



PROGRAMAÇÃO PARA
DISPOSITIVOS MÓVEIS

EXERCÍCIOS

Exercício 1

- Crie um novo projeto com duas atividades (Exercicio01 e Exercicio01Detalhe)
- Na atividade Exercicio01 adicione um botão para iniciar a Exercicio01Detalhe

Exercício 2

- Crie duas novas atividades (Exercicio02 e Exercicio02Detalhe)
- Na atividade Exercicio02, adicione um campo de texto e um botão para iniciar a Exercicio02Detalhe
- Crie um intent passando o texto digitado no campo de texto da Exercicio02 para a Exercicio02Detalhe através de um “extra”
- Ao ser acionada, a Exercicio02Detalhe deve exibir o valor oriundo da Exercicio02 em um campo de texto

Exercício 3

- Crie uma atividade (Exercicio03) com uma caixa de texto e um botão;
- Ao ser clicado, o botão deve ser capaz de abrir a URL digitada na caixa de texto.

Exercício 4

- Crie duas novas atividades (Exercicio04 e Exercicio04Detalhe)
- Na Exercicio04, adicione três campos numéricos (valor1, valor2 e resultado) e um botão para iniciar a Exercicio04Detalhe
- Ainda na Exercicio04, crie um intent passando os valores digitados nos campos (valor1 e valor2) e iniciando a Exercicio04Detalhe

Exercício 4

- Na Exercicio04Detalhe, exiba 4 botões para efetuar operações aritméticas com os valores (somar, subtrair, multiplicar e dividir);
- Quando o botão correspondente for pressionado, a Exercicio04Detalhe deverá fazer o calculo correspondente com os valores e retornar o valor para Exercicio04
- Faça a Exercicio04 exibir o valor resultante no campo de resultado quando a Exercicio04Detalhe responder

Exercício 5

- Reúna todas as atividades dos dois exercícios anteriores neste projeto (copie e cole as classes e layouts e acrescente a entrada das atividades no AndroidManifest);
- Crie uma atividade HUB (Exercicio05) contendo botões para acionar as atividades de todos os exercícios (incluindo as atividades deste exercício e dos dois anteriores);
- Esta deve ser a atividade executada primeiro na aplicação (atividade principal, que aparece no launcher).

Exercício 5

- Para isso, será necessário remover a capacidade de execução pelo launcher das demais atividades, editando o XML AndroidManifest e removendo o trecho sublinhado das atividades que não devem aparecer no launcher:

```
<activity android:name=".Exemplo01">  
  <intent-filter>  
    <action android:name="android.intent.action.MAIN" />  
    <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />  
  </intent-filter>  
</activity>
```

"That's all Folks!"