

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

RESOURCES

Imagens

01

CICLO DE VIDA

Callbacks do sistem

02

TEMAS E ESTILOS

Colorindo a app

03

Aula 03 AGENDA



01

RESOURCES





dojo / Imagens

MVP 2:

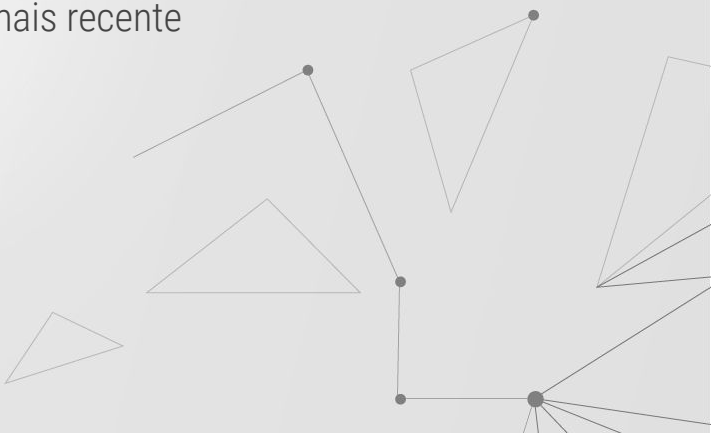
- Substitua os textViews por imageviews
 - Adicione as imagens dos dados no projeto
 - Atualize a função que gera os números aleatórios para que ela retorne a imagem correspondente
 - Atribua ao clique do botão a atualização das imagens
-





WEBP

WebP é um formato de arquivo de imagem do Google que oferece compactação com perdas (como JPEG) e transparência (como PNG), mas pode oferecer melhor compactação do que JPEG ou PNG. Imagens WebP com perdas são compatíveis com o Android 4.0 (API de nível 14) ou mais recente, e imagens WebP sem perda e transparentes são compatíveis com o Android 4.3 (API de nível 18) ou mais recente





RESOURCES

Recursos são os arquivos adicionais e o conteúdo estático usado pelo seu código, como bitmaps, definições de layout, strings da interface do usuário, instruções de animação, entre outras coisas.

```
MyProject/  
  src/  
    MyActivity.kt  
  res/  
    drawable/  
      graphic.png  
    layout/  
      main.xml  
      info.xml  
    mipmap/  
      icon.png  
    values/  
      strings.xml
```






COLORSTATE

objeto que você pode definir em XML que pode ser aplicado como uma cor, mas que mudará, dependendo do estado do objeto View em que é aplicado.

Durante cada mudança de estado, a lista de estados é **percorrida de cima para baixo, e o primeiro item que corresponde ao estado atual será usado**. A seleção não se baseia na "melhor correspondência", mas simplesmente no primeiro item que atenda aos critérios mínimos do estado.





dojo / ColorStateList

ColorStateList

- Crie um novo resource chamado play_button_background
 - Esse objeto deve ser usado para colorir o fundo do botão com a cor verde, por padrão e vermelho quando botão for clicado
-





CLASSE R

O AAPT2 (Android Asset Packaging Tool) é uma ferramenta de **compilação** que o Android Studio e o Plug-in do Android para Gradle usam para compilar e empacotar recursos de apps. **O AAPT2 analisa, indexa e compila os recursos em um formato binário que é otimizado para a plataforma Android.**



RESOURCES

CLASSE R



CLASSE R

APT gera a classe R, que contém códigos de todos os recursos no diretório res/.

Para cada tipo, há uma subclasse R (por exemplo, R.drawable para todos os recursos drawable) e, para cada recurso daquele tipo, há um número inteiro estático (por exemplo, R.drawable.icon). Esse número inteiro é o código do recurso que pode ser usado para recuperá-lo.

Código do Resource: R.[tipo do resource].[nome do arquivo]

Código no XML: @[tipo do resource]/[nome do arquivo]



Commite suas alterações :)



02

CICLO DE VIDA





ACTIVITIES

Uma activity é uma coisa única e focada que o usuário pode fazer.

Quase todas as activities interagem com o usuário, então a classe Activity se encarrega de criar uma janela para você na qual você pode colocar sua UI com setContentView (View).

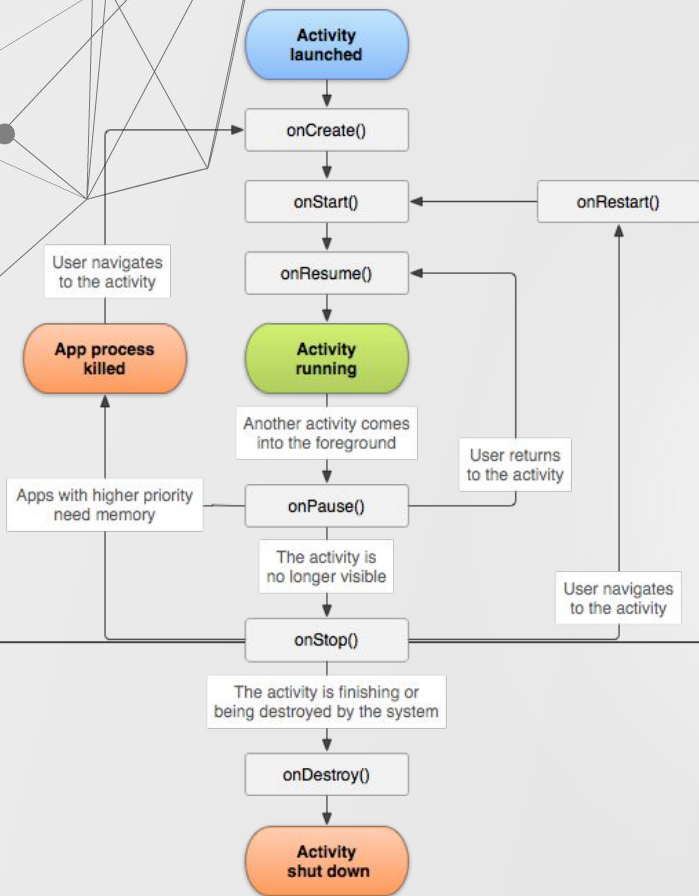
Embora as activities sejam frequentemente apresentadas ao usuário como janelas de tela inteira, elas também podem ser usadas de outras maneiras



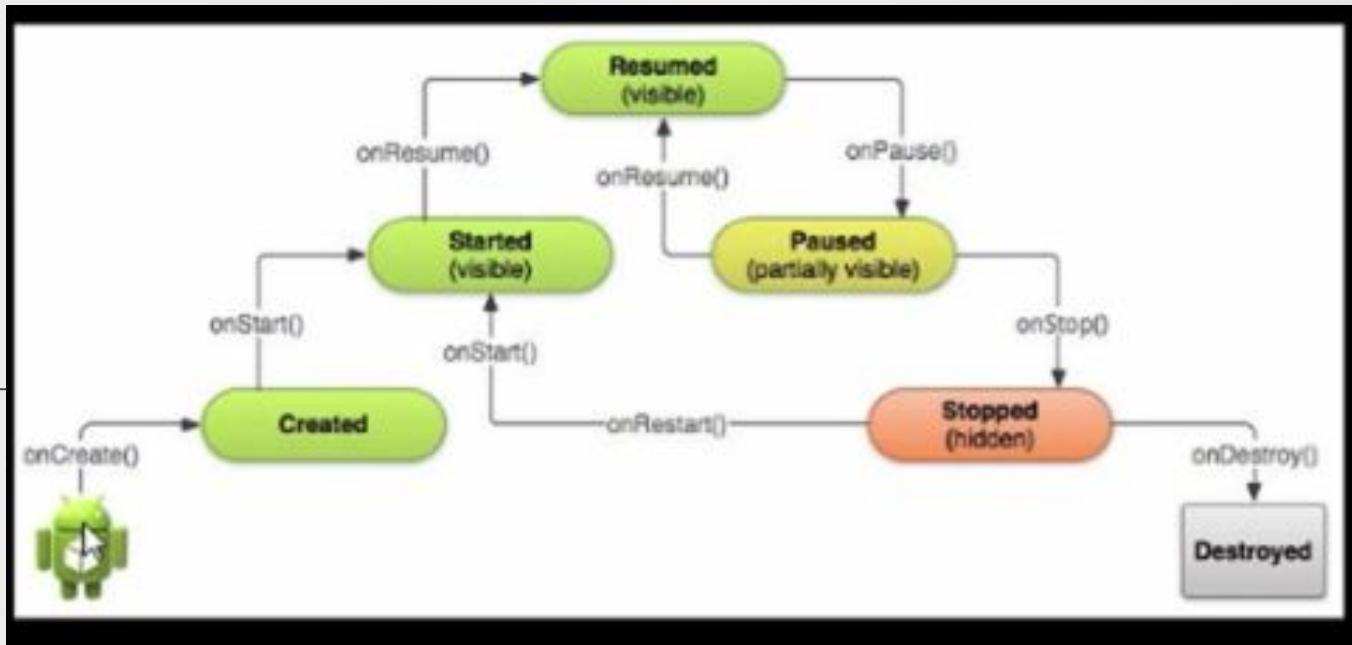
CICLO DE VIDA

Principais callbacks do ciclo de vida de uma activity

onCreate()
onStart()
onResume()
onPause()
onStop()
onDestroy()



CICLO DE VIDA





dojo / LOGS

Sobrescreva os métodos onCreate(), onStart() e onResume() adicionando um log

```
Log.i("CICLO DE VIDA", "ON START")
```

Rode o app e confira na aba Logcat o que acontece:





dojo / LOGS

Sobrescreva os métodos onPause, onStop e onDestroy adicionando um log

```
Log.i("CICLO DE VIDA", "ON START")
```

Rode o app e confira na aba Logcat o que acontece:



GERENCIAMENTO DO SISTEMA

Probabilidade de eliminação	Estado do processo	Estado da atividade
Mínimo	Em primeiro plano (com foco ou prestes a ter)	Criado Iniciado Retomado
Mais	Segundo plano (perde o foco)	Pausada
Máximo	Segundo plano (não visível)	Parado
	Vazio	Destruído