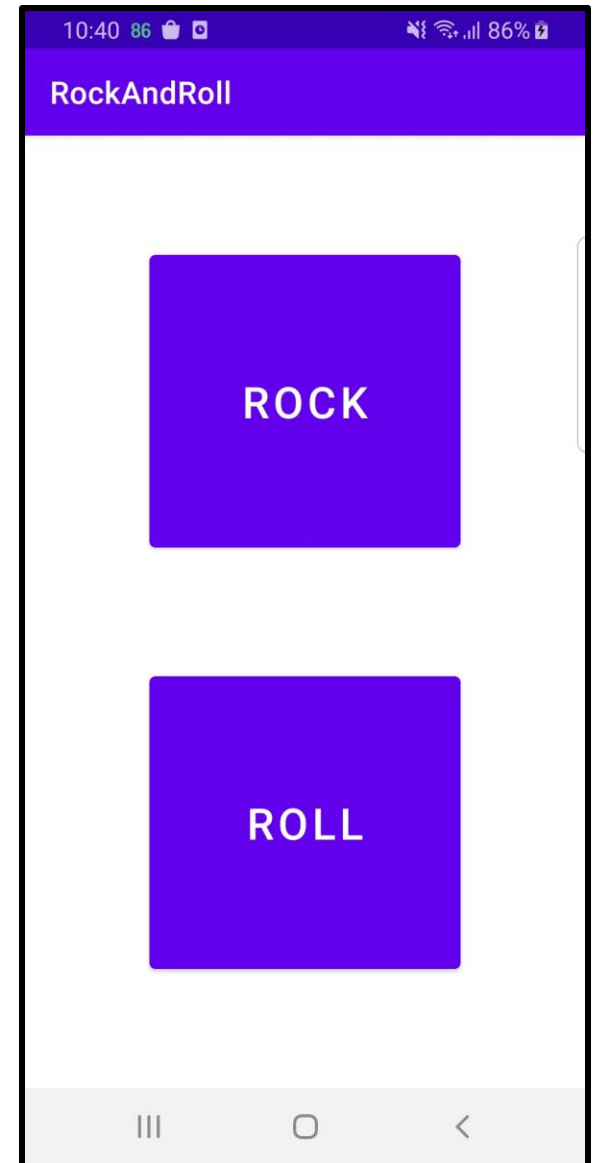


# Rock and Roll

Prvá aplikácia, úvod do programovania  
Android aplikácie v Jave.



# Štruktúra projektu

- **manifest**

- xml súbor, základné nastavenia projektu
- definuje, ktorá aktivita je pri spustení

- **res**

- resources – xml alebo iné (png a pod.)
- layout – rozloženie widgetov v aktivite
- values – stringy, štýly, farby ...

- **java**

- zdrojové kódy

# Button widget

- **ConstraintLayout**

- vyžaduje constraints – uchytenie k niečomu (okraj obrazovky/rodiča)

- veľkosť tlačidla – 200dp, veľkosť textu – 28sp

- **px** – pixel (rôzna veľkosť na rôznych zariadeniach)
  - **dp** – density-independent pixel
  - **sp** – scale-independent pixel

- **onClick** – obslužná metóda

- text – string vyextrahovaný do **/res/strings.xml**

# Metóda onClick

- **android:onClick="roll"**
  - definované v layoute
- **public void roll(View view) { }**
  - definované v aktivite
- musia mať zhodný názov
- metóda musí byť public a bez návratového typu
- metóda má iba 1 parameter – View na ktorý sa kliklo

# Prepojenie layoutu a aktivity

- Layout
  - widget má ID – **@+id/buttonRoll**
  - @ hovorí, že ide o referenciu
  - + určuje, že sa vytvára nová referencia
- Aktivita
  - **findViewById(R.id.buttonRoll)**
  - ID sa získa cez triedu R
  - button setText
    - v onClick metóde
    - parameter **String** nastaví text
    - parameter **int** – ID stringu z /res/strings.xml

# Resources - zvuk

- umiestniť do **/res/raw**
- inicializácia v **onResume**
  - **MediaPlayer.create(this, R.raw.cow) ;**
- odpojenie v **onPause**
  - **mediaPlayer.release() ;**
- spustenie prehrávania v **cowClick**
  - **mediaPlayer.start() ;**

# Životný cyklus aktivity

onCreate()

onStart()

onRestart()

onResume()

onPause()

onStop()

onDestroy()

