#### Prática de Programação J2ME

# Prática de Programação J2ME (12)

Especialização em Desenvolvimento Web com Interfaces Ricas <a href="https://www.especializacao.info">www.especializacao.info</a>

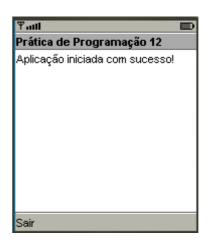
Crie a aplicação correspondente aos itens seguintes. Execute o programa e observe os resultados.

- 1. Crie um MIDlet simples, chamado SplashMidlet.java, como as práticas anteriores, que ao ser executado, mostra uma alerta especial, chamado SplashScreen;
- 2. Crie a classe *SplashScreen.java*, que implementa um alerta de aviso (AlertType.INFO) de carregamento da aplicação. Tal alerta tem as seguintes caracterísiticas:
  - O Seu título é "Prática de Programação 12";
  - Seu texto de descrição é "Iniciando a aplicação";
  - Duração de 2,5 segundos;
  - 'Gauge não-interativo, de 4 níveis (inicial é 0), onde a cada 0,5 segundos, um nível é aumentado:
- 3. Após a execução do alerta, deve-se trocar a tela para um formulário simples, onde só há um texto "Aplicação iniciada com sucesso!" e um comando Sair, que ao chamado fecha a aplicação.

## Resposta da Prática de Programação J2ME (12)

## TELA(S)





## CÓDIGO EM JAVA

## Formulario.java

```
package PP12;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class Formulario extends Form implements CommandListener{
    private Command sair;
    private SplashMIDlet controlador;
    public Formulario(SplashMIDlet controlador){
       super ("Prática de Programação 12");
       append ("Aplicação iniciada com sucesso!");
       sair = new Command("Sair", Command.EXIT, 0);
       addCommand(sair);
       this.controlador = controlador;
       setCommandListener(this);
    }
    public void commandAction(Command arg0, Displayable arg1) {
        if(arg0 == sair){
            controlador.destroyApp(true);
```

#### Prática de Programação J2ME

### SplashScreen.java

```
package PP12;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class SplashScreen extends Alert implements Runnable{
    Gauge barra;
    SplashMIDlet controlador;
    public SplashScreen(SplashMIDlet controlador) {
        super ("Prática de Programação 12", "Iniciando a aplicação", null,
                AlertType.INFO);
        this.controlador = controlador;
        setTimeout(2500);
        barra = new Gauge(null, false, 4, 0);
        this.setIndicator(barra);
        Formulario f = new Formulario(controlador);
        new Thread(this).start();
        controlador.mudarTelaPara(f);
    public void run() {
      try {
        while (barra.getValue() < barra.getMaxValue()) {</pre>
          Thread.sleep(500);
          barra.setValue(barra.getValue() + 1);
        }
        barra.setLabel("Processo completado.");
      } catch (InterruptedException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
```

### Prática de Programação J2ME

### SplashMidlet.java

```
package PP12;
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
public class SplashMIDlet extends MIDlet{
   private Display display;
   public void startApp() {
        display = Display.getDisplay(this);
        SplashScreen s = new SplashScreen(this);
        mudarTelaPara(s);
    }
    public void mudarTelaPara(Displayable d) {
        display.setCurrent(d);
   public void pauseApp() {}
   public void destroyApp(boolean unconditional) {
        notifyDestroyed();
}
```