

Lista 01-Semana -01

1) O que é a classe R em um projeto android?

Identifica arquivos XML onde contém os recursos como botao, textos e afins, e compila junto a arquivos .Java junto com outros recursos.

2) O que Activity no Android, para que serve?

É responsável por gerenciar as atividades do app, direcionando dali todas as funções do aplicativo como telas, toques e afins.

3) O que é o arquivo Manifesto em um projeto Android e quais informações podem ser declaradas nele.

Manifesto é uma descrição sobre o app, que contém suas funções e permissões que são repassadas tanto para o sistema quanto para a loja.

4) O que são os níveis de API de uma aplicação Android e o que implica uma aplicação utilizar uma determinada API.

API identifica recursos do aplicativo antes da instalação no dispositivo.

Facilita a conexão de sistemas ou aplicativos diferentes.

5) O que é constraintLayout no android? Para que serve, cite ao menos dois exemplos de uso com posicionamento de um componente qualquer.

Permite que na construção da tela, não se posicione coordenadas exatas, trabalhando de forma conjunta para que outros dispositivos não tenham problema ao executar tarefas e também para visualizar.

Componente de imagem num login, direcionado no canto superior esquerdo, com o constraintLayout, nos diversos dispositivos sua execução será no canto superior.

Do Button, mesmo caso do componente de imagem, posicionado ao centro abaixo da tela, utilizando esse recurso, (Diferentes dispositivos execução com o mesmo padrão)

6) Crie uma aplicação Android com template Empty Activity

Arquivo Zip:

https://drive.google.com/file/d/1oUe7LzwXjRYP6ac_qnBPDySeSrakD7LC/view?usp=sharing

Repositorio:

<https://github.com/eliezerdasilva/PDM-2023.1/tree/master/semana01/atividade06>

(a) Adicione um TextView no arquivo de xml de layout e posicione o mesmo no centro da tela utilizando as regras do ConstraintLayout, e defina a propriedade text para “Hello”

(b) Adicione um botão no layout da Activity posicionado entre o TextView já existente e a parte inferior da Activity, com a propriedade text=”Click AQUI” e posicione o TextView.

(c) Adicione um TextView posicionado entre o TextView já existente e o topo da Activity, com a propriedade text = “Contador de Clicks”

(d) Implemente um método contaClicks(View view) que seja chamado a cada vez que o botão click Aqui for pressionado. Instituto Federal de Santa Catarina – Reitoria

7) Desenvolva uma aplicação de sorteio de números aleatórios que receba como entrada dois valores informados pelo usuário, sendo estes os limites inferiores e superiores do intervalo, em seguida faça o sorteio de um número do intervalo indicado pelo usuário. Após o desenvolvimento conforme instruções abaixo faça-o o envio no moodle.

Arquivo Zip:

<https://drive.google.com/file/d/1qbs4SmlAjN5SGXUFWUNW0FmySKgKuG3r/view?usp=sharing>

Repositorio:

<https://github.com/eliezerdasilva/PDM-2023.1/tree/master/semana01/atividade07>