

The background features a complex network of thin grey lines and dots, forming a web-like structure. Scattered throughout are various triangles of different sizes and orientations, some with solid black dots at their vertices. The overall aesthetic is modern and technical.

PROGRAMA DEV VENTURE

Desenvolvimento Android

**COMPONENTES DO
APLICATIVO**

E Intents

01

MVP 3

Cadastro de jogadores

02

COMPARTILHANDO

Estilos da aplicação

03

THEMES & STYLES

Estilos da aplicação

04

**Aula 04
AGENDA**



01

COMPONENTES DO APLICATIVO






COMPONENTES

ACTIVITIES

SERVICES

**BROADCAST
RECEIVERS**

**CONTENT
PROVIDERS**





INTENTS

Uma intent é uma descrição abstrata de uma operação a ser executada.

O objeto Intent especifica a activity exata a ser iniciada ou descreve o tipo de ação que ela deve executar, e o sistema seleciona a activity adequada, que pode ser até de um outro aplicativo. Um objeto Intent também pode carregar pequenas quantidades de dados que serão usados pela atividade iniciada.






NAVEGAÇÃO

Uma activity frequentemente precisa iniciar outra. Essa necessidade surge, por exemplo, quando um aplicativo precisa ser movido da tela atual para uma nova.

Usando os métodos **startActivity()** ou **startActivityForResult()** podemos realizar essas operações.



02

CADASTRO DE JOGADORES





dojo / Cadastro

- Crie uma nova activity para a tela de cadastro de jogadores
 - Adicionar um EditText para receber o nome da pessoa e um botão para avançar para a próxima tela
-






dojo / Intents

- Fazer navegação entre tela 1 e tela 2 passando o nome do jogador
 - Exiba o nome do jogador na tela seguinte
-



Commite suas alterações :)



03

COMPARTILHANDO RESULTADOS





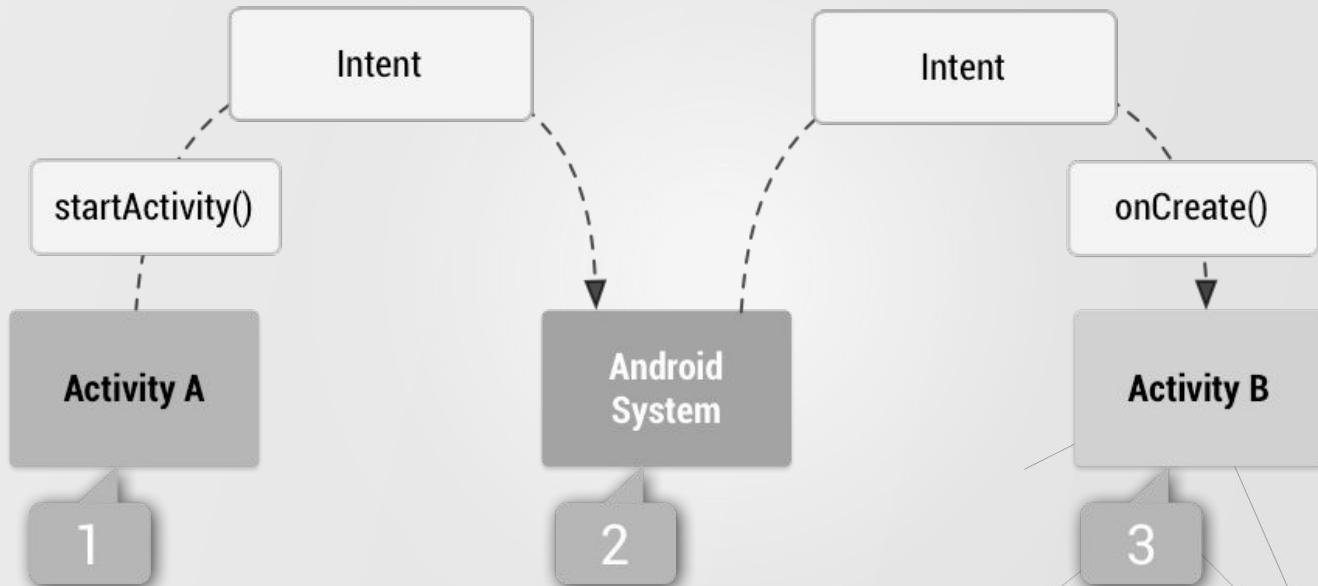
INTENTS

EXPLÍCITAS: especificam qual aplicativo atenderá ao intent, fornecendo o nome do pacote do aplicativo de destino ou o nome da classe de um componente totalmente qualificado.

IMPLÍCITAS: não nomeiam nenhum componente específico, mas declaram uma ação geral a realizar, o que permite que um componente de outro aplicativo a processe.



INTENTS IMPLÍCITAS





dojo / ENVIAR RESULTADO

- Junto ao botão jogar, adicione um novo botão: compartilhar resultado atual.
 - Associe ao clique deste botão a chamada start activity com uma intent implícita do tipo text
-



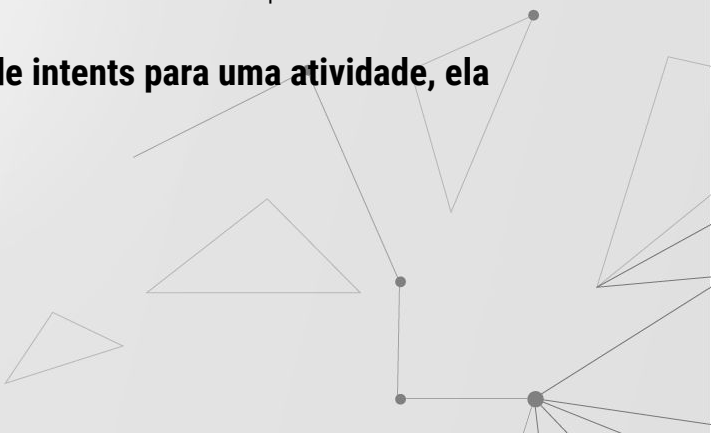


FILTROS DE INTENTS

O filtro de intents é definido no manifest.xml do aplicativo e o tipo de intents que o componente gostaria de receber.

Por exemplo, ao declarar um filtro de intents para uma activity, outros aplicativos se tornam capazes de iniciar diretamente sua atividade com o determinado tipo de intent.

Do mesmo modo, se você não declarar nenhum filtro de intents para uma atividade, ela poderá ser iniciada somente com um intent explícito.



Commite suas alterações :)

