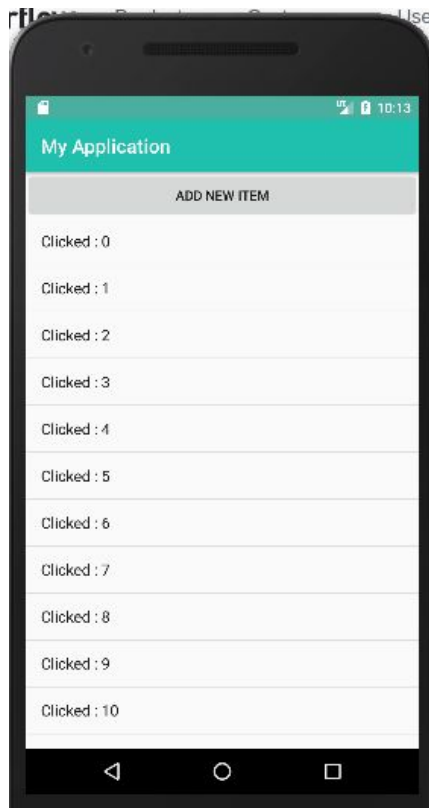
Exercício 3

- Crie um novo projeto
 - QuartoApp
 - package: br.ufc.crateus.quartoapp
- No layout
 - Crie um botão
 - Crie uma lista

Exercício 3

- No java
 - Sempre que for clicado no botão, um novo item deve ser adicionado
 - Dica: procure por **notifyDataSetChanged()**

Exercício 3





Dúvidas??

E-mail: almada@crateus.ufc.br