FUNDAÇÃO INSTITUTO DE EDUCAÇÃO DE BARUERI FIEB Jardim Belval

Instituto Técnico de Barueri "Brasílio Flores de Azevedo"

Programação de Aplicativos 3

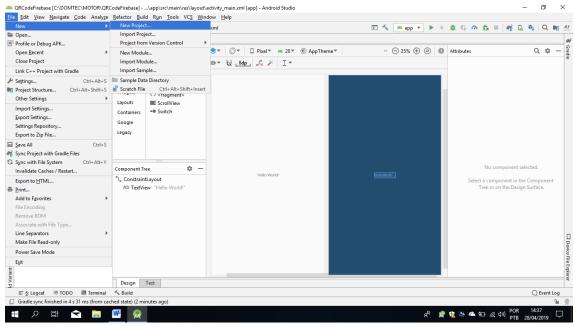
Tutorial Android para Troca de Janelas

versão 3.0

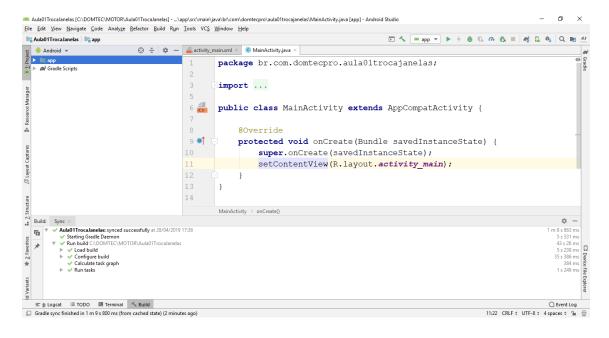
Prof. Adriano Domingues

AULA 01 - TROCA DE JANELAS

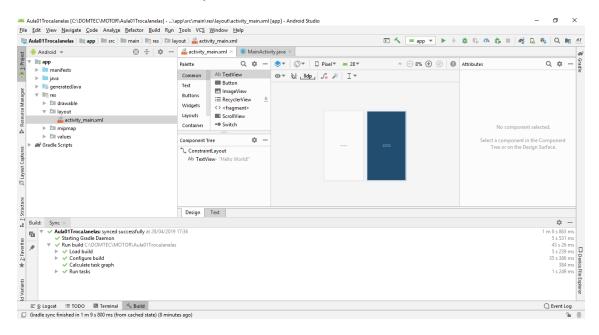
- 1. CRIAR PROJETO:
 - a. FILE > NEW > NEW PROJECT...



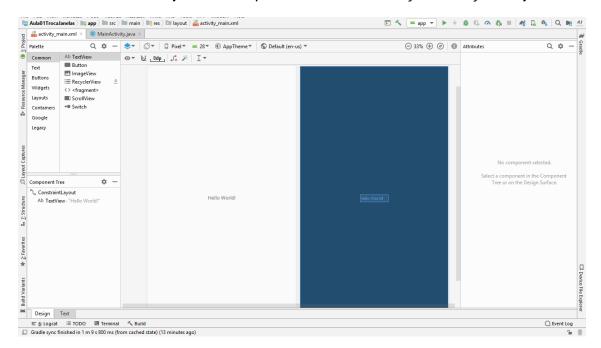
- b. Altere as opções da primeira janela e clique no Finish:
 - i. Aplication Name: Aula01TrocaJanelas
 - ii. Company Domain: br.com.itb.aula01trocajanelas
 - iii. Location: Z:\... (sua pasta na Z:)
- c. API 22
- d. ESCOLHA A ATIVIDADE DE EXEMPLO: Empty Activity
 - i. Não altere nada na última janela e clique em Finish
- Aguarde o carregamento do projeto:



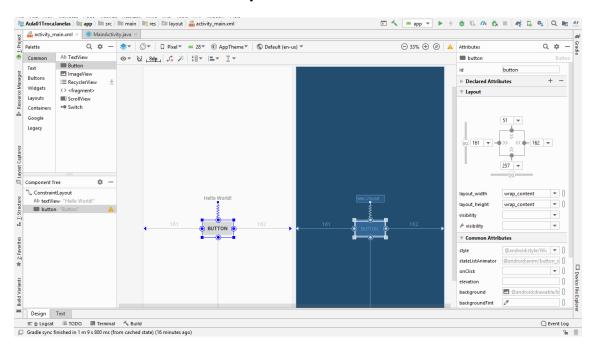
- 3. Abra a edição da tela activity_main.xml
 - i. Clique duas vezes em Android > app > res > layout > activity_main.xml



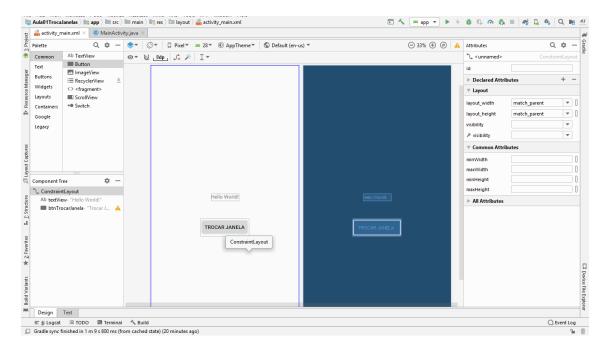
- 4. Clique no menu View > Entre Full Screen
 - i. Ajuste a tela para melhor visualização e edição da janela



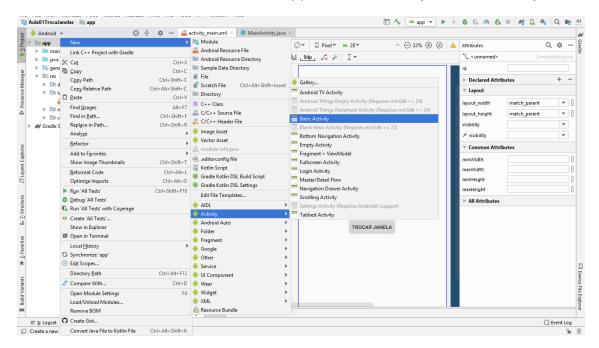
- 5. Adicione um objeto Button na janela:
 - Posicione abaixo do objeto TextView já existente e âncore o objeto, já que estamos em um layout do tipo ConstraintLayout.



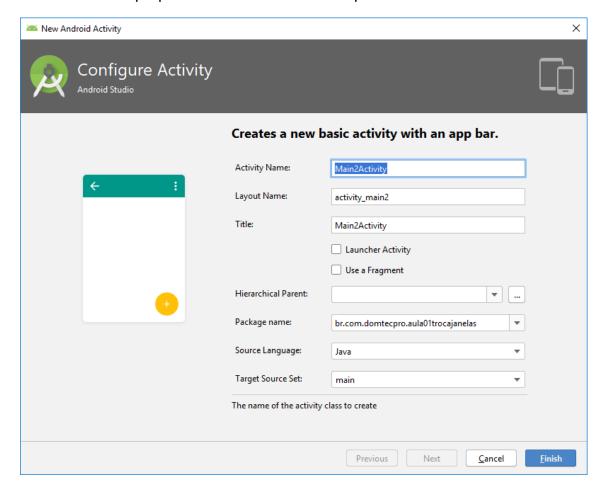
- 6. Altere as propriedades do objeto Button:
 - i. id: btnTrocarJanela
 - ii. text: Trocar Janela



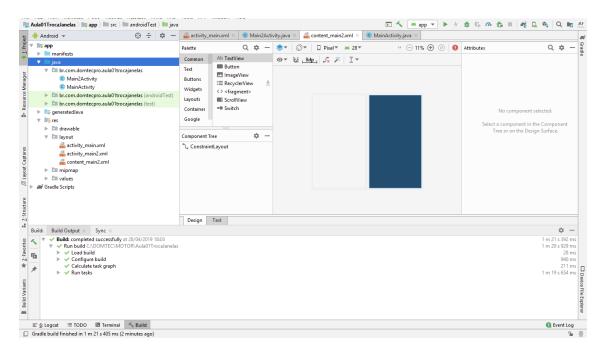
- 7. Vamos adicionar uma nova janela:
 - i. Clique em: Project (na lateral esquerda superior)
 - ii. Botão direito em app > New > Activity > Basic Activity



8. Deixe as propriedades como estão e clique em Finish:

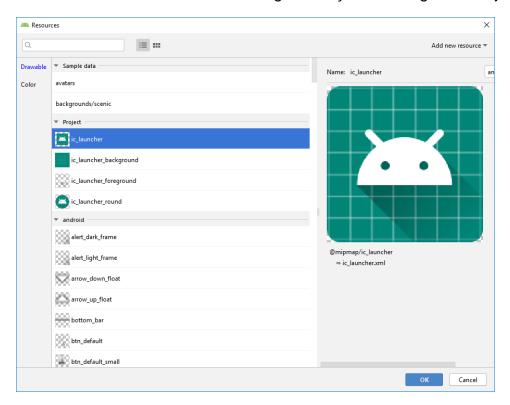


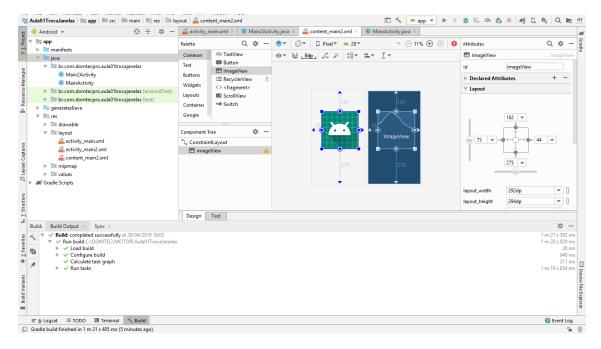
- 9. Duas janelas foram adicionadas para o Basic Activity:
 - i. activity_main2.xml controlada pela classe Activity (Main2Activity.java)
 - ii. content_main2.xml onde o conteúdo da janela é adicionado ou trocado.



10. Adicione um objeto ImageView nesta janela:

i. Posicione a imagem e faça a ancoragem do objeto na tela:



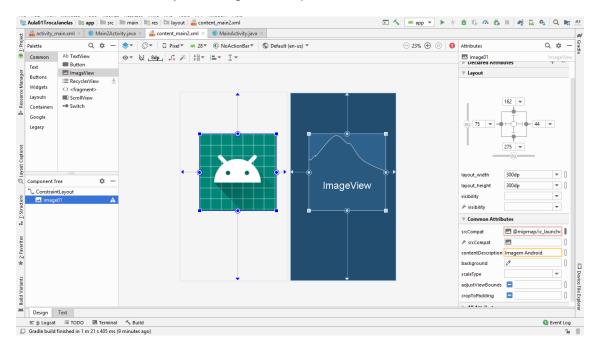


11. Altere as propriedades:

i. id: image01

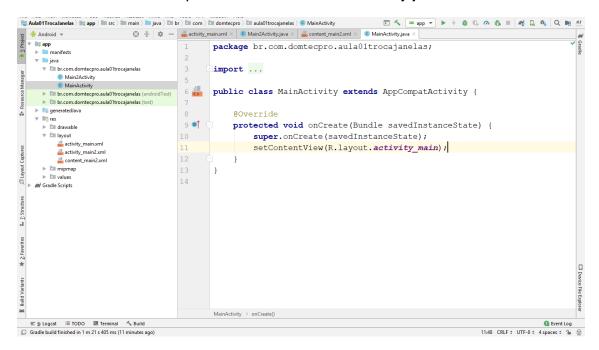
ii. contentDescription: Imagem Android

iii. layout_width: 300dpiv. layout_height: 300dp



12. Clique em Project (lado esquerdo superior):

- i. Clique em app > java > br.com.itb.aula01trocajanelas
- ii. Clique duas vezes em MainActivity.java



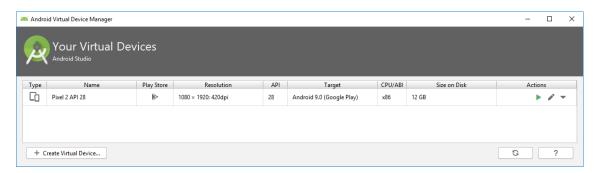
Abra uma linha abaixo da linha 11:

```
the Auls01Trocalanelas > to app > to sc > to main > to pay > to to > to to to a pp > to to > to to a pp > to a pp > to a pp > to a pp > to a pp > to 
           🖷 Android 🕶 😲 😤 | 💠 — 📠 ectivity_main.xml × | © Main2Activity.java × | 💼 content_main2.xml × | © MainActivity.java
             app
                                                                                                                                                                                 package br.com.domtecpro.aula01trocajanelas;
               ▼ □ Java
▼ □ br.com.domtecpro.aula01trocajanelas
ⓒ Main2Activity
ⓒ MainActivity
                                                                                                                                                                              public class MainActivity extends AppCompatActivity {
               ▶ 📑 generatedJava
▼ 📭 res
                                                                                                                                                      9 🍑
                                                                                                                                                                                                 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
                   super.onCreate(savedInstanceState);
                                                                                                                                                                                                                         setContentView(R.layout.activity_main);
                                   a content_main2.xml
                                                                                                                                                                                    MainActivity > onCreate()
```

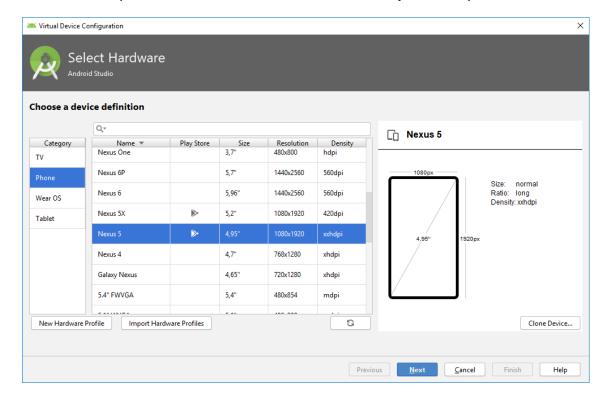
Digite o código abaixo:

```
👼 Aulaid Trocalanelas ) 🖫 app y 🗎 src , 🗎 main ) 🛅 java | Dil br ) 🖆 com ) Dil domtecpro ) Dil aulaid Trocalanelas ) 🕼 app y 🕨 🛊 🖏 🗘 🐧 🖟 🐧 🗎 🙌 🚨 💁 🔾 📭 👭
            nl × | © Main2Activity.java × | 🔐 content_main2.xml × | © MainActivity.java ×
        public class MainActivity extends AppCompatActivity {
10 11 12 o↑ 13 14 14
              protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
                  super.onCreate(savedInstanceState);
                  setContentView(R.layout.activity_main);
                  //Criar objeto java correspondente ao botão da tela
                  //findViewById() criará o vínculo entre eles
17
18
19
20
                  Button botao = findViewById(R.id.btnTrocarJanela);
                  //Adicionar método de acionamento do botão por clique
                  botao.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
21 1 22 22 23 24
                      public void onClick(View v) {
                           //Chamada da janela activity_main2.xml
                           Intent it = new Intent(getBaseContext(), Main2Activity.class);
                           //Início do ciclo de vida da atividade Main2Activity
25 26 27 ± 28
                           startActivity(it);
                  });
8 Aniid Variants
```

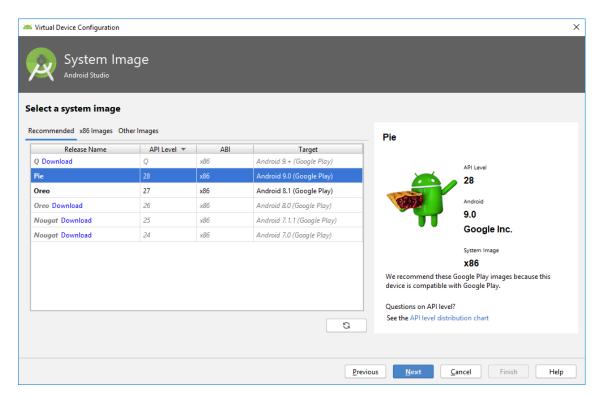
Clique em Tools > AVD Manager e crie sua máquina virtual clicando em Create Virtual Device:



Selecione o aparelho, isto é a dimensão da tela desejada e clique em Next:

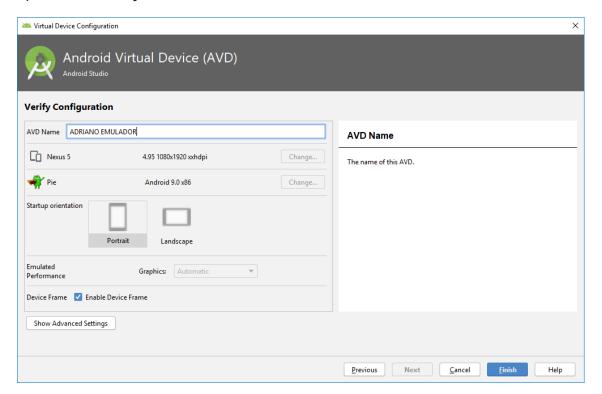


Selecione a imagem de sistema operacional da máquina virtual e clique em Next:

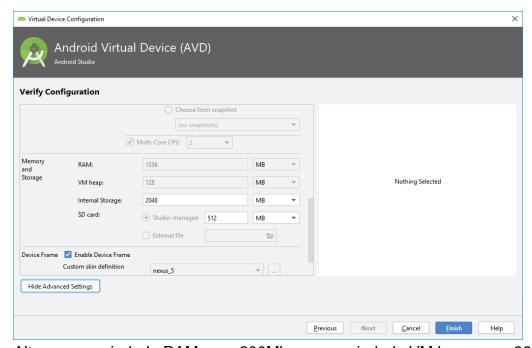


Altere o AVD Name para <SEU NOME> EMULADOR:

Se preferir remova o clique na opção Enable Device Frame se preferir obter apenas a emulação da tela do celular.



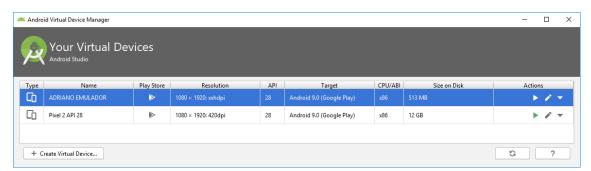
Clique no botão chamado Show Advanced Settings para ajustar a memória do emulador:



Altere a propriedade RAM para 200Mb e a propriedade VM heap para 32Mb.

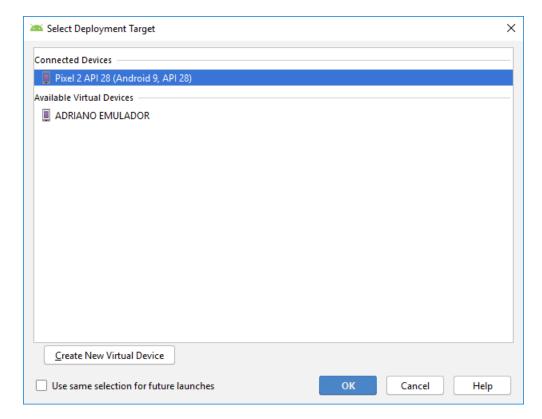
Clique em Finish ao terminar os ajustes de memória.

Execute o emulador criado, clicando no ícone de execução (play), para editar a máquina virtual basta clicar na caneta ao lado do play:





Clique no menu Run > Run app... (Shift+F10)



Escolha o emulador e clique em OK (dê preferência ao aparelho ou emulador em execução em Connected Devices)

Clique no botão para trocar de janela:





Referência Bibliográfica

[1] http://developer.android.com. Acessado em 28/04/2019.