

# Android: Dialog



# Dialog

- São pequenas janelas que levam o usuário a tomar uma decisão ou inserir informações adicionais
- Elas não ocupam toda a tela e são normalmente usadas para eventos modais que exijam que usuários realizem uma ação antes de continuar

## Text message limit

Set number of messages to save:

▲  
499

500

▼  
501

Cancel

Set



## Erase USB storage?

You'll lose all photos and media!

Cancel

Erase

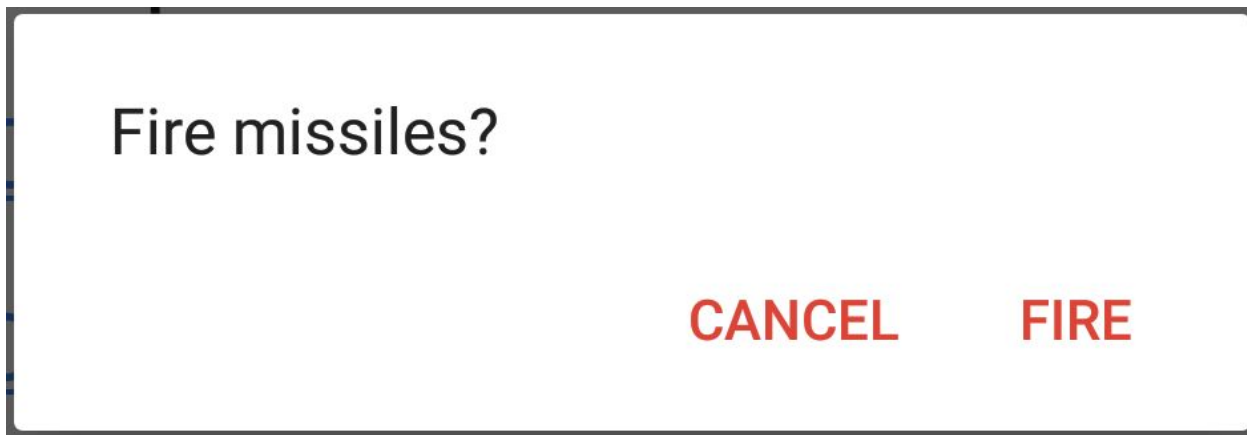
# Dialog

- A classe **Dialog** é a classe de base para caixas de diálogo, mas você deve evitar instanciar **Dialog** diretamente. Para isso basta utilizar as subclasses:
  - **AlertDialog**
    - Caixa de diálogo que pode exibir um título, até três botões, uma lista de itens selecionáveis ou um layout personalizado
  - **DatePickerDialog** ou **TimePickerDialog**
    - Caixa de diálogo com uma IU predefinida que permite ao usuário selecionar uma data ou hora

```
public class FireMissilesDialogFragment extends DialogFragment {
    @Override
    public Dialog onCreateDialog(Bundle savedInstanceState) {
        // Use the Builder class for convenient dialog construction
        AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());
        builder.setMessage(R.string.dialog_fire_missiles)
            .setPositiveButton(R.string.fire, new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                    // FIRE ZE MISSILES!
                }
            })
            .setNegativeButton(R.string.cancel, new DialogInterface.OnClickListener() {
                public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
                    // User cancelled the dialog
                }
            });
        // Create the AlertDialog object and return it
        return builder.create();
    }
}
```

# Dialog

- Ao criar uma instância dessa classe e chamar `show()` nesse objeto, a caixa de diálogo será exibida



# Exercício 13

## Criar Dialog

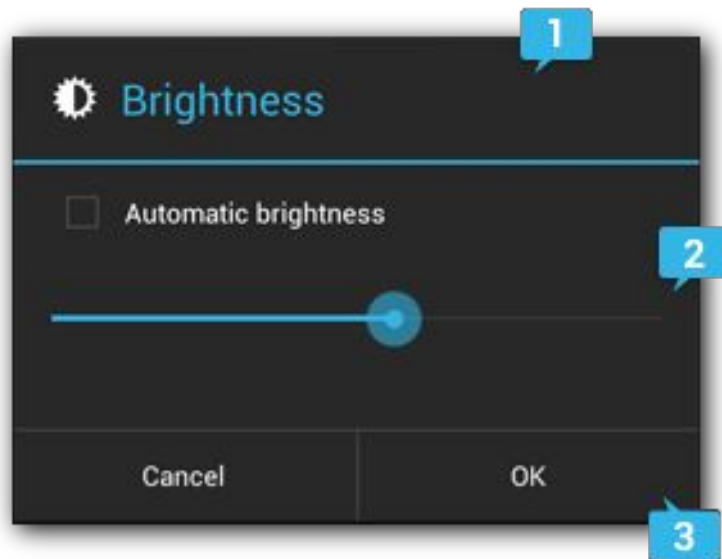
# AlertDialog

- A classe **AlertDialog** permite a criação de diversos projetos de caixa de diálogo e normalmente é a única classe de caixa de diálogo necessária
- O AlertDialog é composto por três regiões
  - Título
  - Área do conteúdo
  - Botões de ação
- A classe **AlertDialog.Builder** fornece APIs que permitem a criação de uma **AlertDialog** com esses tipos de conteúdo



# AlertDialog

1. Título
2. Área do conteúdo
3. Botões de ação



```
// 1. Instantiate an AlertDialog.Builder with its constructor
AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());

// 2. Chain together various setter methods to set the dialog characteristics
builder.setMessage(R.string.dialog_message)
    .setTitle(R.string.dialog_title);

// 3. Get the AlertDialog from create()
AlertDialog dialog = builder.create();
```

```
AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());
// Add the buttons
builder.setPositiveButton(R.string.ok, new DialogInterface.OnClickListener() {
    public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
        // User clicked OK button
    }
});
builder.setNegativeButton(R.string.cancel, new DialogInterface.OnClickListener() {
    public void onClick(DialogInterface dialog, int id) {
        // User cancelled the dialog
    }
});
// Set other dialog properties
...

// Create the AlertDialog
AlertDialog dialog = builder.create();
```

# AlertDialog

- Os métodos *set...Button()* exigem um título para o botão e um *DialogInterface.OnClickListener* que defina a ação do botão
- Há três botões de ação que podem ser adicionados
  - Positivo
    - É o que se deve usar para aceitar e continuar a ação (a ação "OK")
  - Negativo
    - É o que se deve usar para cancelar a ação
  - Neutro
    - É o que se deve usar quando houver a opção de o usuário não querer continuar a ação, mas não necessariamente cancelá-la

# Exercício 14

## Criar AlertDialog