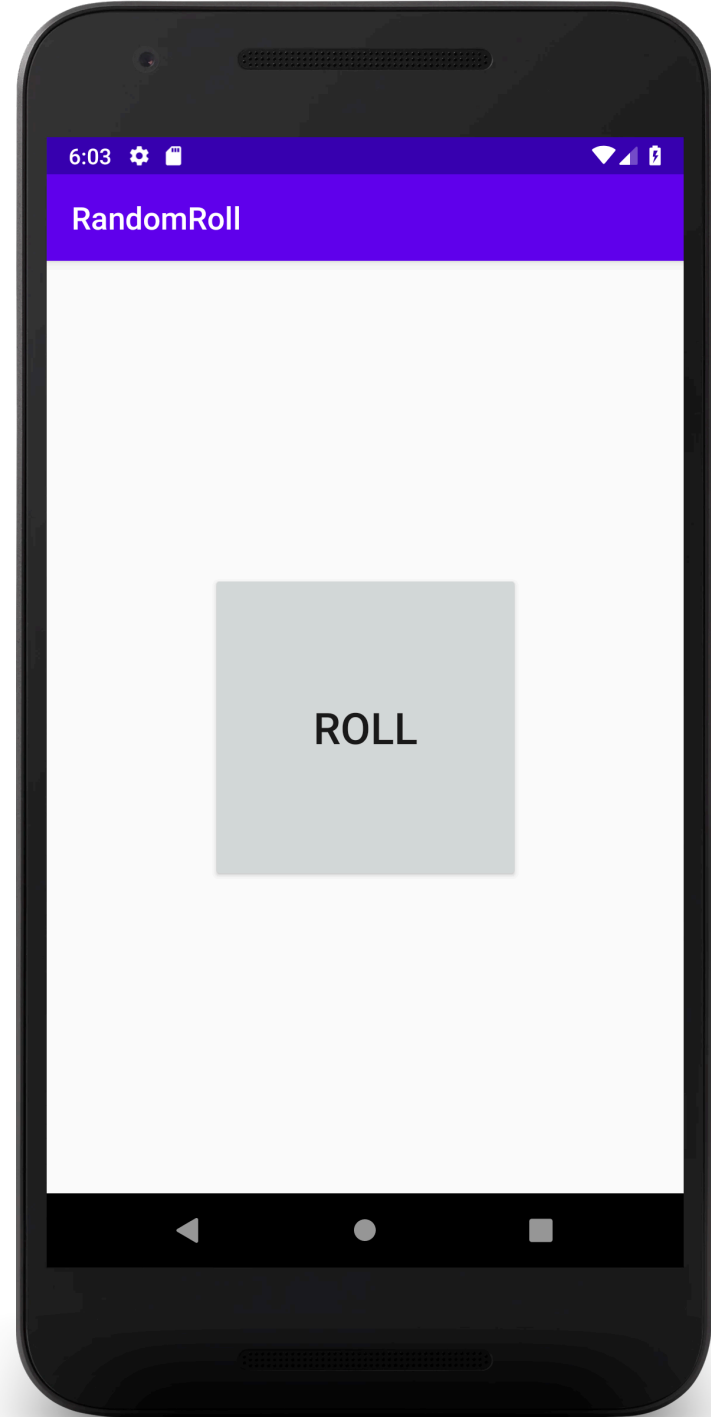


Random Roll

Aplikácia – hod kockou



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
 - každý 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