

## Exercício de Fixação

1. Em qual pasta ficam os arquivos XML que descrevem a interface gráfica do seu projeto?

- MyApp/app/values
- **MyApp/app/res/layout**
- MyApp/app/java
- MyApp/app/gui
- MyApp/app/manifests
- MyApp/app/res/drawable

2. Você definiu a interface gráfica do seu projeto em um arquivo XML chamado myLayout. Você criou uma nova activity em um arquivo chamado MyActivity.java. Como você irá especificar que esta activity deverá exibir a interface gráfica presente em myLayout?

- **No método onCreate de MyActivity.java, você pode invocar "setContentview" com o parâmetro "R.id.MyLayout".**
- No método onCreate, você pode invocar "R.id.MyLayout.display()".
- No método onCreate, você pode invocar "MyLayout.display()".
- No método onCreate de MyActivity.java, você pode invocar "setContentview" sem nenhum parâmetro e depois invocar setDisplay com o parâmetro "R.id.MyLayout".
- No método onCreate de MyActivity.java, você deverá invocar o método onStart passando como parâmetro "R.id.MyLayout".
- Isso é impossível, pois você criou uma activity chamada MyActivity.java. Nesse caso, o sistema procurará um arquivo de layout chamado de activity\_my.xml

3. A propriedade id de um componente não pode ser modificada.

- **False**
- True.

4. No código java do seu aplicativo, qual a função usada para acessar os elementos da interface gráfica.

- **findViewById.**

- Para o caso dos botões, usamos a função "onClick" e para as outras views usamos "findViewById".
- setContentView.

**5. A estrutura visual de uma interface gráfica com o usuário pode ser definida ...**

- **Apenas no código java, criando objetos que herdam de View e de ViewGroup.**
- Apenas no código em XML, listando as views e os gerenciadores de layout.
- No código em XML ou no código java, mas nunca nos dois ao mesmo tempo.
- Tanto no código XML quanto no código java, você pode usar as duas abordagens ao mesmo tempo.

**6. No arquivo XML, você declarou no atributo "onClick" que um botão acionaria o método "doSomething". No código da activity você adicionou "public void doSomething(View view)". A que se refere o parâmetro view?**

- Este atributo faz referência ao layout onde o botão foi adicionado.
- Este atributo informa as preferências do usuário para que você possa utilizar no seu código.
- **Este atributo faz referência à view que disparou o gatilho**