INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

CAMPUS CAJAZEIRAS

**Disciplina:** Programação de dispositivos móveis

**Professor:** Aristofânio Garcia

**Aluno:** Fatima Ferreira de Sousa

Para o desenvolvimento dessa atividade será utilizado os exemplos disponibilizados no documento proposto pelo professor. O mesmo consiste em um pequeno tutorial para o desenvolvimento de duas aplicações simples feitas em Android. Abaixo temos a descrição de cada uma das atividades:

Atividade PDM – Descrição atividade 1

Passos que devem ser seguidos para realizar atividade 01, que consiste na criação de uma aplicação que realizara o download de um arquivo.

Inicialmente foi criado um projeto Android com o nome Services. O nome do pacote deve ser br.com.k19.android.cap08, e o nome da activity MainActivity.

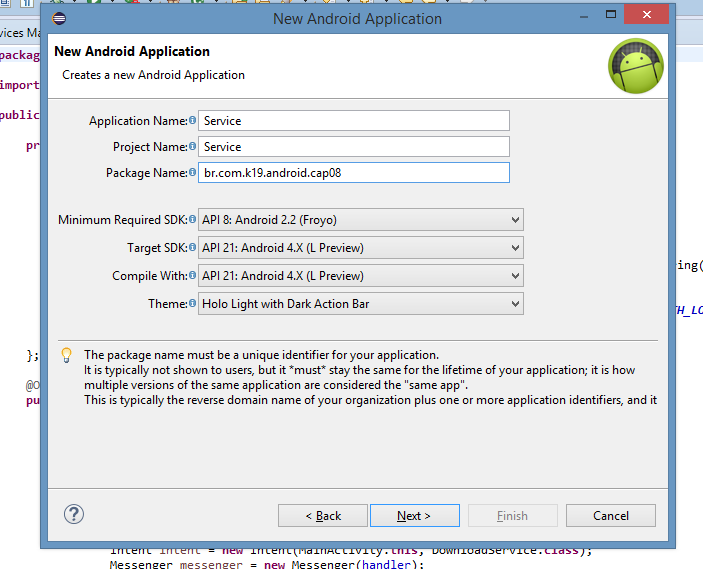


Figura 1 - Criando Projeto

Em seguida, na pasta res/layouts crie um arquivo chamado main.xml. Similar o arquivo mostrado na figura abaixo:



Figura 2 - main.xml

Logo depois você deve alterar o arquivo strings.xml, o mesmo deve ficar igual ao da figura abaixo:

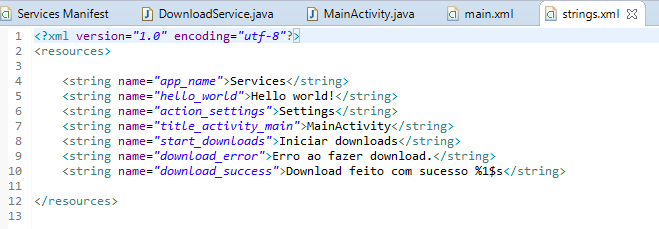
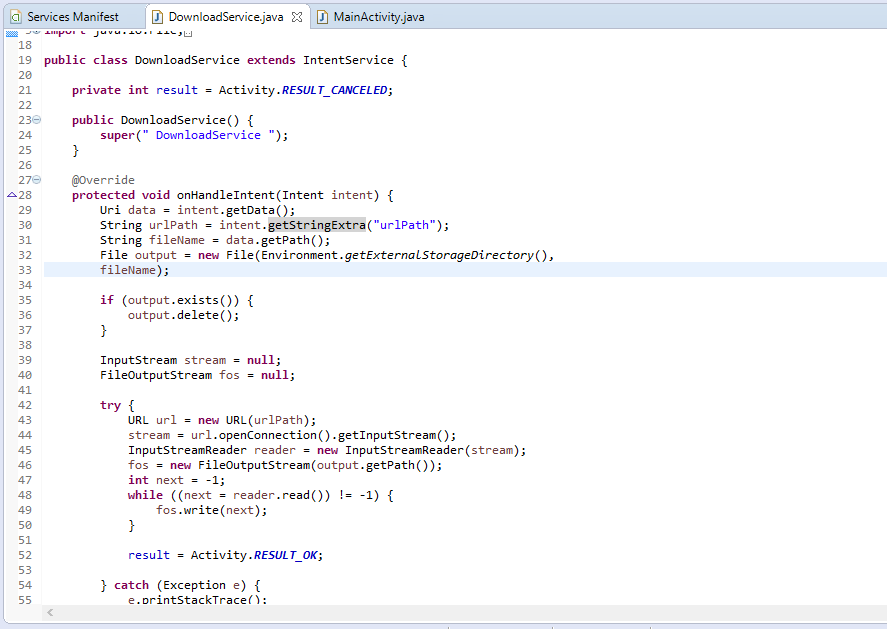


Figura 3 - strings.xml

Feito isso, crie um arquivo DownloadService.java semelhante aos das figuras abaixo:



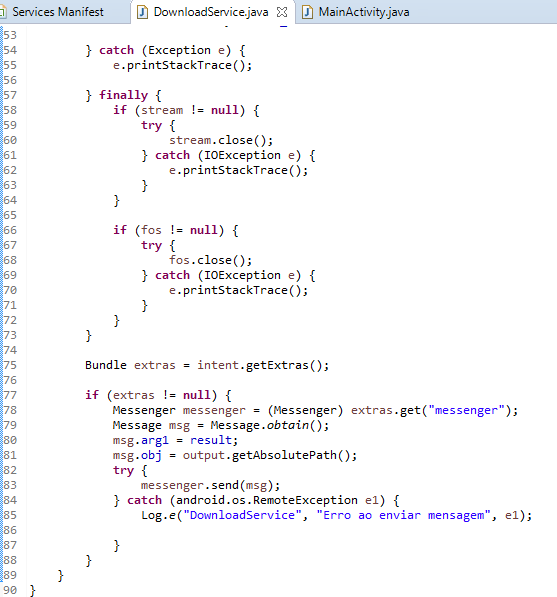


Figura 4 - DownloadService.java

Para finalizar, edite a classe MainActivity.java, deixando a mesma igual à da figura abaixo:

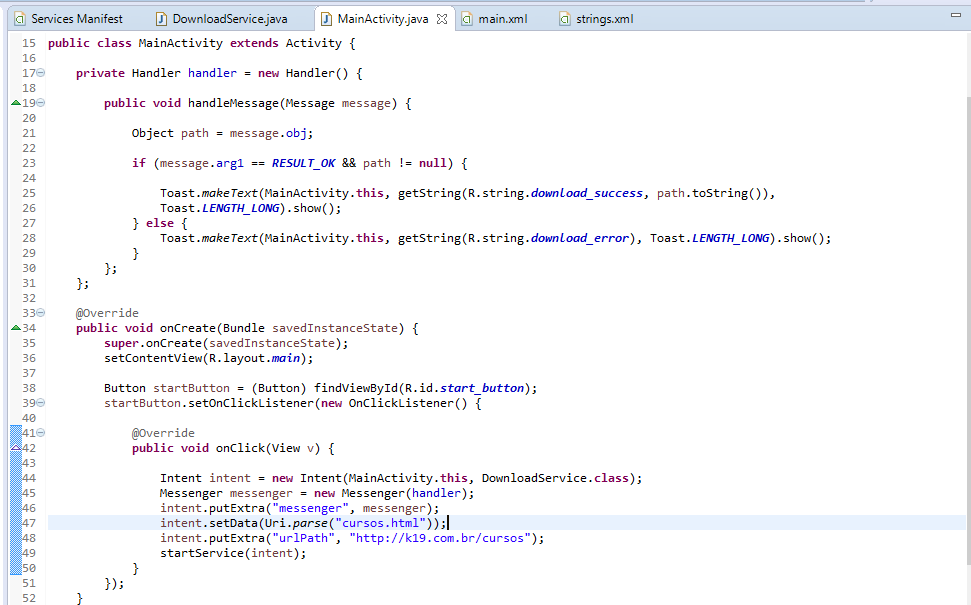


Figura 5 - MainActivity.java

Para execução é importante que o emulador esteja configurado com size de 200 mib e também é necessário que o arquivo ServiceManifest.xml esteja configurado de acordo com a figura abaixo:

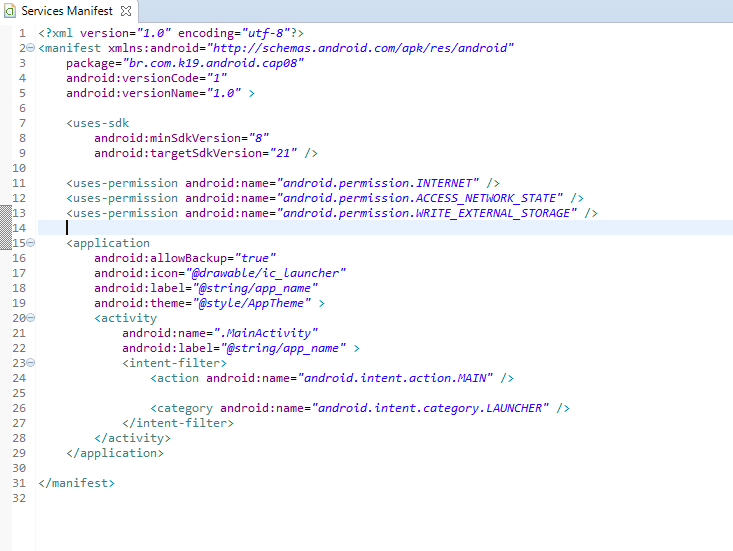


Figura 6 - ServiceManifest

Depois de feitas essas configurações, execute a aplicação e o resultado deve ser semelhante ao da figura abaixo:

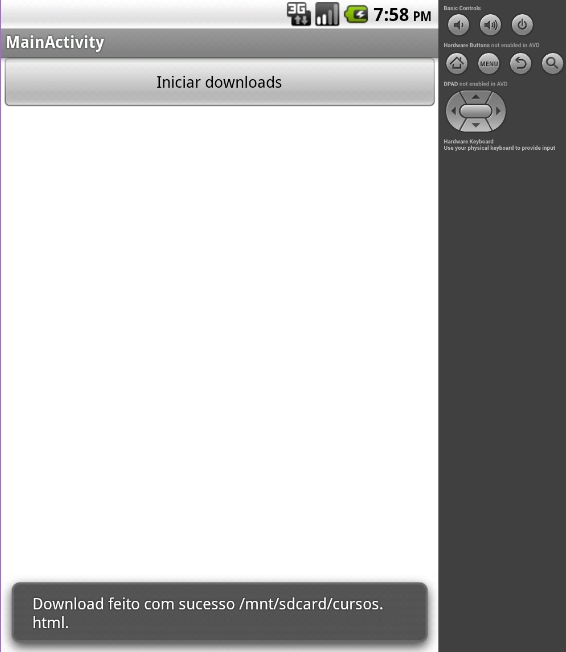


Figura 7 - Aplicação Executando

Atividade PDM – Descrição atividade 2

Passos que devem ser seguidos para realizar atividade 02, que consiste em uma aplicação que faz uso do BroadCastReceiver. O receiver geralmente é usado para receber alguma notificação do sistema e a partir disto executar alguma tarefa dependendo do tipo de notificação recebido. Abaixo um exemplo simples de uma aplicação que faz uso do receiver para notificar a chegada de uma ligação telefônica.

Inicialmente deve-se criar um novo projeto Android no eclipse com o seguinte nome: Reveiver. O nome do pacote deve ser br.com.k19.android.cap08\_02, e o nome da activity deve ser MainActivity.

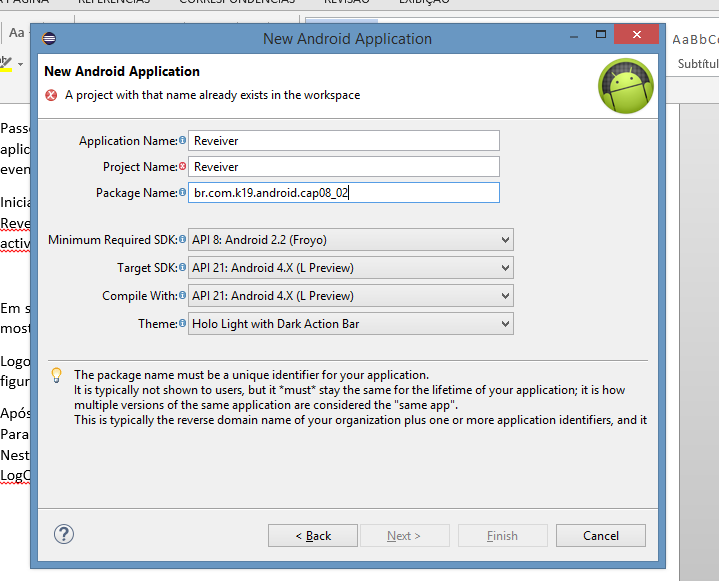


Figura 8 - Criando Projeto

Em seguida deve ser criado um arquivo chamado PhoneReceiver.java com o conteúdo mostrado na imagem abaixo:

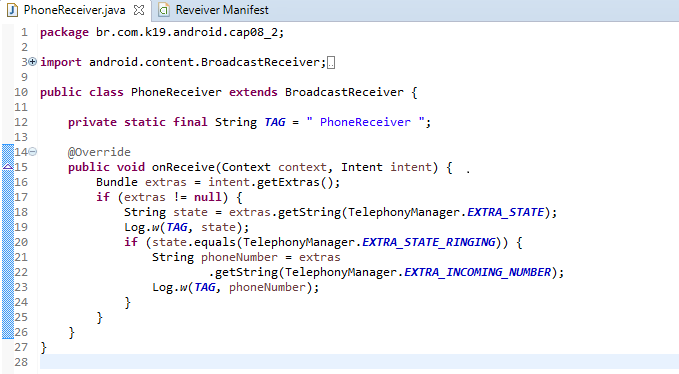


Figura 9 - PhoneReceiver.java

Logo após deve-se alterar o arquivo ReveiverManifest.xml, para que ficar similar o da figura abaixo:

Figura 10 - ReveiverManifest.xml

Quando a aplicação for executada teremos uma tela igual à mostrada na figura abaixo:

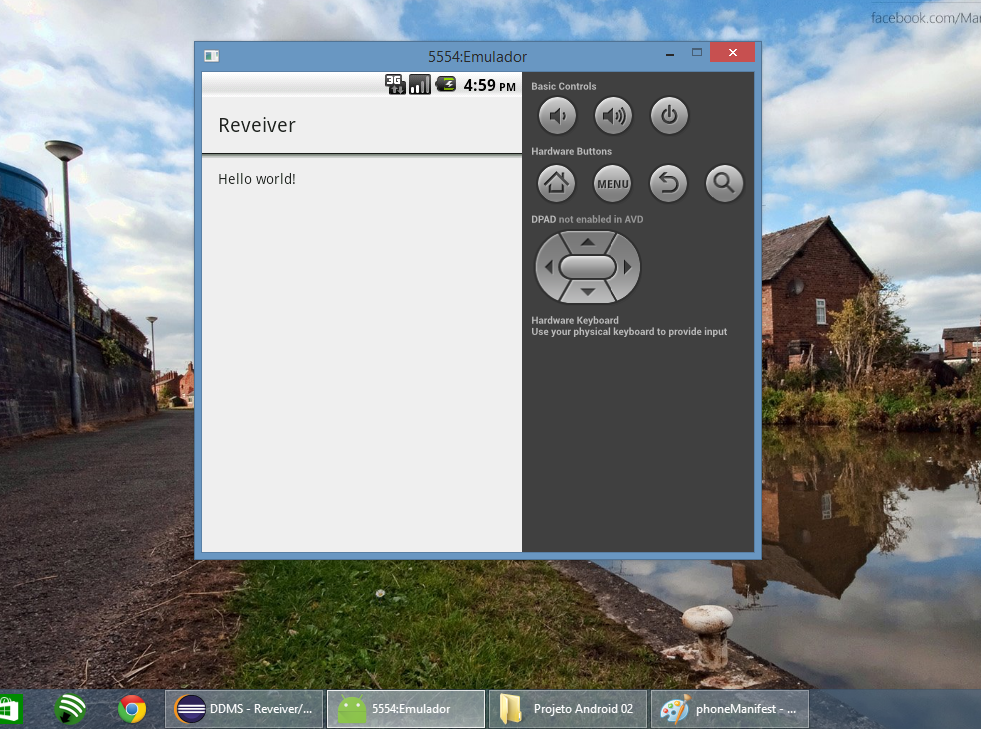


Figura 11 - Aplicação Executando 1

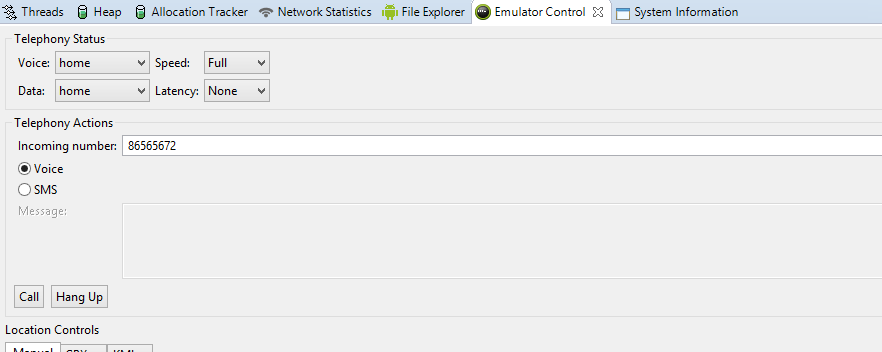
Em seguida mude a perspectiva para DDMS, e encontre a aba Emulator Control. Nesta aba, basta preencher um número e pressionar o botão Call, como mostrado na imagem abaixo:

Figura 12 - Configuração de Execução DDML

Após isso, você deve ter um resultado similar ao da figura abaixo:

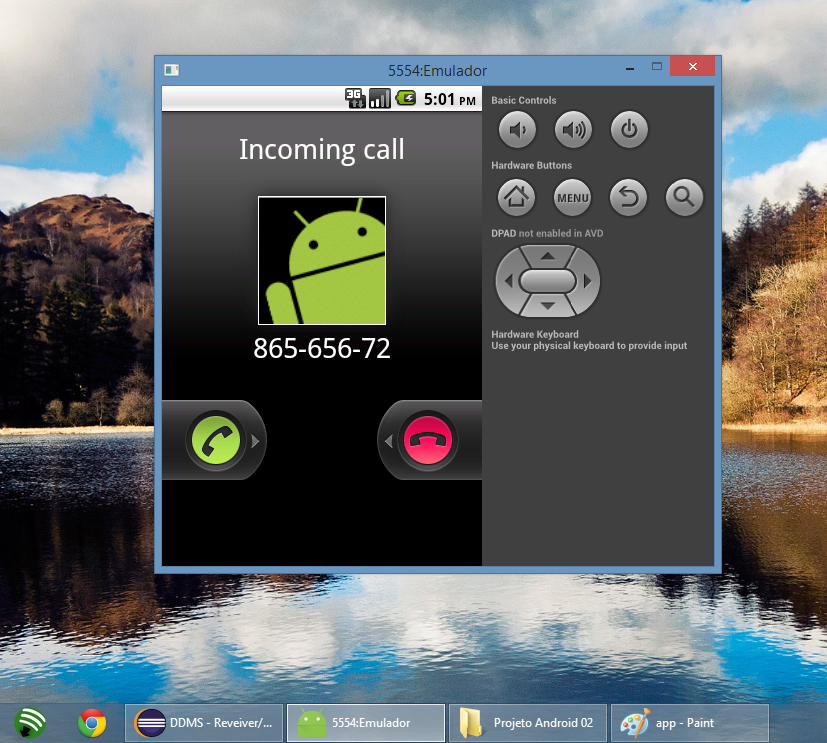


Figura 13 - Aplicação Executando 2