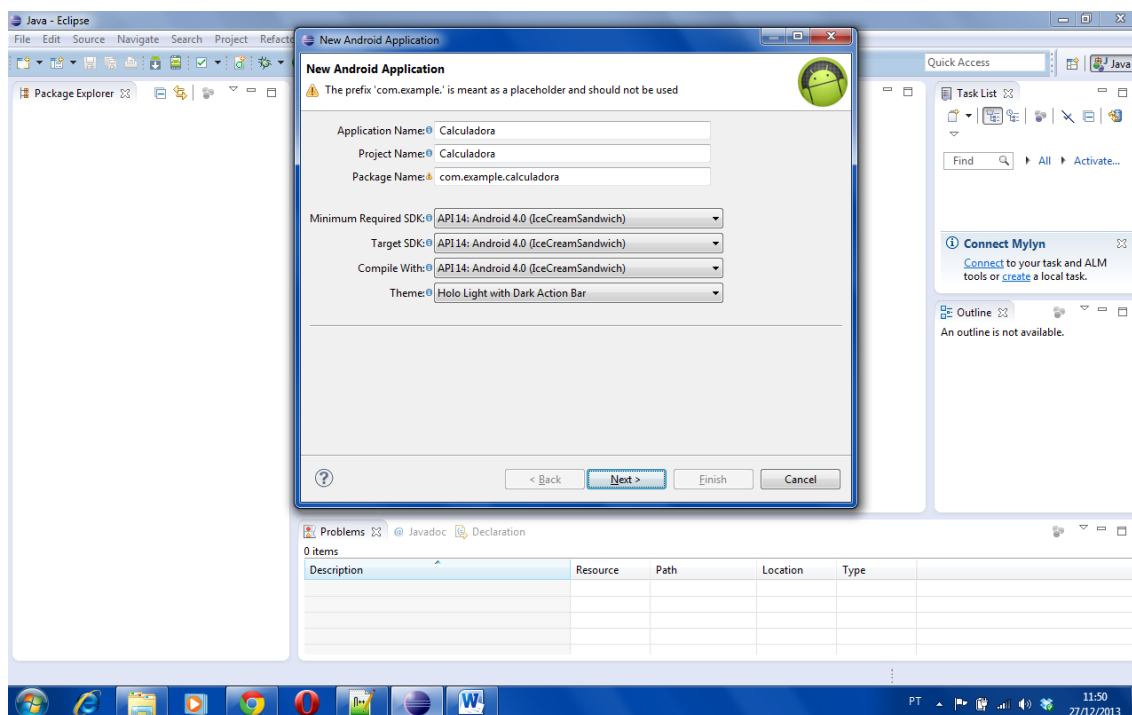


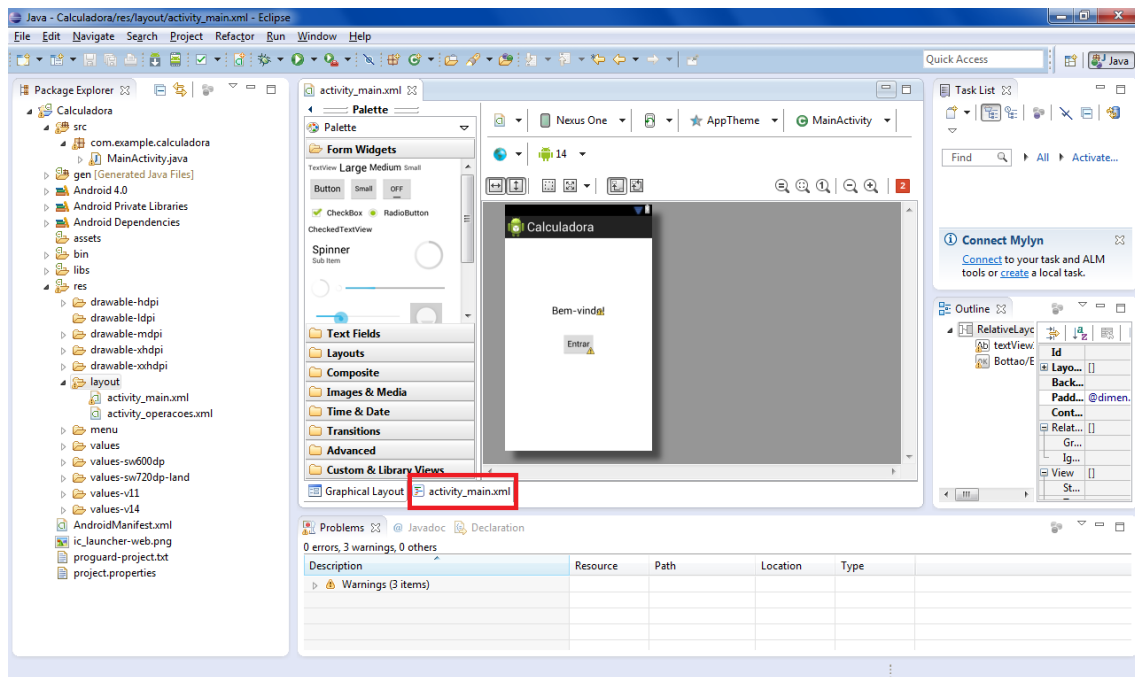
TUTORIAL: CALCULADORA EM ANDROID

1º passo – Crie um projeto Android no Eclipse, na versão que desejar. Recomendo a versão 4.0, por ser uma das mais recentes.

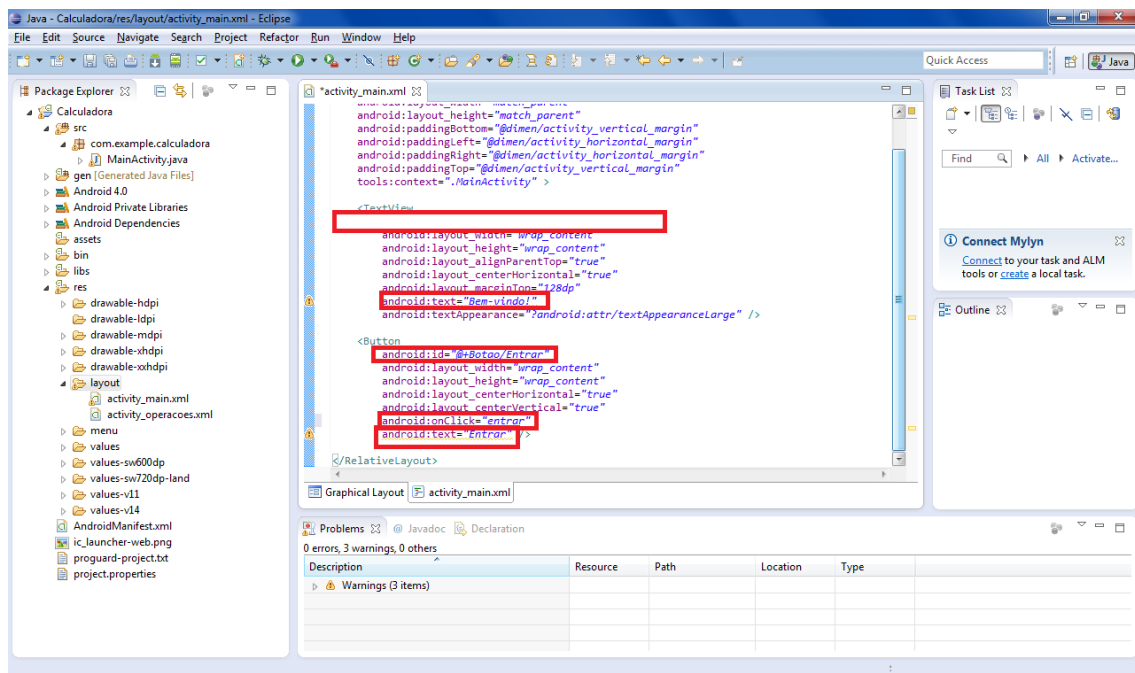


Obs.: vamos criar duas telas para que você também aprenda a navegar por mais de uma tela.

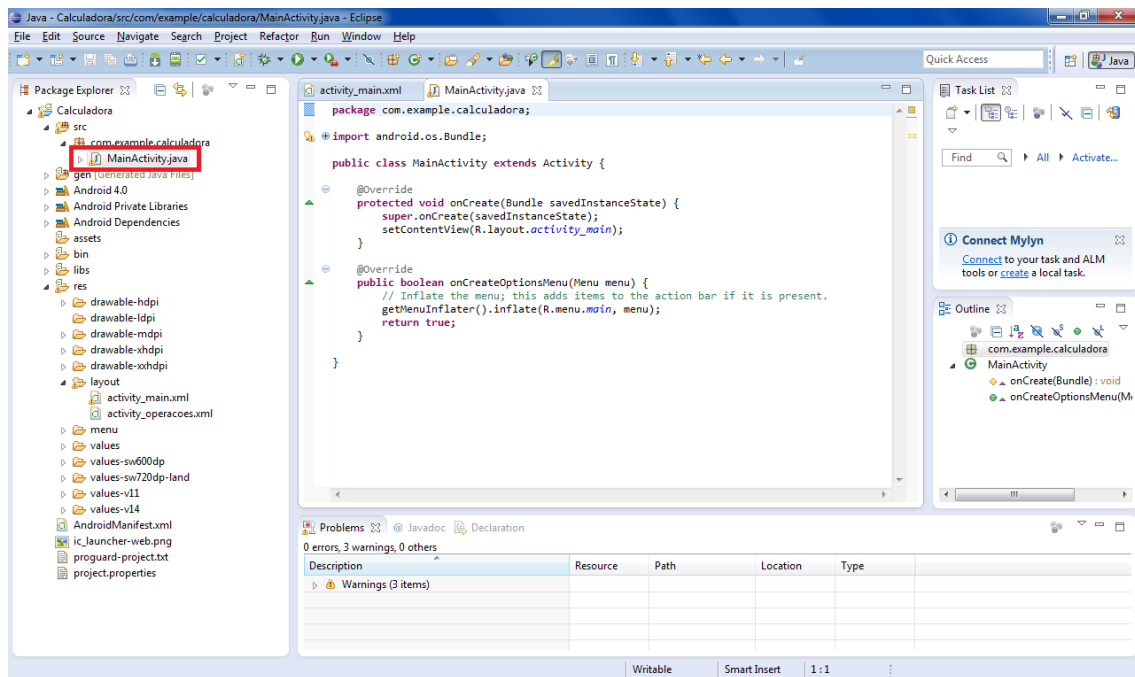
2º passo – A tela de bem-vindo é só para te ensinar a trocar de tela, insira nela o que você quiser, mas insira também um botão, em seguida clique na aba “activity_main.xml”.



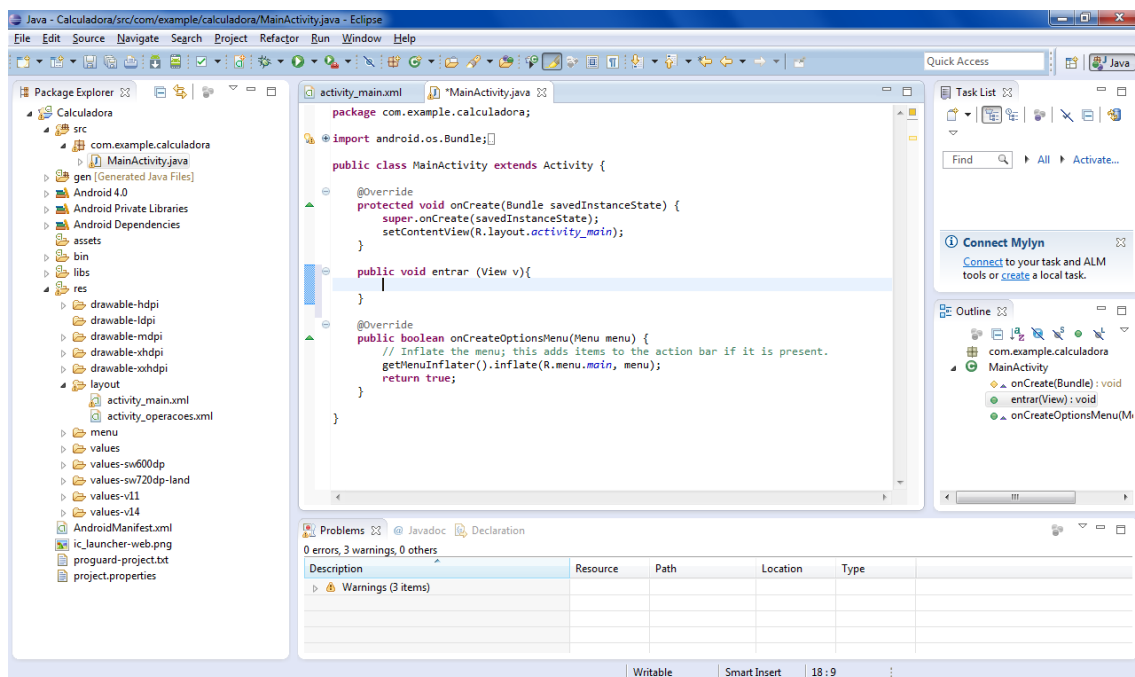
3º passo – Modifique o nome entre aspas do atributo “android:text” da tag TextView para qualquer coisa que você quiser, no meu caso escrevi “Bem-vindo!”. O atributo “android:id” é para adicionar um ID para o componente e inserir o mesmo em um grupo de componentes, como no meu caso o TextView é só de enfeite eu apaguei esse atributo, mas no botão ele é essencial, no meu caso eu criei o ID “Entrar” e o inseri no grupo Botao. Por último, adicione o atributo “android:onClick” à tag Button, esse atributo é um evento, onde você irá utilizar o nome que você colocar nas aspas como o nome de uma função, nesse caso eu coloquei o nome “entrar” e vou utilizá-lo na função de trocar a tela.



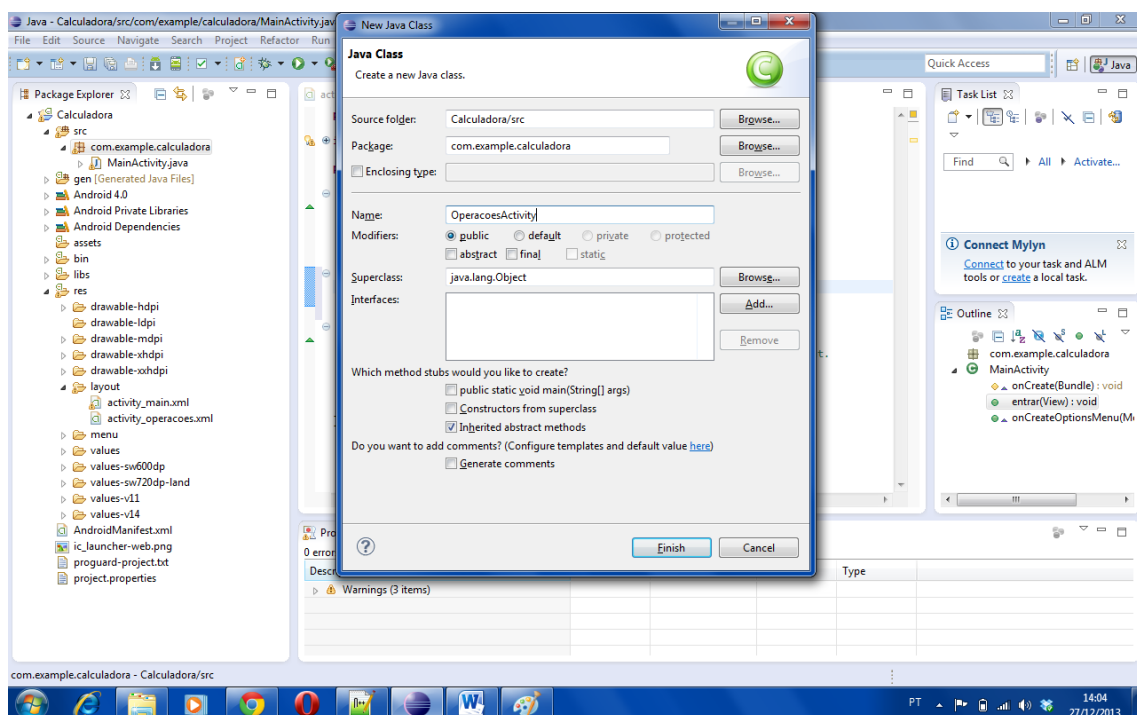
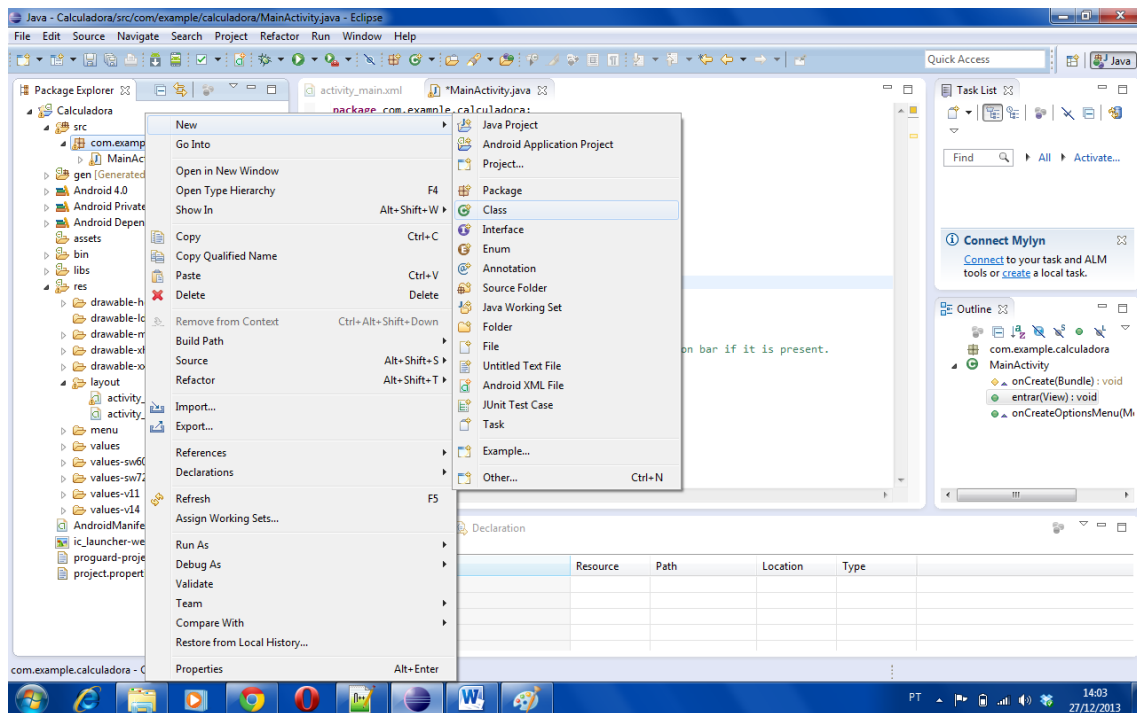
4º passo – Dê um Ctrl + s para salvar o que vc fez e abra o arquivo “MainActivity.java”.



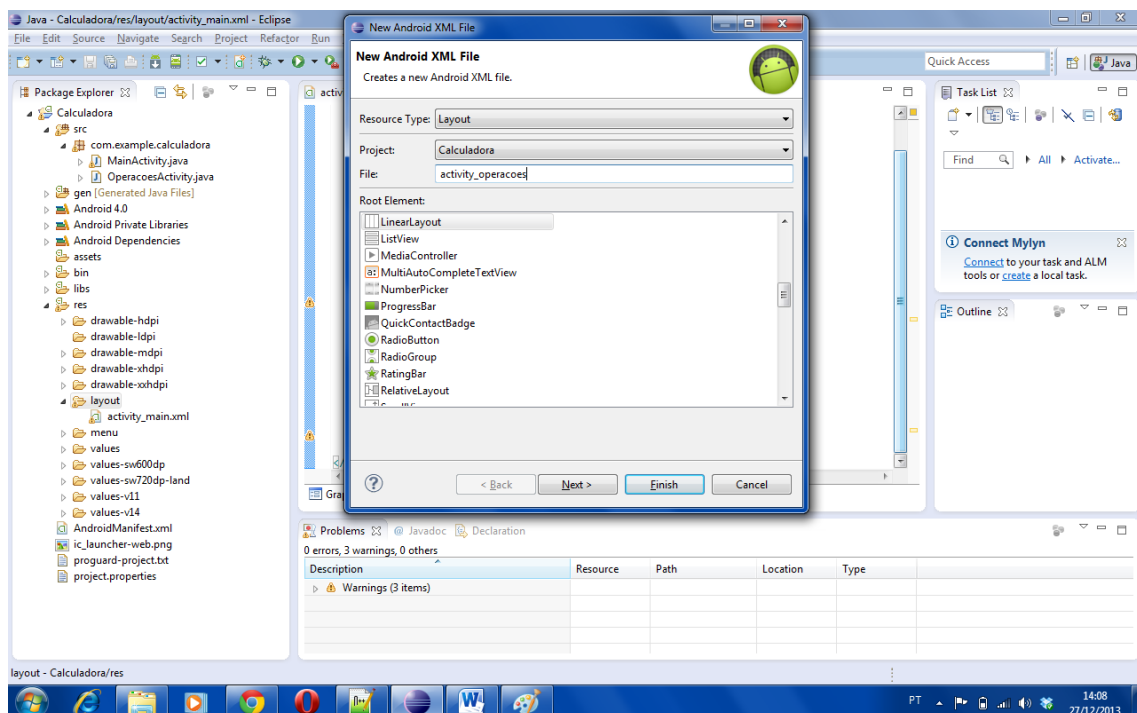
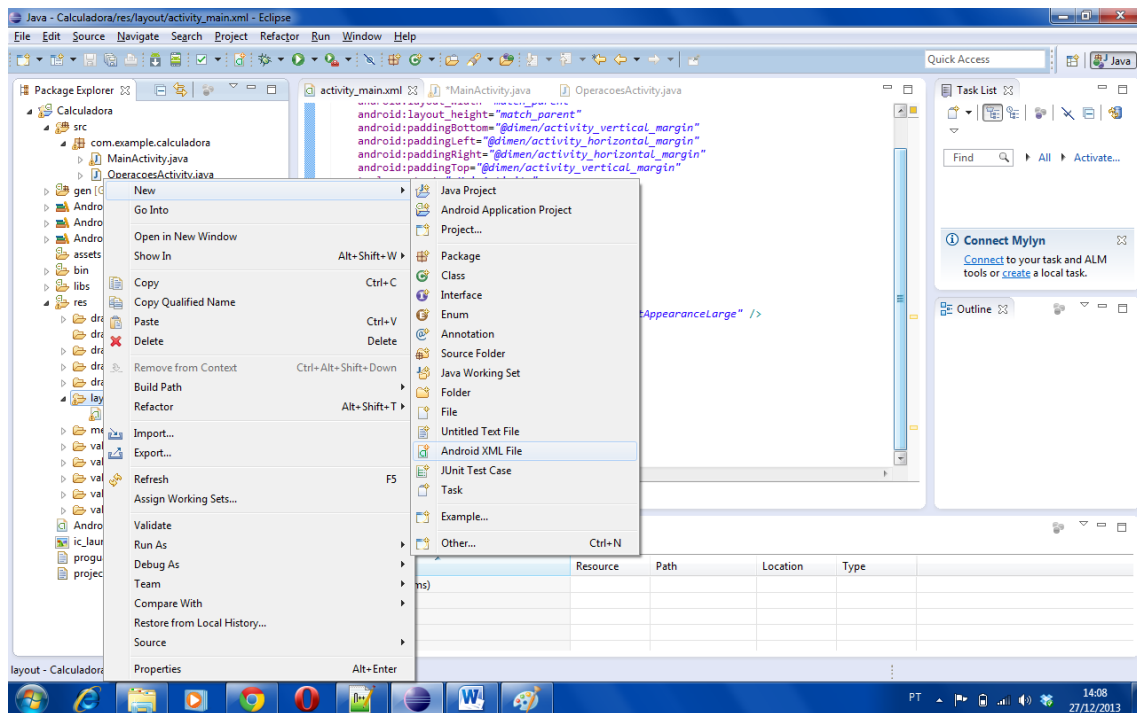
5º passo – Crie uma função com o nome do evento que você escreveu no atributo “android:onClick”, no meu caso “entrar”, e passe como parâmetro “View v”. Pode ser necessário importar a classe View, passe o mouse por cima de View e clique em “Import ‘View (android.view)’”.



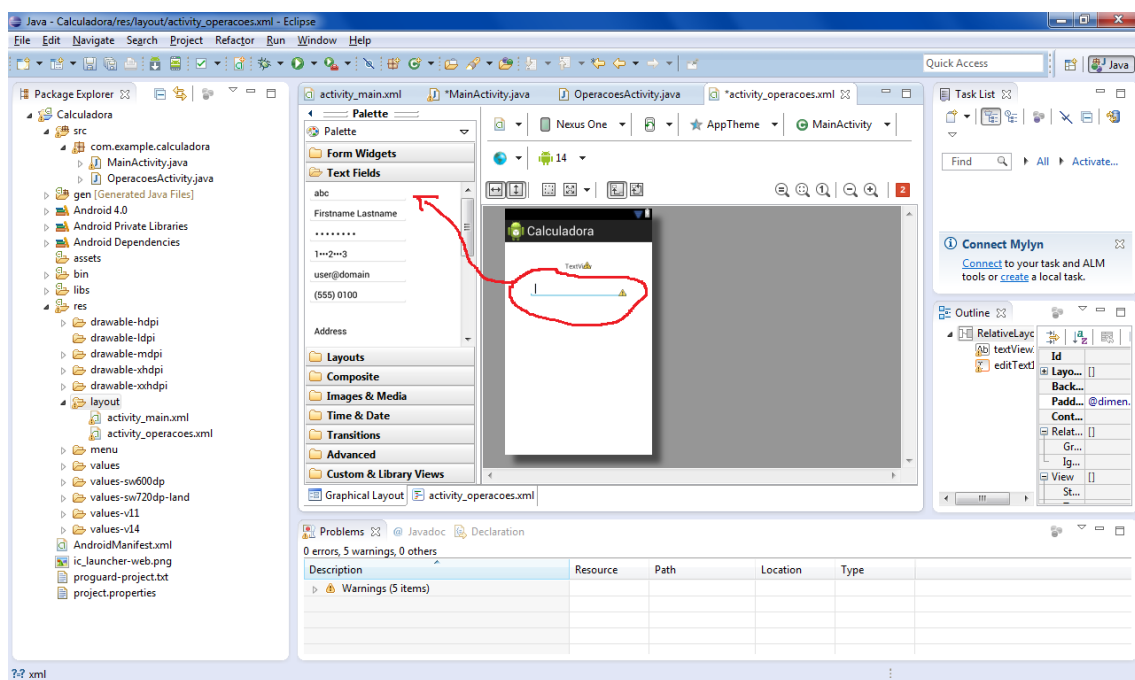
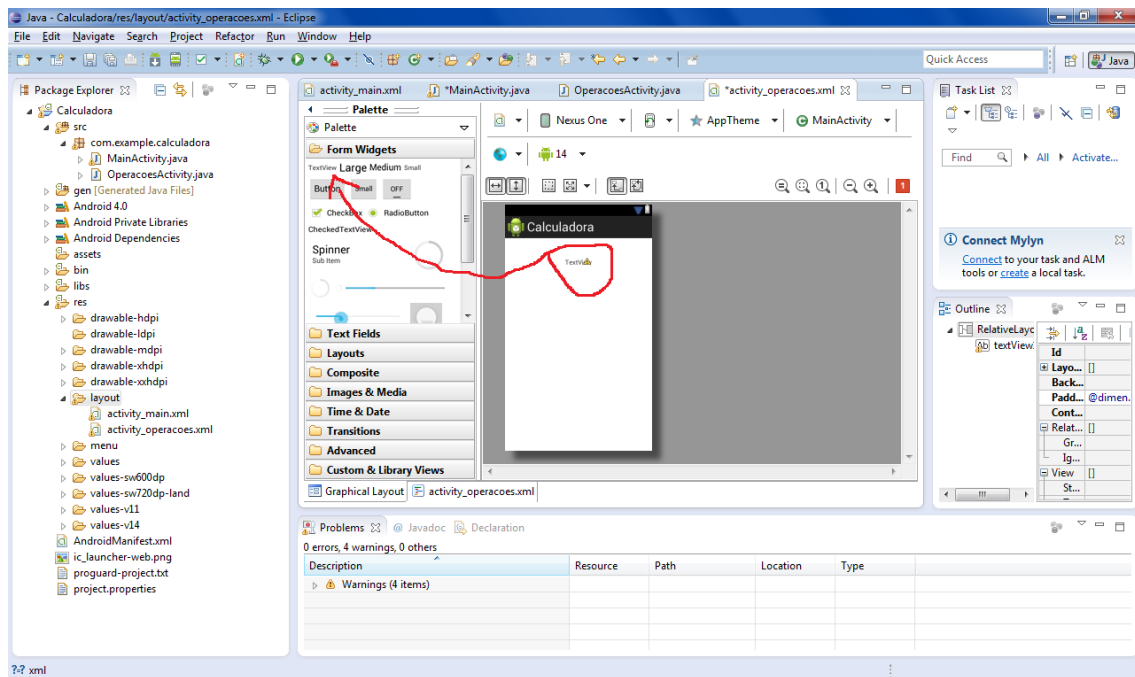
6º passo – Crie em “src” no pacote que está a classe “MainActivity.java”, uma outra classe chamada “OperacoesActivity”

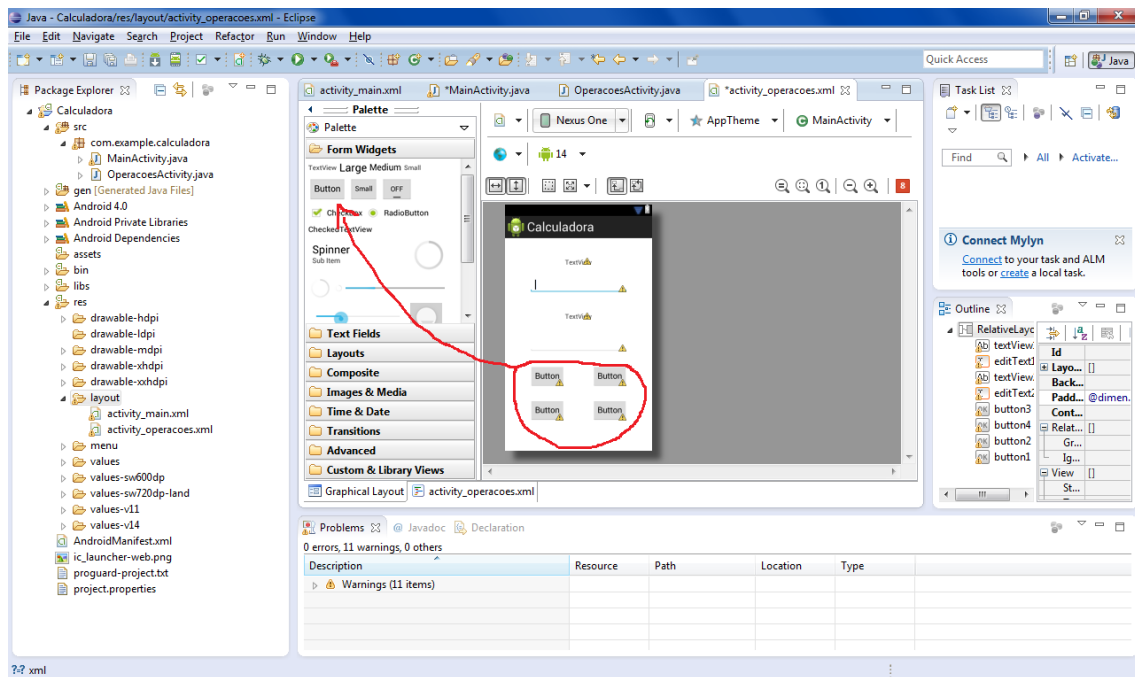


7º passo – Crie um arquivo XML em “res/layout” com o nome “activity_operacoes”

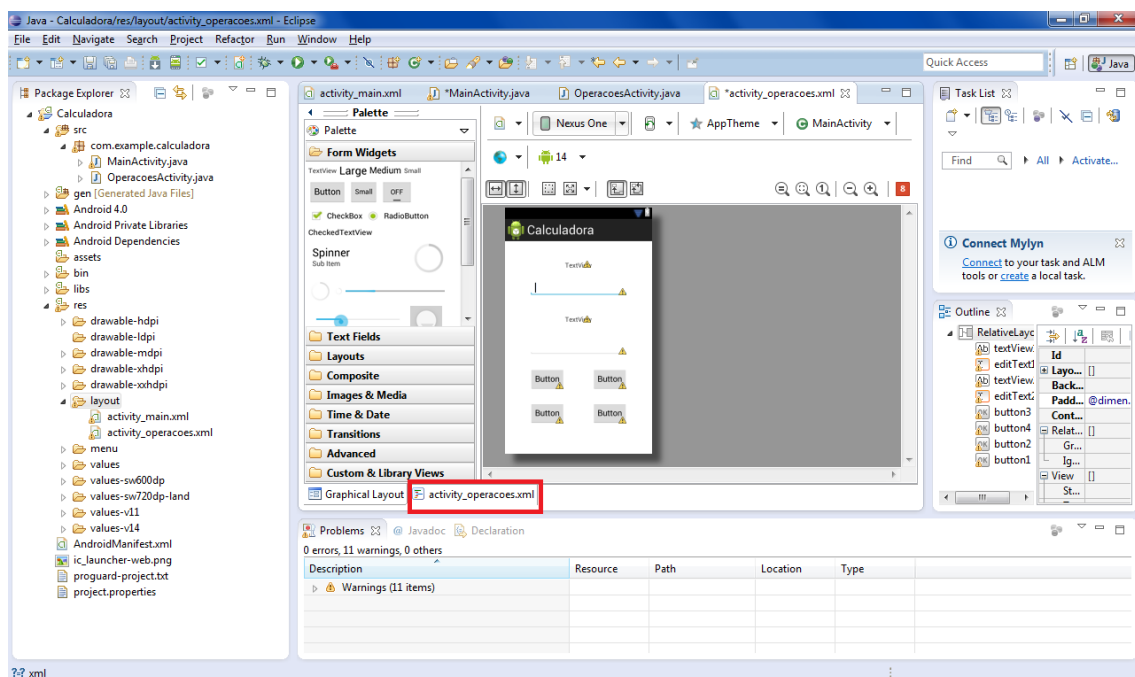


8º passo – Nesse novo arquivo XML, insira dois TextView, dois EditText e quatro botões.

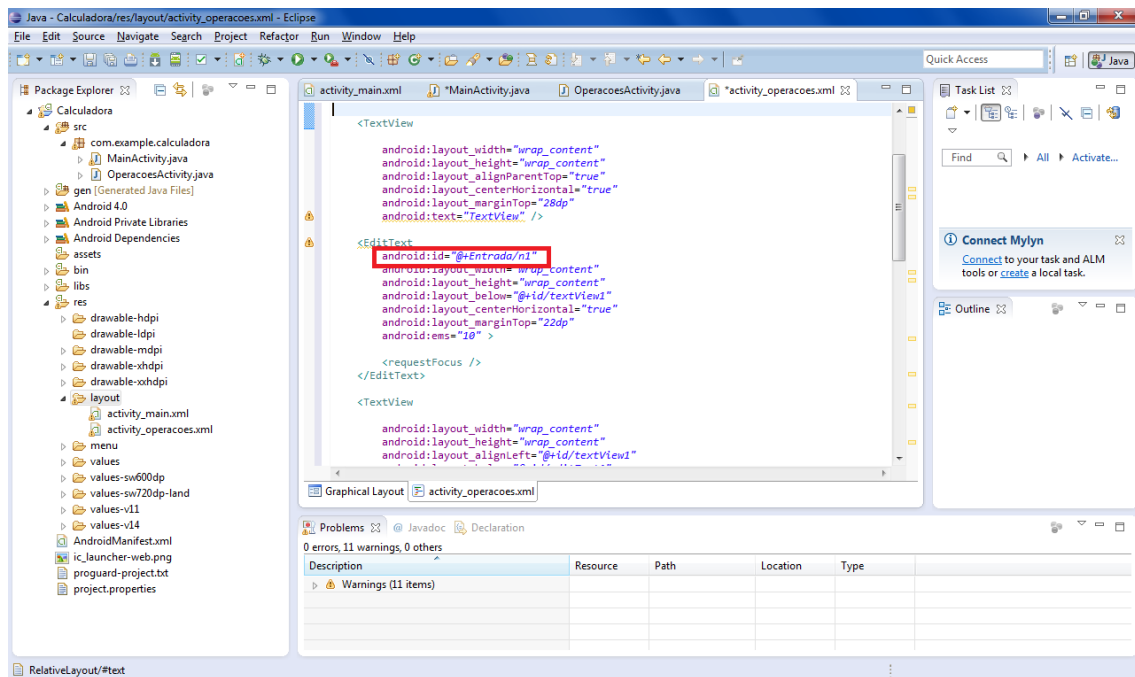




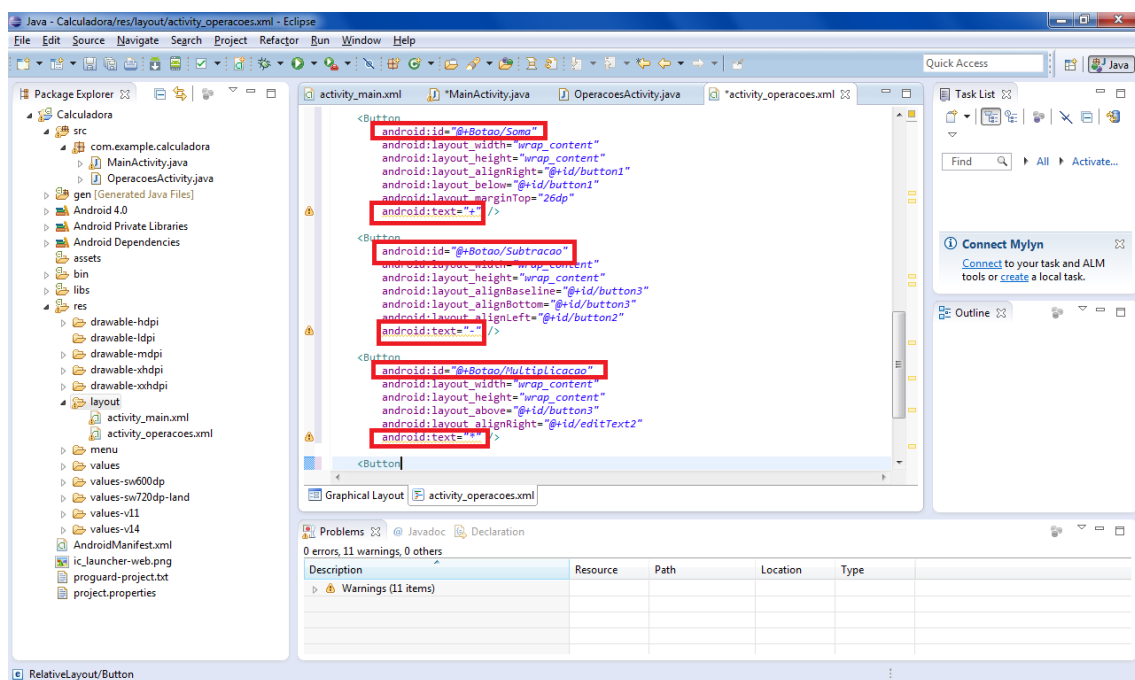
9º passo – Clique na aba “activity_operacoes.xml”



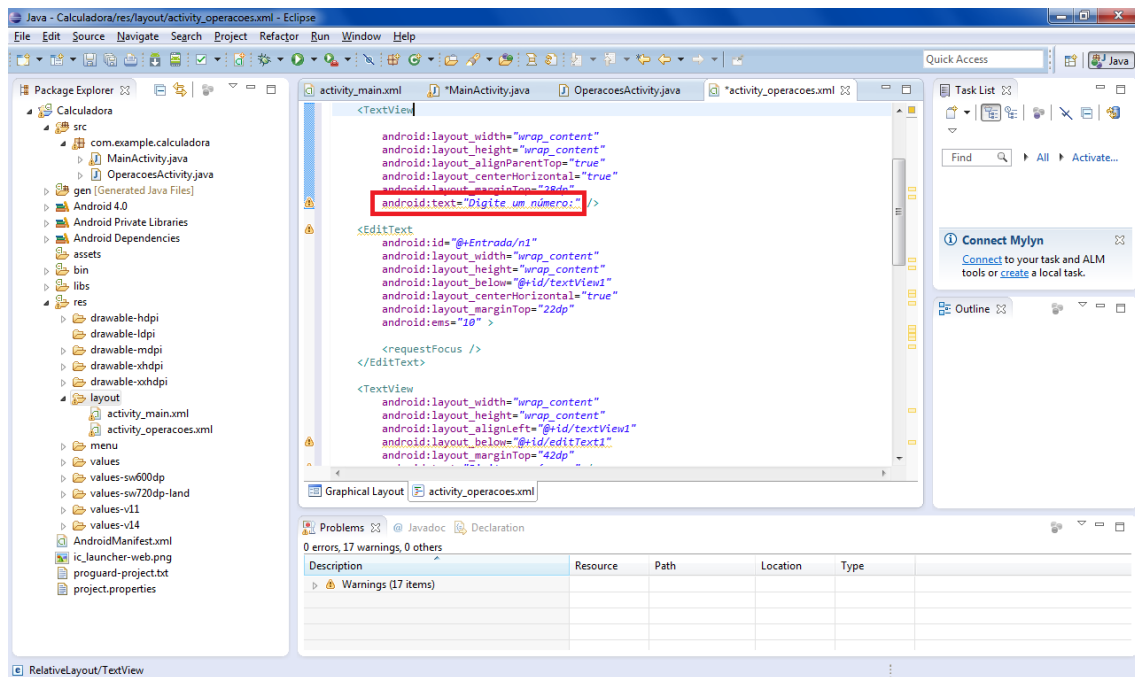
10º passo – Crie um ID para cada EditText e insira-os no grupo “Entrada”.



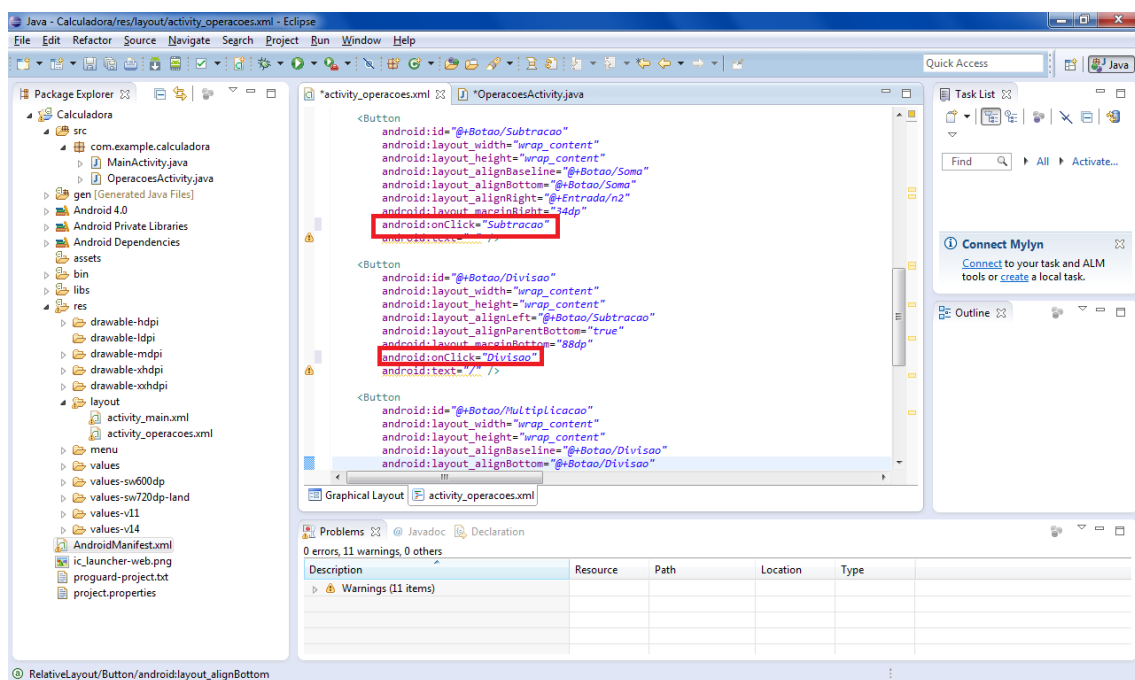
11º passo – Para cada botão crie um ID com o nome da operação de cada um, insira-os no grupo “Botao” e no atributo “android:text” escreva o símbolo da operação.



12º passo – No atributo “android:text:” de cada TextView escreva “Digite um número:”.

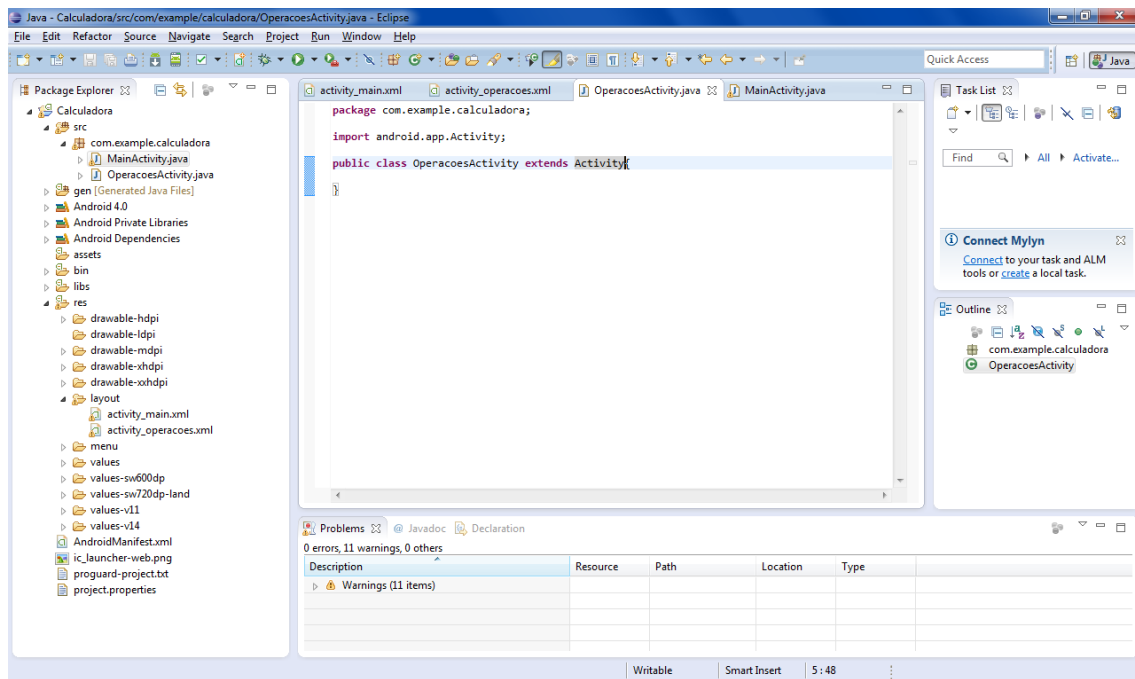


13º passo – Crie um atributo “android:onClick” para cada botão e dê o nome de cada função para cada atributo onClick de cada botão.

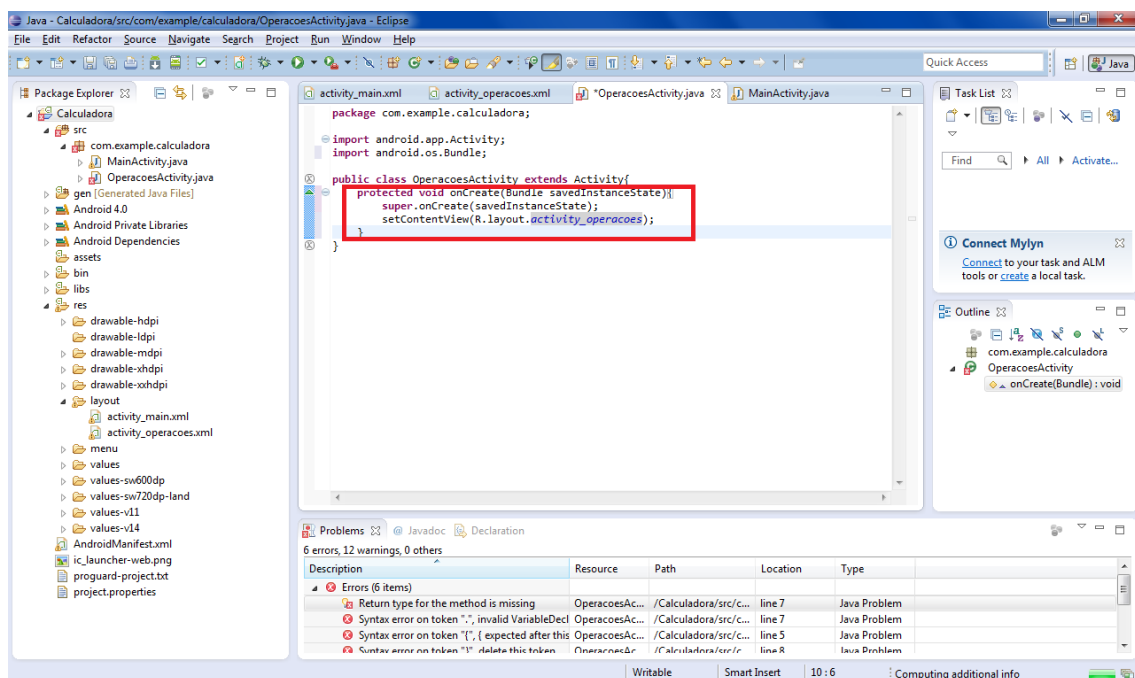


Obs.: As vezes você precisa voltar à aba “Graphical Layout” e reorganizar os componentes.

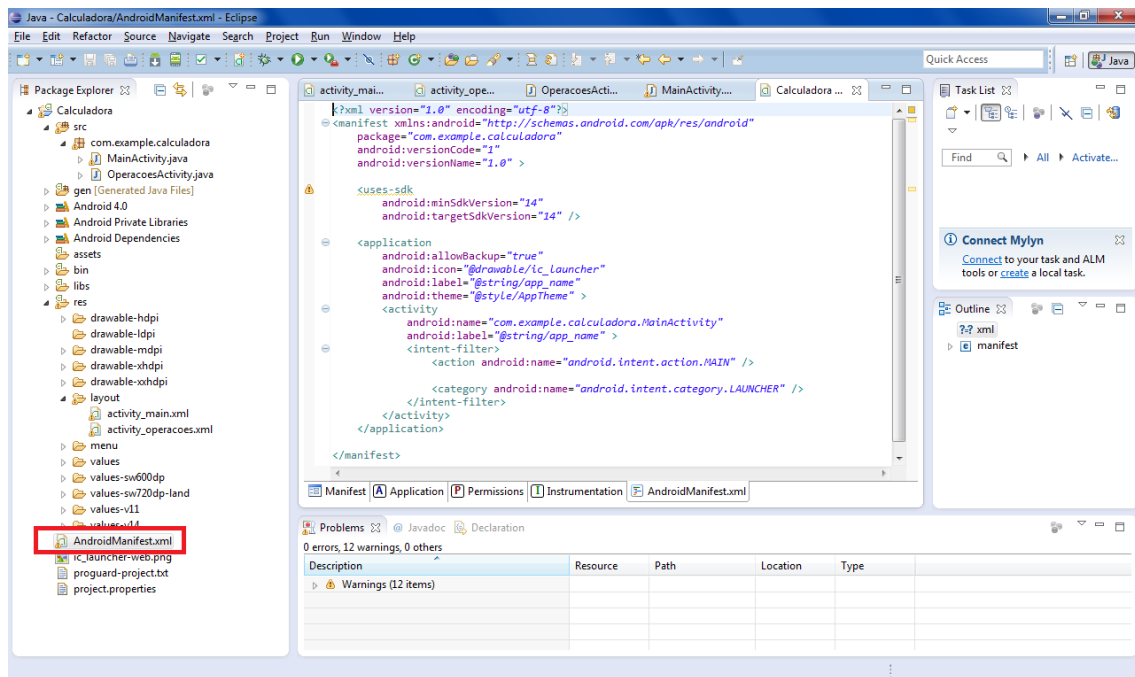
14º passo – Abra a classe OperacoesActivity e após o nome na classe você vai dizer que essa classe estende da classe Activity escrevendo “extends Activity”, você vai precisar importa-la também, passe o mouse por cima de “Activity” e importe.



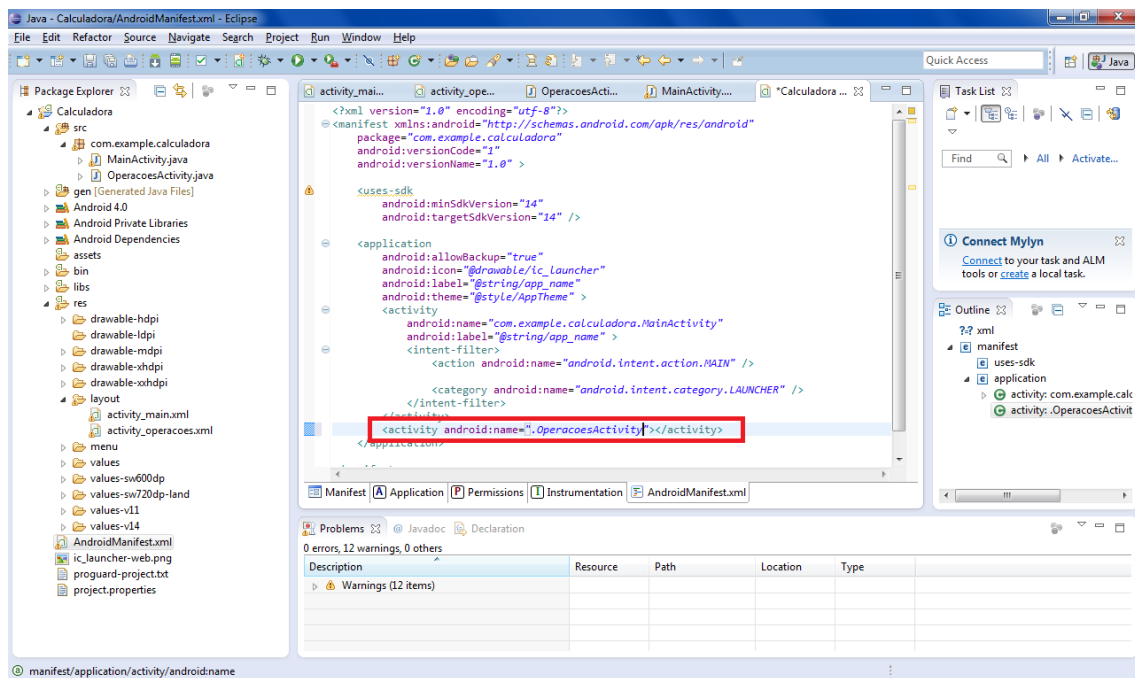
15º passo – Dentro da classe acrescente o seguinte código e importe o que for necessário:



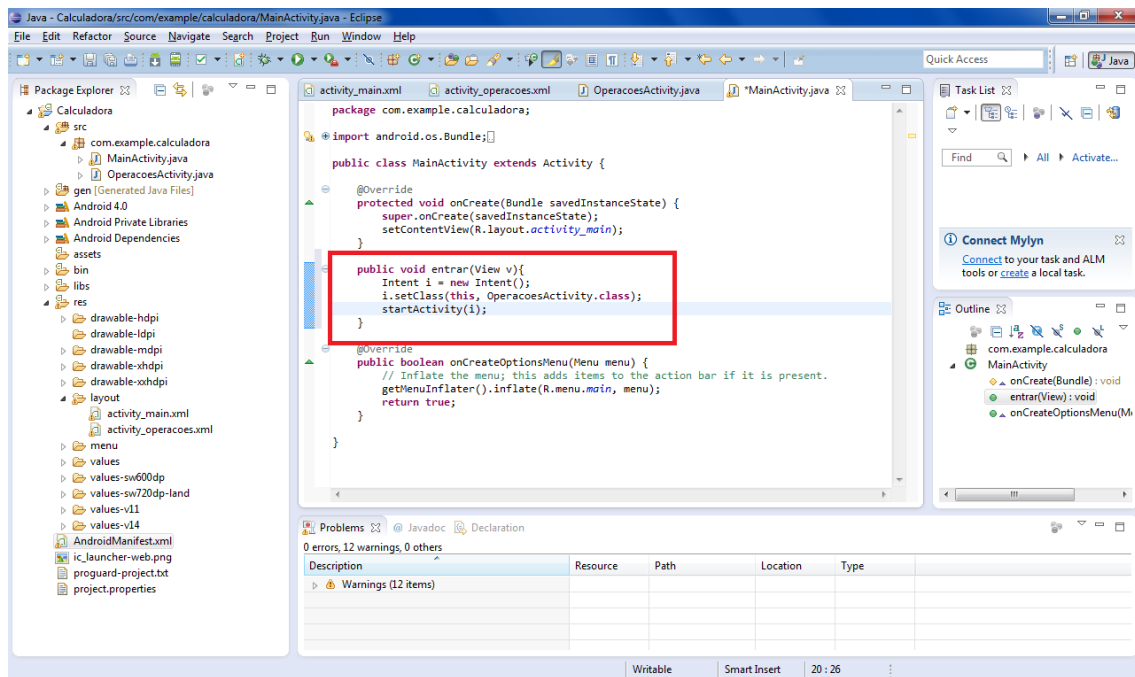
16º passo – Feito isso, você está dizendo que essa classe é o código-fonte da tela que você montou em XML. Entretanto, o Android não sabe que essa tela existe, para que ele saiba, você deve informar no “AndroidManifest.xml”.



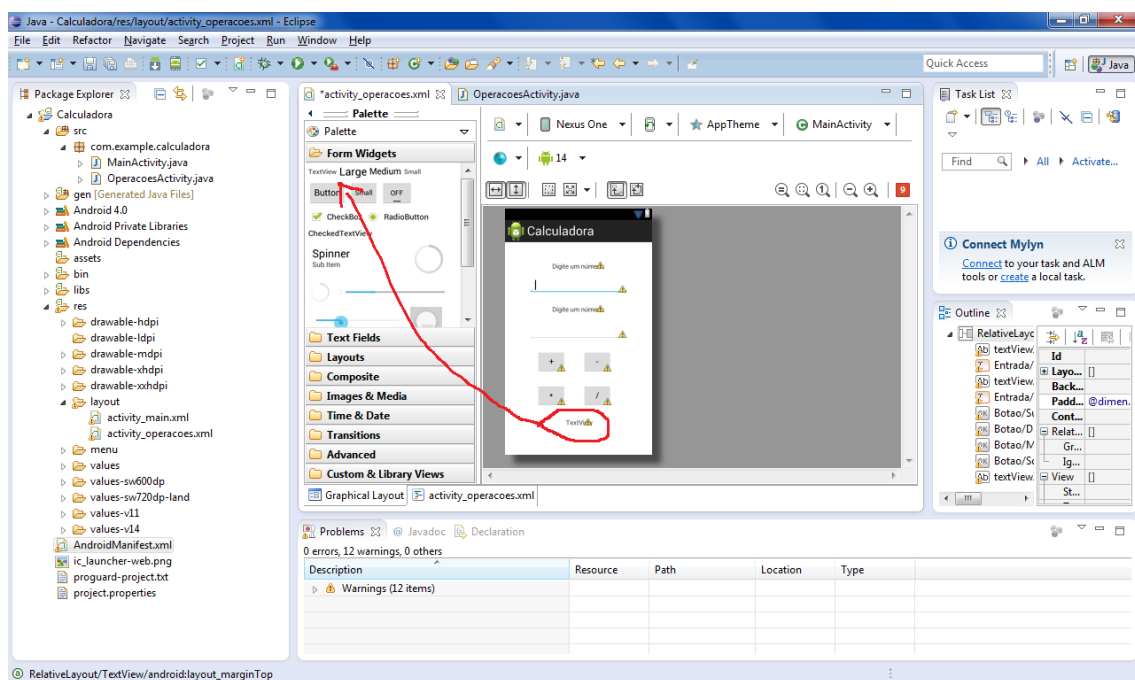
17º passo – Abaixo do fechamento da tag “Activity”, mais precisamente abaixo de “</activity>”, crie uma outra tag “Activity” com o atributo “android:name” e o nome da classe nova. Dessa forma “<activity android:name=”.OperacoesActivity”></activity>”.

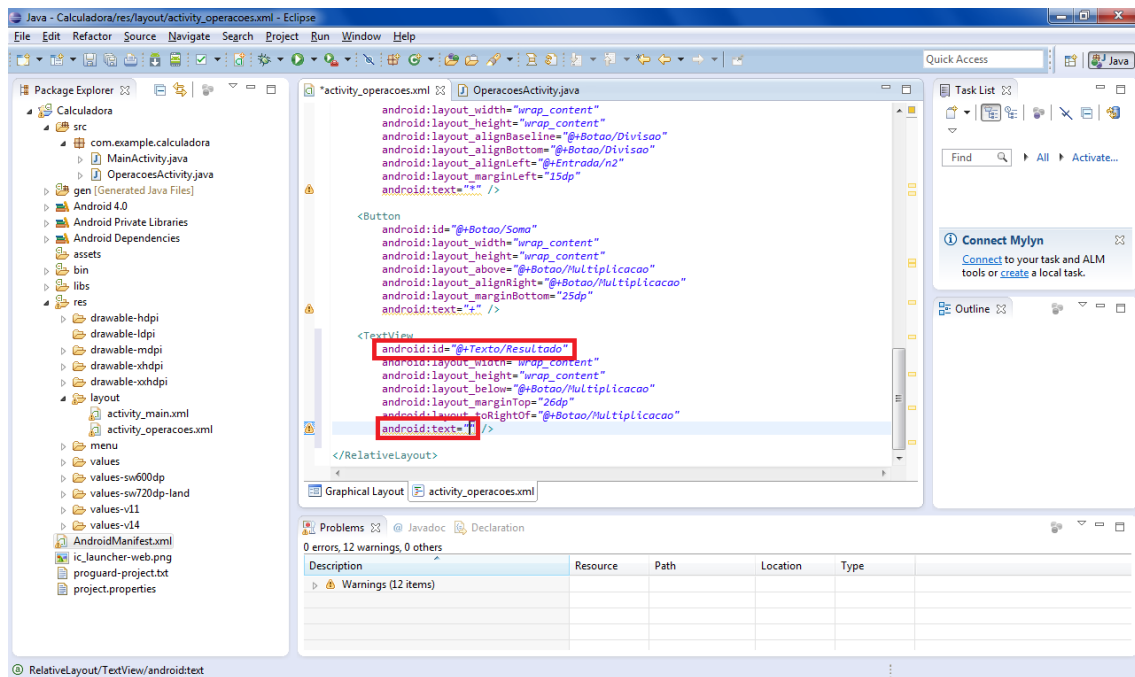


18º passo – Dê um Ctrl + S e você informou ao Android que existe uma nova tela. Volte agora para a classe “MainActivity.java” e crie essa função dentro da classe para que o botão “Entrar” tenha a função de mudar de tela.



19º passo – Volte ao arquivo “activity_operacoes.xml” e acrescente mais um TextView, porem esse terá um ID e um grupo, mas não terá texto.





20º passo – Esse TextView será o resultado da operação. Agora volte para a classe “OperacoesActivity.java” e faça o seguinte código:

