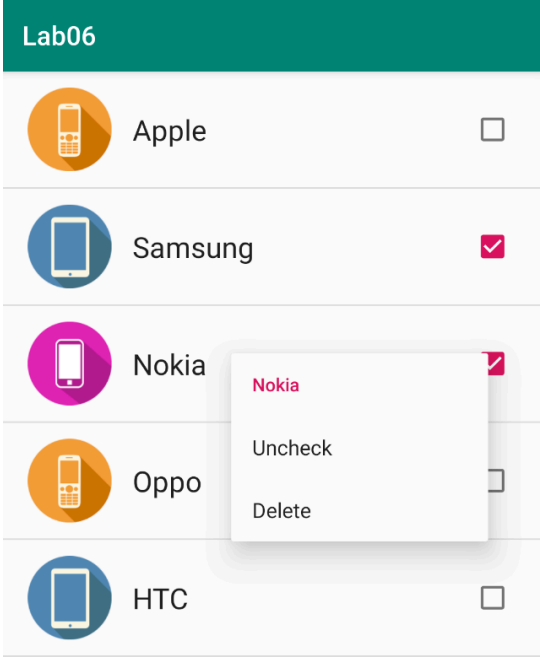
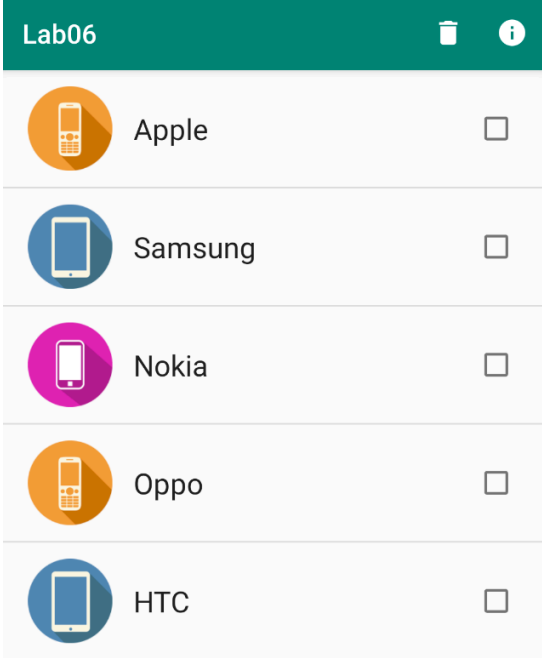


PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG DI ĐỘNG - 503074
TUẦN 06

GIẢNG VIÊN BIÊN SOẠN: MAI VĂN MẠNH

Bài 1. Cho trước mã nguồn của bài tập 4 tuần 5, yêu cầu sinh viên bổ sung thêm **Context menu** và **Option menu** cho ListView.

	
Hình 1 – Context menu	Hình 2 – Option menu

Context Menu:

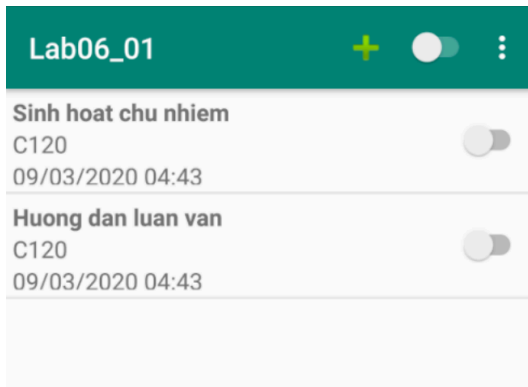
- Là menu có các chức năng áp dụng lên từng item của một danh sách.
- Context menu trong bài này cần có hai lựa chọn là:
 - o **Check/Uncheck**: Chọn (nếu chưa chọn) hoặc bỏ chọn (nếu đang chọn)
 - o **Delete**: Xóa item hiện tại (hiển thị confirm dialog trước khi xóa).
- Context menu phải có tiêu đề là text của item hiện tại.

Option Menu:

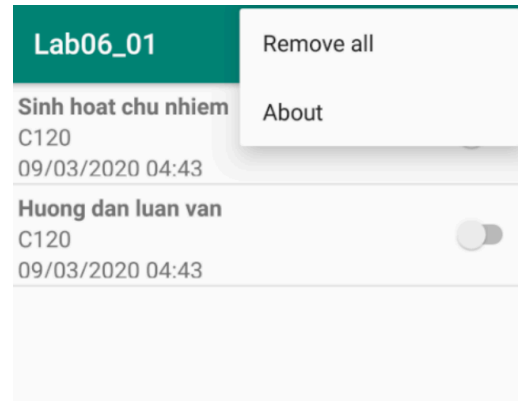
- Là menu có các chức năng chung, áp dụng lên toàn bộ activity hiện tại.
- Option menu trong bài này cần có hai lựa chọn là:
 - o **Delete all**: Xóa tất cả các items đang có trong danh sách. Cần hiển thị confirm dialog trước khi thực hiện xóa.
 - o **About**: Hiển thị dialog mô tả thông tin giới thiệu về ứng dụng.

Nâng cao: Hiển thị một confirm dialog khi người dùng nhấn back để đóng ứng dụng. Nếu nhấn **Yes** thì cho phép thoát ứng dụng, ngược lại không thoát ứng dụng.

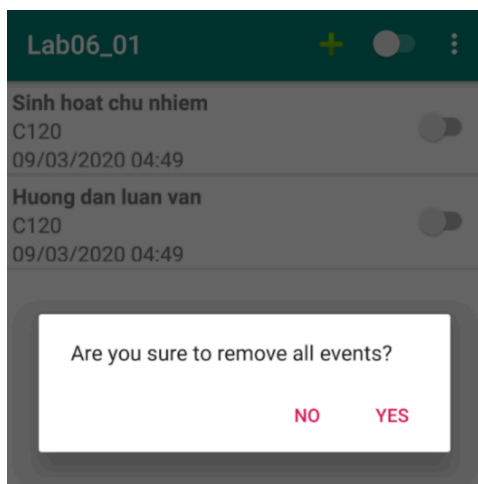
Bài 2. Thiết kế một ứng dụng quản lý sự kiện như các hình screenshot dưới đây.



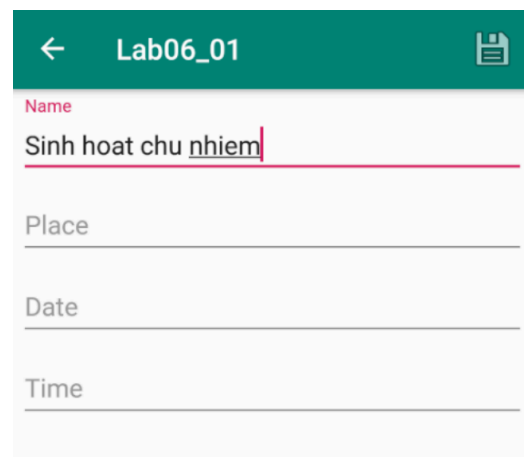
Hình 1



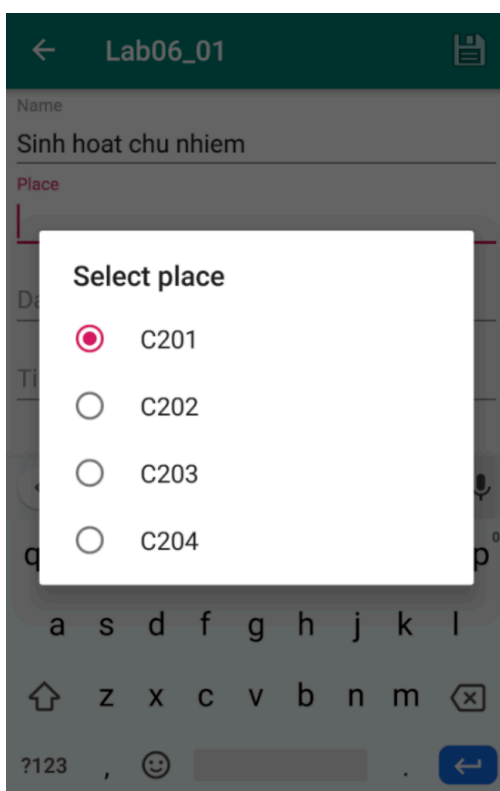
Hình 2



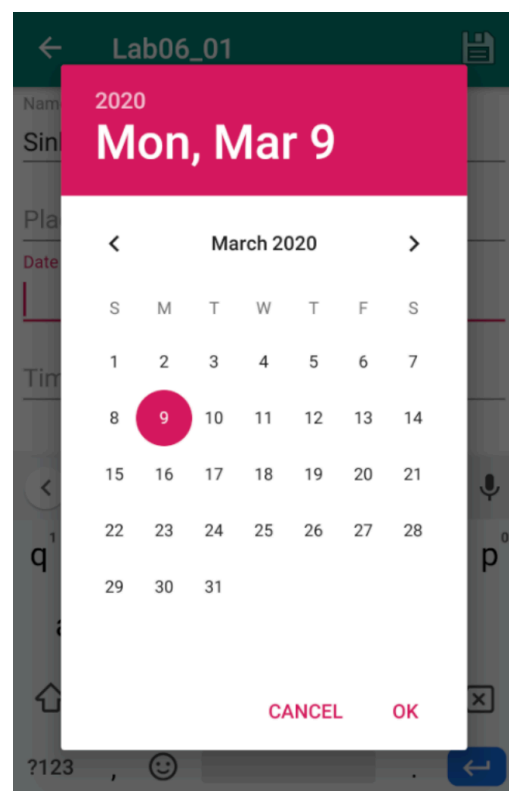
Hình 3



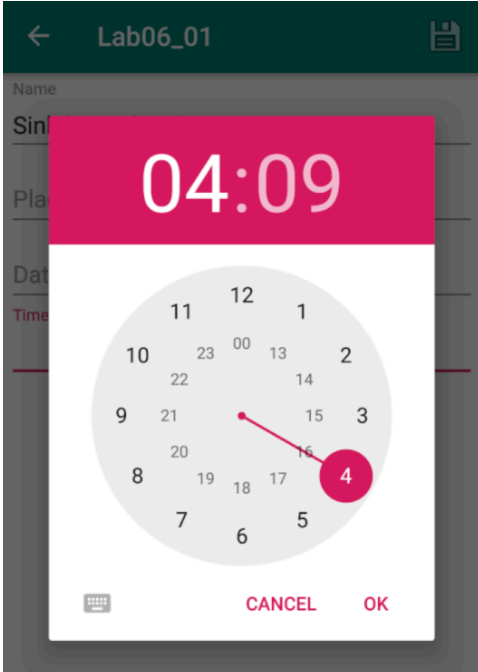

Hình 4



Hình 5



Hình 6

	
Hình 7	Hình 8

Yêu cầu cụ thể:

- Ứng dụng có 2 màn hình bao gồm activity liệt kê danh sách sự kiện (hình 1) và activity thêm một sự kiện mới (hình 4).
- **Màn hình chính:**
 - o Có các option menu như:
 - **Add (+):** Khi nhấn vào sẽ chuyển qua activity thứ hai để thêm event.
 - **Switch Button:** dùng để filter ra các event có trạng thái tương ứng. Khi switch bật thì chỉ hiển thị các event được enabled, khi switch tắt thì chỉ hiển thị các event đã bị disabled.
 - **Nút overflow (...)** khi được nhấn vào sẽ hiển thị thêm hai menu nữa là **Remove all** và **About** (hình 2). Nếu chọn **Remove all** thì confirm dialog sẽ được hiển thị (hình 3) trước khi xóa tất cả event. Nếu chọn **About** thì hiển thị dialog thông tin về ứng dụng.
 - o Các item được hiển thị trên một RecyclerView, mỗi item có một switch button để chuyển trạng thái từ on sang off và ngược lại. Sau khi chuyển trạng thái thì chúng sẽ được filter ngay lập tức (filter theo switch của option menu).
 - o Khi nhấn và giữ vào một item event bất kỳ thì context menu của item đó sẽ xuất hiện, cung cấp hai lựa chọn là **Delete** và **Edit**. Nếu nhấn **Delete** thì event sẽ được xóa khỏi danh sách, nếu nhấn **Edit** thì activity 2 sẽ hiển thị cho phép điều chỉnh thông tin của event hiện tại.

- **Màn hình thêm event:**

- Mục **Place** không cho gõ dữ liệu mà cung cấp một **Single Choice Dialog** để người dùng lựa chọn một trong các phòng có sẵn (hình 5).
- Tương tự, mục **Date** cũng sẽ xuất hiện một **Date Picker Dialog** để người dùng chọn thời gian (hình 6). Nếu dialog xuất hiện lần đầu thì giá trị của dialog sẽ là ngày mai (của thời điểm mở app), trong các lần xuất hiện tiếp theo thì dialog hiển thị giá trị đã được thiết lập trước đó. Không cho phép người dùng chọn ngày trong quá khứ (vô hiệu quá các giá trị này trong picker).
- Tương tự, mục **Time** cũng sẽ xuất hiện một **Time Picker Dialog** để cho phép người dùng chọn thời gian (hình 7). Nếu dialog xuất hiện lần đầu thì giá trị của dialog sẽ là **1h sau** thời gian hiện tại, trong các lần xuất hiện tiếp theo thì dialog sẽ hiển thị giá trị đã được thiết lập trước đó.
- Activity này cung cấp một option menu có nút **Save** dùng để lưu thông tin sau khi đã nhập xong, nếu có bất kỳ lỗi gì thì hiển thị các lỗi đó trên giao diện cho người dùng biết (hình 8). Nút save này hoạt động chung cho cả hai trường hợp: thêm mới và chỉnh sửa event đã có sẵn.

** Không cần lưu trữ dữ liệu sau khi đóng chương trình.*