



Universidade Federal do Ceará  
Campus de Quixadá  
Desenvolvimento para Dispositivos Móveis  
Prof. Marcio E. F. Maia

Atividade de Classe 02

1. Crie um aplicativo Android com duas Activities. Na primeira vocês devem apresentar uma lista de itens inseridas pelo usuário. Esses itens podem ser, por exemplo, Carros, Livros, etc. O resumo das informações sobre os itens podem ser apresentadas em uma caixa de texto normal (TextView). Caso vocês desejem, podem usar o ListView apresentado na aula anterior (Opcional).
2. Na Activity 01, além de apresentar a lista de itens, ela deve gerenciar também o identificador deles. Por exemplo, caso o seu aplicativo apresente uma lista de carros, cada carro deve ter um identificador único, gerenciado pela Activity 01.
3. Na Activity 02, vocês devem colocar as funcionalidades para editar e adicionar novos itens.
  - a. Caso o usuário deseje editar, a Activity 01 vai passar para a Activity 02, utilizando um Intent, todas as informações sobre o item a ser editado. Logo a seguir, a Activity 02 apresenta essas informações para o usuário, que pode editar e repassar as novas informações para a Activity 01, ou cancelar e nada ser passado para a Activity 01.
  - b. Caso o usuário deseje adicionar, a Activity 01 vai passar apenas o identificador do novo item. A Activity 02 apresenta para o usuário o identificador recebido da Activity 01, com os outros campos vazios. O usuário deve preencher esses campos e retorna-los para a Activity 01 clicando no botão Adicionar, ou cancelar não fazer nada.
4. De volta na Activity 01, ao receber o retorno com o resultado da Activity 02, as informações da lista de item devem ser atualizadas.
  - a. Caso o usuário tenha decidido adicionar um item, as informações sobre esse novo item devem estar presentes na caixa de texto, juntamente com os itens anteriores
  - b. Caso o usuário tenha decidido editar um item existente, ele deve apresentar a lista de itens com as informações editadas sobre o item escolhido.
5. A Activity 01 deve conter os seguintes itens:
  - a. Dois botões, um para adicionar e outro para editar
  - b. Uma caixa de texto que o usuário deve preencher com o identificar do item a ser editado, caso ele escolha pela edição
  - c. Uma caixa de texto contendo a descrição de todos os itens presentes na lista

## 6. Dicas

- a. Crie uma classe modelo para representar cada um dos itens criados. Você deve escolher o que é um Item. Um item pode ser um carro, um livro, um objeto. Fica a seu critério.
- b. Adicione um método toString() e os getters e setters à sua classe modelo.
- c. Use um ArrayList<Item> para gerenciar todos os itens adicionados.
- d. O identificador pode ser um contador para cada item adicionado.
- e. Ao editar um item, você deve percorrer toda a sua lista, procurando pelo identificador digitado pelo usuário. Caso encontre, você deve passar todas as informações sobre esse item para a Activity 02. Caso não encontre, mostre um Toast com uma mensagem informando que o identificador digitado não existe.