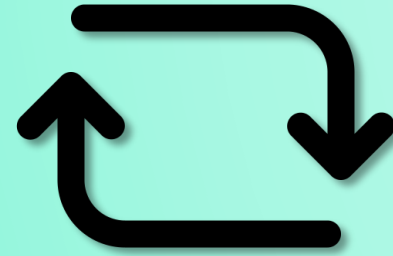


Laboratorul #2 PPA

Saptamanile: VI – VII

Interval Orar: 17-19

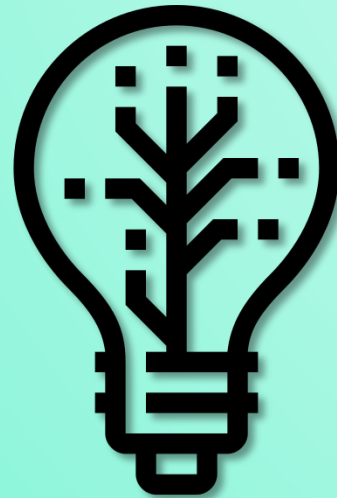
Recapitulare



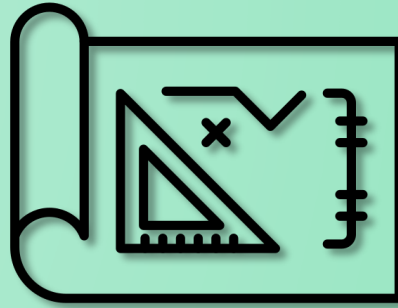
- Java - limbaj multi-paradigma, dar puternic Obiect Orientat (OOP).
- OOP cuprinde: Incapsulare, Abstractizare, Mostenire si Polimorfism
- Clasele abstracte ne permit **supra-scrierea** metodelor (abstracte) in clasele derivate.

Componentele unei aplicatii

1. Activitatea
2. Fragmentul
3. Serviciul
4. Intentia

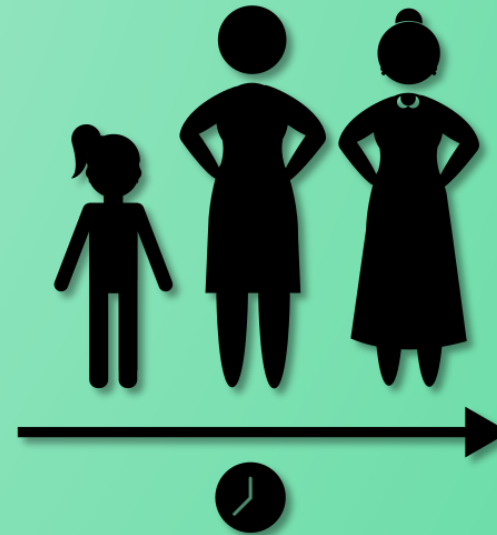


Activitatea

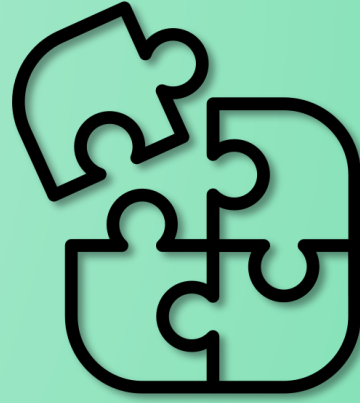


- Componenta **cruciala** a unei aplicatii.
- Echivalentul clasei “**Main**” din Java.
- **Necesara** pentru a **integra GUI-ul** in cod.
- Contine **multiple stari** definite de tipul:
 - “on”+Stare()

Ciclul de viata al unei Activitati



Fragmentul



- Parte optionala lansata de o Activitate.
- **Modular si Reutilizabil**
- **Are propriul ciclu de viata**, separat de activitatea din care e lansat.
- **Daca activitatea este terminata, fragmentul nu poate supravietui singur!**

Serviciul



- Componenta care ruleaza in **fundal**
- Nu are o **interfata grafica**
- Se pot implementa **executii** la intervale de **timp regulate**
- Thread **separat** fata de **activitate/fragment**



Intentia

- Obiect prin care se **comunica** intre componente
- De **doua** tipuri:
 - Explicita
 - Implicita
- Folosit, de obicei, in urmatoarele cazuri:
 - Deschiderea unei Activitati
 - Pornirea unui Serviciu



Aplicatie

- Sa se creeze o aplicatie avand:
 - O clasa model denumita "User"
 - Doua activitati
 - Clasa "User" va avea:
 - Doua variabile de instanta:
 - String mail
 - String password
 - Constructori & Getteri & Setteri necesari



Aplicatie

- Prima Activitate va contine:
 - Doua obiecte de tip EditText (e-mail; password)
 - Un obiect de tip "User" care va contine input-ul din obiectele de tip EditText
 - Un buton care va lansa cea de-a doua activitate folosind o Intentie explicita, impreuna cu obiectul de tip "User".

Aplicatie



- A doua activitate va contine:
 - Doua elemente de tip TextView care ne vor arata e-mailul si lungimea parolei alese.
 - Un buton care ne va duce inapoi la prima Activitate
 - Butonul va termina Activitatea curenta.



Tema

- Se va crea o aplicatie avand urmatoarele:
 - Doua Activitati
 - O clasa tip model
 - Doua Fragmente in cea de a doua Activitate



Tema

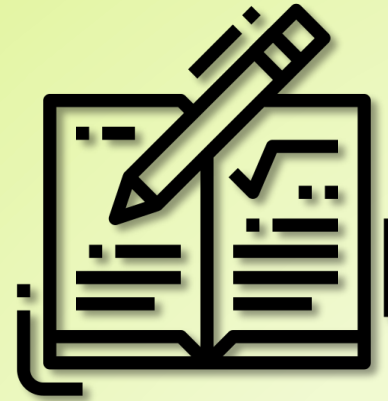
- Clasa de tip model va avea:
 - 3 attribute:
 - String name
 - String e-mail
 - String password
 - Constructori
 - Getteri si setter



Tema

- Prima activitate va avea:
 - 3 attribute de tip EditText (name, e-mail, password)
 - Un obiect al clasei model care va prelua cele 3 attribute
 - 1 buton care va lansa cea de a doua activitate prin intermediul unei Intentii explicite, impreuna cu datele din obiectul clasei model

Tema



- A doua activitate va avea:
 - 2 fragmente
 - 2 butoane care vor face switch intre cele doua fragmente
 - Primul Fragment va afisa textul “Laborator 1”
 - Al doilea Fragment va afisa textul “Laborator 2”
- *Se va folosi un FragmentManager pentru switch-ul intre cele doua fragmente.



Fin.
The End.
Sfarsit.