



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Prof. MSc. Alan Souza

alan.souza@unama.br

2019

3. INTENTS



1. Uma aplicação **não** pode acessar diretamente arquivos de outra;
2. Também **não** pode acessar diretamente recursos do sistema operacional (lista de contatos, câmera, GPS, rede...) -> usuário deve autorizar durante a utilização do app.
3. Então como tirar proveito dos recursos do Android e de app de terceiros?

Utilizando Intents!

3. INTENTS



1. São criadas a partir de ações do usuário;
2. As *Intents* podem ser definidas como mensagens enviadas por um componente da sua aplicação (uma *activity*, por exemplo) para o Android, informando a intenção de inicializar outro componente do **mesmo app ou de outro app**;
3. Exemplos: ir de uma tela para outra, tocar em um link e abrir o navegador de internet; assistir um vídeo do YouTube; compartilhar um texto/fotos/arquivos entre os aplicativos instalados...

3. INTENTS

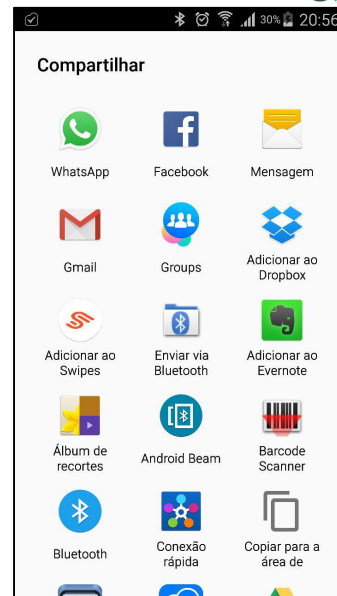


Dois tipos de Intents:

- A. Implícita:** quando não se indica exatamente qual *Activity* deve ser executada a partir de determinada ação.
- B. Explícita:** quando se especifica exatamente qual *Activity* deve ser executada depois de uma ação.

3. INTENTS

1. Exemplo de utilização de Intent Implícita para compartilhar um texto entre os aplicativos instalados no aparelho.
2. Aplicações colaborando entre si.



3. INTENTS

Exemplo de Implícita (código):

```
Intent i = new Intent( Intent.ACTION_SEND );
i.setType( "text/plain" );
i.putExtra( Intent.EXTRA_SUBJECT, "Assunto" );
i.putExtra( Intent.EXTRA_TEXT, "Texto" );
startActivity( Intent.createChooser( i, "Compartilhar..." ) );
```

Android/Usuário decide a Activity
que deve ser executada

3. INTENTS



- Exemplo de Explícita (chamada/origem)

//classe Tela1.java:

```
Intent i = new Intent( this, Tela2.class );
i.putExtra( "nome", editNome.getText().toString() );
startActivity( i );
```

Servem para telas (activities)
do **mesmo** projeto (aplicativo)

Envio de valor de uma
tela para outra

3. INTENTS



- Exemplo de Explícita (recebimento/destino)

//classe Tela2.java:

```
Intent i = getIntent();
String nome = i.getStringExtra("nome");
```

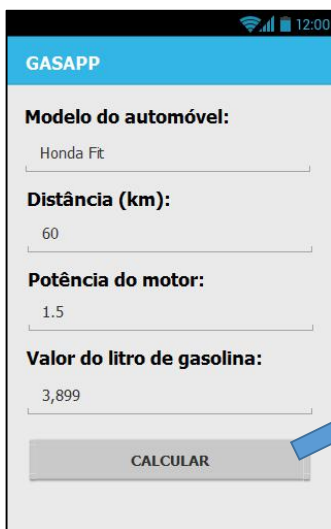
Recebimento de
valor de tela anterior

3. INTENTS - Tarefa prática 1

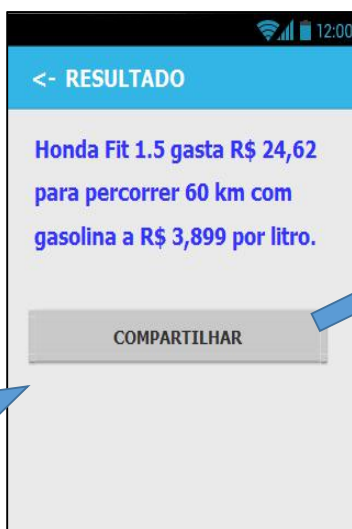
- Jorginho viaja muito de carro e teve a ideia de criar um aplicativo para calcular quantos reais ele vai gastar por viagem.
- Nesse app, o usuário deverá informar o modelo do carro, a quantidade de quilômetros que ele vai percorrer, a potência do motor (Ex: 1.0, 1.4, 1.6, etc) e o valor do litro da gasolina.
- O quadro a seguir deve ser levado em consideração no cálculo:

Potência do motor	Valor gasto por litro
≤ 1.0	13,00 km/L
> 1.0 e ≤ 1.4	11,00 km/L
> 1.4 e ≤ 1.9	9,50 km/L
> 1.9	7,75 km/L

3. INTENTS - Tarefa prática 1



Tela 1



Tela 2

