

Unidade 1

Seção 2



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis



Weaula 2

Desenvolvendo UI com *ScrollView* e *LinearLayout*



Nesta webaula, vamos abordar o desenvolvimento de UI com *ScrollView* e *LinearLayout*, bem como entender um pouco os detalhes de cada um.

Segundo Deitel, Deitel e Wald (2016), os aplicativos Android podem trabalhar com quatro tipos de componentes:

- Atividades.
- Serviços.
- Provedores de conteúdo.
- Receptores de transmissão por *broadcast*.





Clique nas abas a seguir e saiba um pouco mais sobre esses componentes:



Activities
("Atividades")

Serviço



Provedores de
conteúdo

Broadcast Receiver



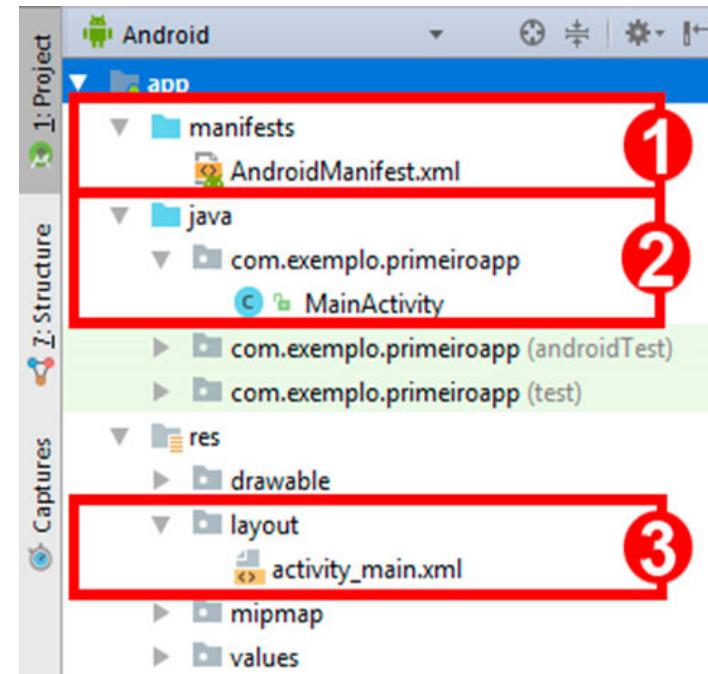


Vamos iniciar os estudos com o componente *Activity*. Existem três formas de criarmos uma *Activity*:

- Ao criar um projeto no Android Studio, é permitido criar uma *Activity*;
- Através do menu “File” > “New” > “Activity”, selecionando o tipo de *Activity* que se deseja criar;
- Manualmente, criando uma classe java e configurando a estrutura do projeto para reconhecer essa *Activity*.



Explore a galeria a seguir e veja algumas características e a estrutura de uma *Activity*.



Fonte: captura de tela do Android Studio,
elaborada pelo autor.



De acordo com W3schools (2018), XML foi projetado para armazenar e transportar dados em uma estrutura legível por humanos e máquinas. Para a construção de qualquer arquivo XML, de forma sucinta, é necessário indicar o início e o fim de cada elemento.

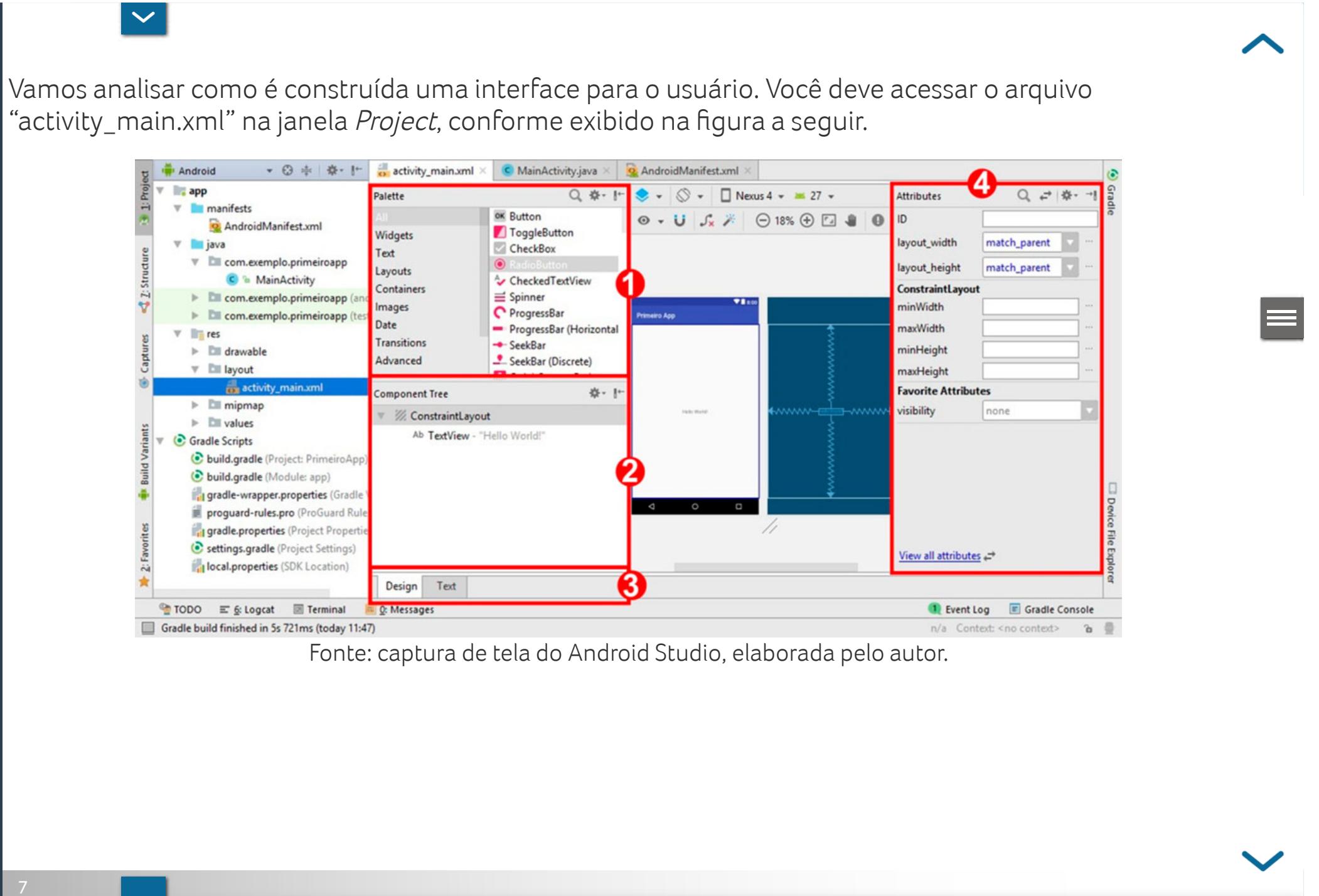
Clique aqui para saber mais

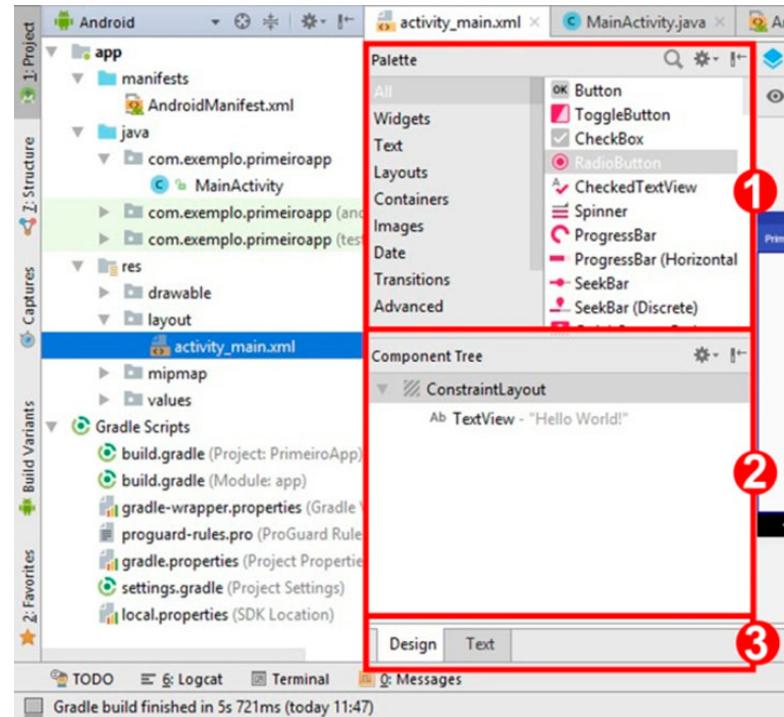


Dentro de cada “<elemento>” pode haver atributos para determinar configurações específicas, bem como outros “<elementos-filho>”.

Todo aplicativo Android deve possuir pelo menos um arquivo “AndroidManifest.xml”, pois ele é o responsável por fornecer ao sistema operacional informações essenciais sobre o aplicativo.





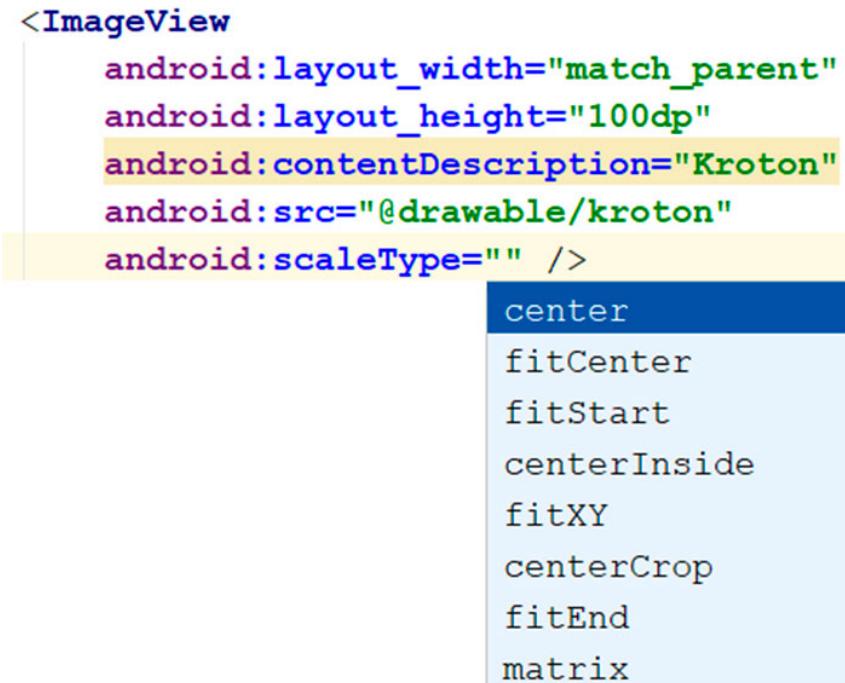


1. A janela **Palette** apresenta todos os Views disponíveis para serem acrescentados na interface, por exemplo, um *LinearLayout*, uma caixa de texto, um botão ou uma imagem.

Fonte: captura de tela do Android Studio,
elaborada pelo autor.

Ao definir um atributo, você poderá utilizar as teclas CTRL + ESPAÇO para conhecer os valores pré-definidos pela plataforma para aquele atributo. Por exemplo, adicione ao elemento <ImageView> o atributo android:scaleType="" . Posicione o cursor dentro das aspas, pressione CTRL + ESPAÇO e experimente cada valor para alterar como a imagem é exibida na interface.

Clique na imagem para ver o resultado.



Fonte: elaborado pelo autor



Concluímos o conteúdo desta webaula compreendendo que o usuário pode interagir com um aplicativo por meio de uma *Activity* que deve estar declarada no arquivo “AndroidManifest.xml”.



Vimos técnicas para criar uma interface de uma *Activity* utilizando os elementos de *layout ScrollView* e *LinearLayout*. Também conhecemos vários elementos e atributos para que possamos modelar a construção de uma interface.





Você já conhece o Saber?

Aqui você tem na palma da sua mão a **biblioteca digital** para sua **formação profissional**.

Estude no celular, tablet ou PC em qualquer hora e lugar sem pagar mais nada por isso.

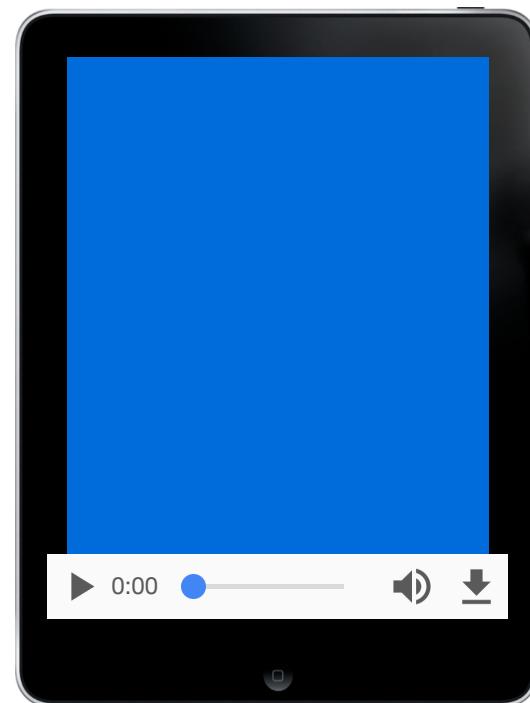
Mais de 450 livros com interatividade, vídeos, animações e jogos para você.



Android:
<https://goo.gl/yAL2Mv>



iPhone e iPad - IOS:
<https://goo.gl/OFWqcq>





Bons estudos!