

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 4

### 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 18/03. Cada aluno deve submeter o(s) ficheiro(s) fonte relativo(s) ao código em Kotlin.

### 3 Exercícios

1. Desenvolva uma App em Android que contenha três Activities. Na activity principal são colocados caixas de texto (pelo menos três) e dois botões para transição. Nas duas outras activities são mostrados os valores introduzidos na activity principal.
2. Altere a app do exercício anterior de forma a que os valores introduzidos sejam valores inteiros, numa das activities sejam mostrado o menor valores introduzido e na outra o maior valor.
3. Desenvolva uma App em Android que contenha uma Activity em que estejam os contactos de uma empresa, entre outros: telefone e URL da página Web. Estes dois elementos devem estar em controlos que quando pressionados seja possível telefonar para a empresa e consultar a página web.
4. Desenvolva uma App em Android que contenha uma Activity com um formulário de registo de dados que permita introduzir, pelo menos, o nome, o telefone e o endereço de email. Para além disso o formulário deve ter um botão “Registar” que vai adicionar o cliente à lista de contactos do dispositivo.