



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Prof. MSc. Alan Souza

alan.souza@unama.br

2019

Exercício de revisão 1a Avaliação



- Crie um novo projeto no Android Studio (nome: P05_AvaliaAtleta_TURMA).
- Trata-se de um aplicativo para avaliar atletas.
- Comece programando a Tela 1. Note que ela é composta por um menu que contém a ação AVALIAR. Quando o usuário preencher os campos da Tela 1, clicar no menu AVALIAR e, se os campos forem válidos, a Tela 2 deve ser mostrada. O Spinner com as modalidades deve conter: Atletismo, Basquetebol, Futebol, Tênis, Voleibol.
- Na Tela 2, o usuário poderá compartilhar os dados com outros aplicativos, tocando no ícone de compartilhamento do menu; adicionar o atleta a uma lista de favoritos, tocando no botão "Adicionar aos Favoritos". Além disso, é possível voltar para a tela anterior, tocando no botão de voltar (seta no ActionBar).
- Regra para saber se o atleta é **APTO** ou **NÃO APTO**:
 - Se o resultado abaixo for maior que 4,0, então está APTO; senão, INAPTO:
 - **Resultado = $\frac{5,0 \times \text{Av_Biometrica} + 3,0 \times \text{Av_Genetica} + 2,0 \times \text{Av_Psicologica}}{10,0}$**

10,0

AppAvaliaAtleta AVALIAR

Dados do atleta

Nome

Modalidade

Maior de 18 anos?

Avaliação biométrica

Avaliação genética

Avaliação psicológica

TELA 1

AppAvaliaAtleta

Resultado da Avaliação

Nome

Usain Bolt

Modalidade

Atletismo

Maior de idade

Média Geral: 4.7

APTO

Adicionar aos favoritos

Mostrar um Toast com a mensagem "Adicionando nos favoritos..."

TELA 2

↕ : representa
espaço de 5dp