

**Docentes:** Sónia Luz, sonia.luz@ipleiria.pt  
David Safadinho, david.safadinho@ipleiria.pt  
Cátia Ledesma, catia.ledesma@ipleiria.pt

# Ficha Prática 2\_1

## EuroMilhões

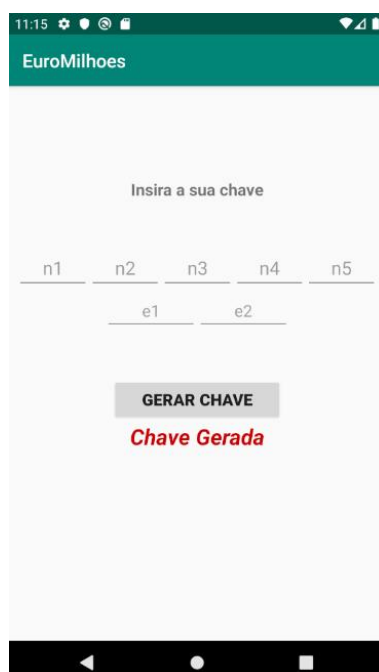
### Objetivos da Ficha

- Criar um novo projeto “Euromilhoes”
- Consolidar a inserção e manipulação de componentes visuais: TextView, EditView e Button, nos respetivos layouts

### Introdução

Nesta ficha vamos criar uma aplicação que permita ao utilizador escolher a sua chave correspondente ao jogo “Euromilhões”. Nesta aplicação será também gerada, aleatoriamente uma chave, como se esta fosse responsável pelo sorteio. O utilizador irá receber informação sobre a quantidade de números e estrelas em que acertou.

A aplicação “Euromilhoes” terá um aspeto semelhante ao apresentado na figura seguinte.



## Criar um novo projeto (EuroMilhoes)

1. Crie um novo projeto no IDE Android Studio com o nome “**EuroMilhoes**”;
2. No layout da atividade deve incluir os elementos necessários para que o utilizador possa inserir os 5 números e 2 estrelas correspondentes à sua chave escolhida;
3. Deve também adicionar um botão que lhe permita gerar aleatoriamente e apresentar uma chave de sorteio. Considerando as duas chaves, deve apresentar ao utilizador o resultado da comparação, indicando a quantidade de números e estrelas iguais. Pode considerar como exemplo o resultado apresentado na imagem seguinte.

