



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Prof. MSc. Alan Souza

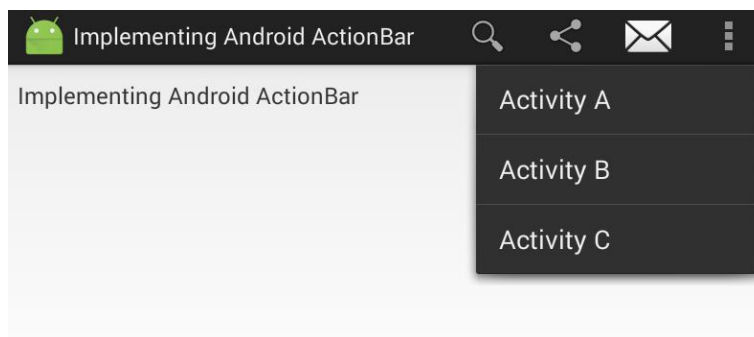
alan.souza@unama.br

2019

4. MENU



- Na grande maioria dos aplicativos, encontramos menu para realizar interação entre o usuário e o app;
- Botões são pouco utilizados em aplicativos;
- Podemos colocar o menu na ActionBar (Barra de Ação):



4. MENU

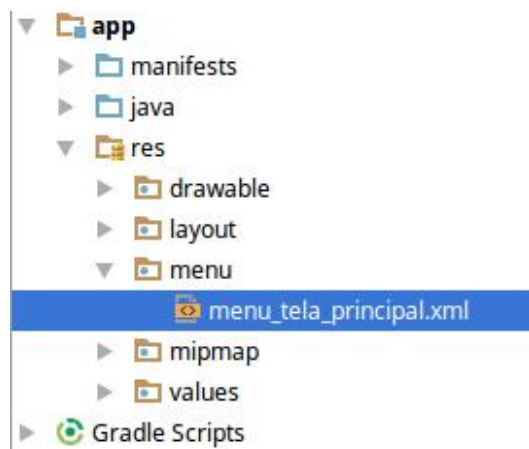


- Para realizar a criação dos menus, devemos:
 1. Criar um arquivo XML dentro da pasta **res/menu**
 2. Adicionar itens no menu;
 3. "Inflar" o menu no Java, ou seja, associar o menu à Activity e torná-lo visível [método **onOptionsItemSelected**];
 4. Controlar os itens tocados no Java (ações) [método **onOptionsItemSelected**];

4. MENU



1. Criando o XML (dentro de **res/menu**)



4. MENU



2. Adicionando itens no menu

```
<menu ... >
  <item
    android:id="@+id/menu_atualizar"
    android:title="@string/recarregar"
    app:showAsAction="ifRoom" />
  <item
    android:id="@+id/menu_sobre"
    android:title="@string/sobre"
    app:showAsAction="ifRoom" />
</menu>
```

4. MENU



2. Adicionando itens no menu

- Podemos adicionar outros atributos ao item do menu, tais como:
 - `android:icon="@drawable/ic_refresh"`
 - `android:orderInCategory="1"`
 - `android:onClick="nomeMetodo"`
- E vários outros... Verifique em:

<https://developer.android.com/guide/topics/resources/menu-resource.html>

4. MENU

3. Inflando o menu (Java)

@Override

```
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    getMenuInflater().inflate(
        R.menu.menu_arquivo,
        menu );
    return true;
}
```

Nome do arquivo do menu.
Caminho:
res/menu/menu_arquivo.xml

4. MENU

4. Controlando o item escolhido (Java)

@Override

```
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    int id = item.getItemId();
    if ( id == R.id.menu_atualizar ) {
        //faz algo quando clicar no item "atualizar"
        return true;
    } else if (id == R.id.menu_sobre) {
        //faz algo quando clicar no item "sobre"
        return true;
    }
    return super.onOptionsItemSelected( item );
}
```

ID do item do
menu

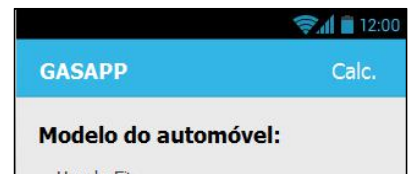
EXERCÍCIOS PRÁTICOS

4. MENU - Tarefa prática 1

- No projeto GASPP, crie menus para substituir o botão da Tela 1 e da Tela 2;
- As figuras ao lado dão uma ideia de como deve ficar;
- Se não tem o projeto, baixe acessando:
<https://github.com/amarcel/Unama2019p1>

Nome do arquivo:

P04_GASAPP_TURMA.zip



4. MENU - Tarefa prática 2



- Crie um aplicativo no Android Studio de acordo com a descrição e com os protótipos a seguir.
- Trata-se de um app onde o usuário deverá informar, na Tela 1, o nome, o valor e o desconto de um produto. Ao tocar no botão "calcular" do menu, o app deve mostrar na Tela 2 um texto com o nome do produto e o valor com desconto.
- A primeira tela deve conter um menu com as seguintes opções: calcular, limpar (quando esta última opção for escolhida, todos os campos da Tela 1 devem ser apagados).
- A segunda tela deve possuir um menu com a opção "compartilhar". Ao tocar nesta opção, o usuário poderá escolher outros apps do seu dispositivo para enviar o nome do produto em promoção, assim como o seu valor com desconto.

4. MENU



AppPromocao

Nome do produto

Preço

Desconto (%)

Calcular

Limpar

TELA 1

AppPromocao

Smartwatch Android Wear

R\$ 799,90

TELA 2