

Unidade Curricular: **Programação para Dispositivos Móveis**

Ano: **2.º Ano**

Curso: **Engenharia de Informática**

Semestre: **2.º Semestre**

Ano letivo: **2022/23**

Docentes: **Paulo Tomé e Nuno Costa**

Ficha 3

1 Objetivos da ficha de trabalho

- Iniciação ao ambiente de desenvolvimento Android Studio.
- Utilização do layout Constraint.
- Utilização de controlos gráficos.
- Perceção de ciclo de vida de atividades.

2 Tarefas relativas à ficha

Os estudantes têm de submeter no Moodle da ESTGV um ficheiro txt com o código em Kotlin relativos aos exercícios abaixo. Cada estudante tem de efetuar a submissão até às 23:55 do dia 10/03/2023. Cada aluno deve submeter o(s) ficheiro(s) fonte relativo(s) ao código em Kotlin.

3 Exercícios

1. Execute o ambiente de desenvolvimento Android Studio e:
 - crie um projeto novo;
 - contemple no projecto uma atividade vazia;
 - coloque no centro dessa atividade a mensagem “Olá Bom Dia”;
 - visualize o resultado desta app por emulação e num dispositivo móvel.
2. Desenvolva uma App em Android que permita visualizar a passagem de uma Activity pelos seus vários estados do ciclo de vida. Indicação da passagem por cada um dos estados pode ser feita através da escrita de uma mensagem (toast ou log).
3. Desenvolva uma App Android que permita calcular que permita converter valores introduzidos em centímetros para polegadas (1cm é equivalente a 0,39370 polegadas).
4. Desenvolva uma App Android com duas Activities. A Activity principal tem vários botões com uma pequena imagem. Quando se pressiona o botão transita para a segunda Activity e nesta é mostrada em formato “Alargado” a imagem associada ao botão.