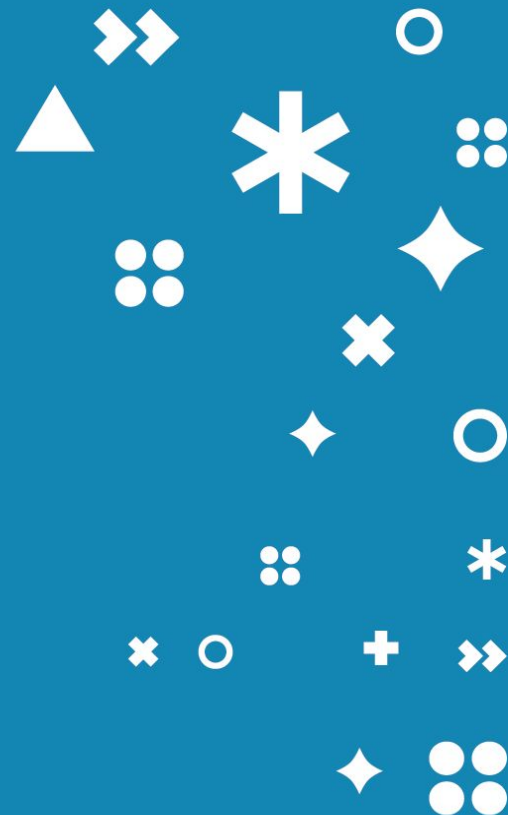


A aula começará
em breve!



Programação para Dispositivos Móveis

Aula 7 - Desenvolvimento em Kotlin/Android

Prof. Fernando Concatto

Revisão...

1. Crie um programa que exiba na tela a mensagem “Hello, world!”
2. Crie um programa que apresente os números de 1 a 20
3. Crie uma função que determina se o número é par ou ímpar
4. Modifique o programa para dizer se cada número é par ou ímpar
5. Crie uma função que verifique se o número é primo e mostre o resultado para cada número de 1 a 20

Revisão...



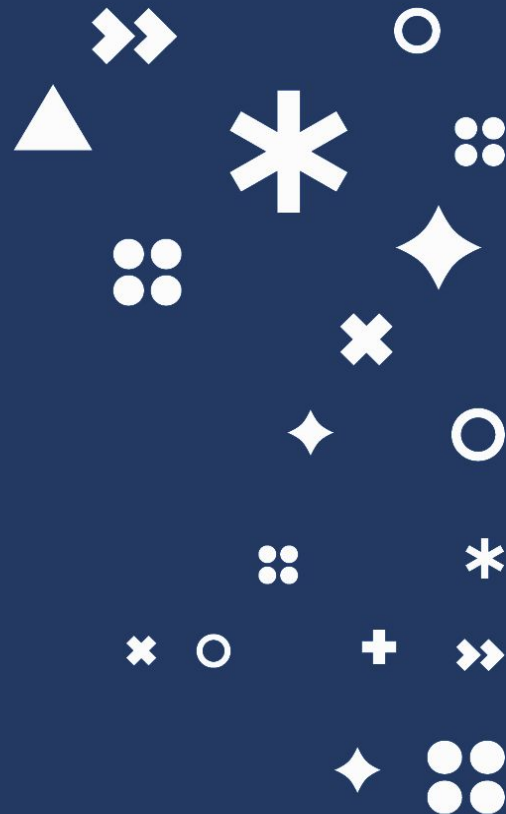
1. Crie uma lista com 6 nomes de países e apresente-os na tela
2. Transforme a lista removendo os dois primeiros caracteres de cada país, e apresente o resultado na tela

Links úteis



- ❏ <https://tinyurl.com/kotlin-sintaxe>
- ❏ <https://tinyurl.com/kotlin-exemplos>
- ❏ <https://play.kotlinlang.org/>

Sobre callbacks e Funções de Ordem Superior



Exercício



Crie uma função chamada “calcular” que receba dois números inteiros e uma função por parâmetro. Ela deve retornar o resultado da função passada. Chame esta função passando dois números quaisquer e uma função que realize a soma entre eles, verificando se o resultado é igual ao esperado.

Exercício

Crie uma função chamada “derivadaEm” que receba uma função e um número real x por parâmetro. Ela deve devolver o valor da derivada da função recebida no ponto x .

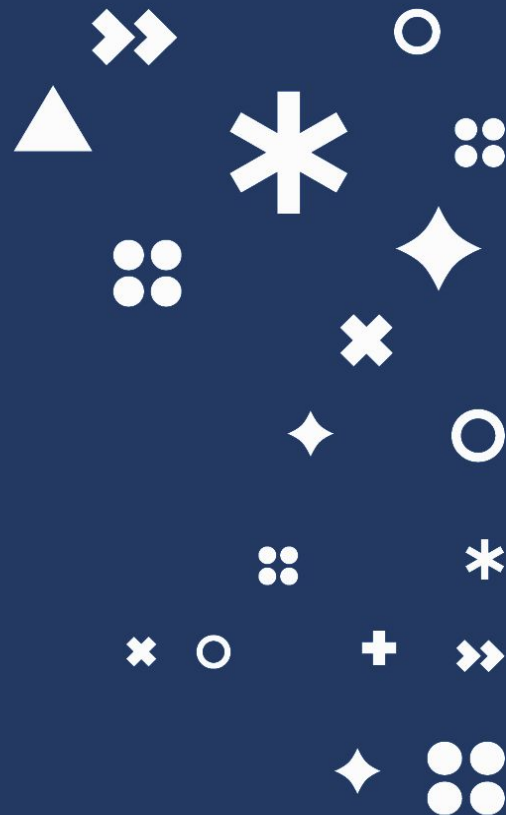
$$L = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(a + h) - f(a)}{h}$$

Exercício

Crie uma função chamada “derivar” que receba uma função por parâmetro. Ela deve devolver uma nova função que receba um número real x por parâmetro e retorne o valor da derivada neste ponto.

$$L = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(a + h) - f(a)}{h}$$

Android



Principais ideias



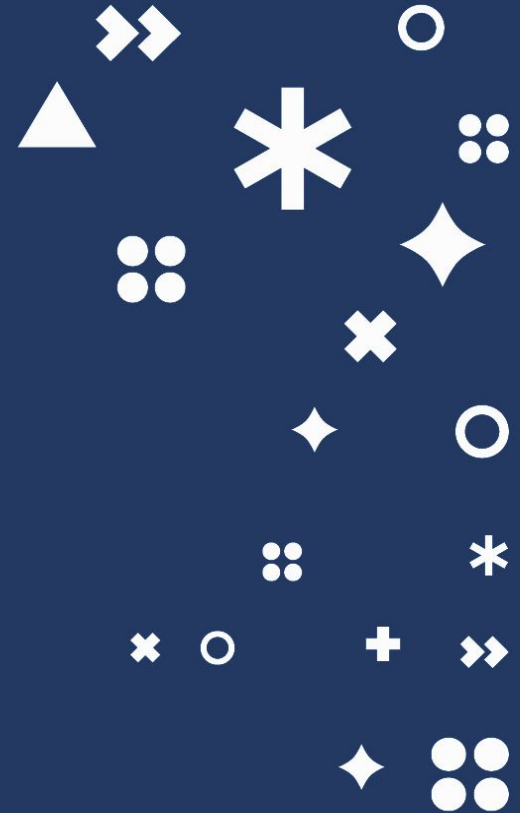
- ❑ Aplicativos móveis sempre possuem uma interface gráfica
- ❑ Importa saber como dispôr componentes na tela
- ❑ Segunda preocupação: desenvolver interação com os componentes

Abordagem



- ❑ Vamos aprender como construir um aplicativo simples
- ❑ Na aula seguinte, veremos conceitos mais avançados e começaremos a pensar em um trabalho
- ❑ Empregaremos boa parte do que temos visto na M1

Prática!



Atividade para exercitar



Construir um aplicativo que permita realizar cálculos aritméticos entre dois operandos. O aplicativo deve ter dois campos de texto numéricos, deve suportar as operações de soma, subtração, multiplicação e divisão, e deve apresentar o resultado da operação em um componente textual.