



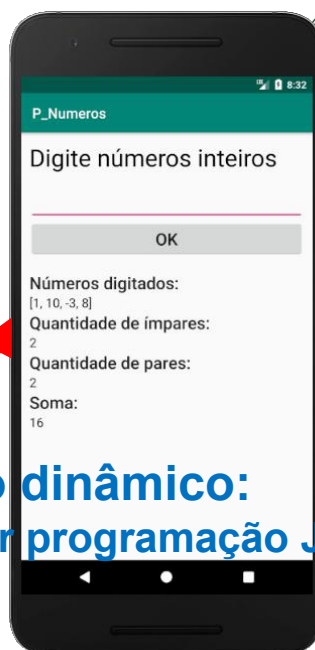
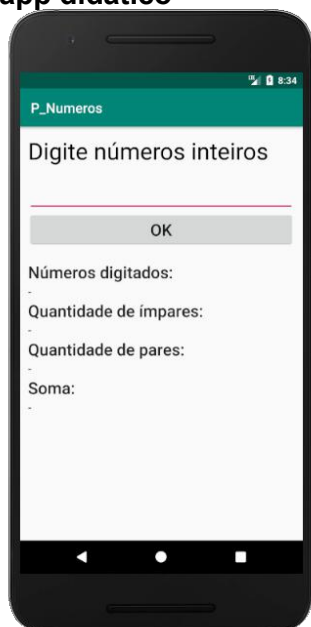
Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Prof. MSc. Alan Souza

alan.souza@unama.br

2019

3º app didático



**Efeito dinâmico:
Requer programação Java!!!**

3º app didático



Passos necessários para criar o projeto:

1. Criar o layout da Activity (arquivo XML) com os elementos (widgets) especificados. Não esquecer de adicionar os IDs.
2. No Java:
 - 2.1 Declarar os componentes dinâmicos;
 - 2.2 Inicializá-los com findViewById();
 - 2.3 Programar o método que será chamado no clique do botão;
 - 2.3.1 Programar os métodos para:
 - a) armazenar e mostrar todos os número digitados;
 - b) calcular e mostrar os números pares e os números ímpares;
 - c) calcular e mostrar a soma dos números digitados.

3º app didático



Implementar os seguintes melhoramentos/novas funcionalidades:

1. Limpar o campo de número quando o usuário clicar no botão OK;
2. Se o usuário não informar nenhum número, mostrar uma mensagem de erro (Toast ou Snackbar);
3. Criar um botão para limpar tudo (resetar a tela);
4. Mudar as cores do botão;
5. Mostrar o produtório dos números;
6. Fechar o teclado virtual quando o usuário clicar no botão;
7. Mostrar um Toast ou Snackbar se o usuário tentar inserir números iguais e não inseri-los.