

# Le mie prime App



# Hello World

Elementi di testo

Button



# Crea un nuovo progetto

- Chiudi il progetto attivo dal menu se ne trovi uno aperto
- Seleziona **StartNewAndroidProject**
- Definisci il nome dell'applicazione e il percorso di salvataggio e procedi
- Seleziona la versione di Android (API15)
- Seleziona EmptyActivity
- Prosegui fino all'apertura del progetto



# Impostare il Layout

- Aprire il file di layout dentro
  - Res/layout/
- Passare alla modalità **Text** ed eliminare la casella di testo presente.
- Tornare alla modalità design ed inserire:
  - Un **LargeText** allineato al centro e in alto
  - Un Button allineato in basso a sinistra
- Personalizzare le proprietà grafiche



# Impostare gli id

- Impostare la proprietà id del Large Text a *txtTitle*
- Impostare la proprietà id del Button a *btnOne*



# Codice per cambiare un testo

- Torna al file java
- Inserisci il codice

```
public void btnOne_Click(View v)
{
    TextView txt
    (TextView) findViewById(R.id.txtTitle);
    txt.setText("Questa è una prova");
}
```

- Aggiungi gli opportuni import



# Associare il codice al bottone

- Torna al file del layout
- Seleziona per btnOne la proprietà onClick a
  - btnOne\_Click



# Eseguire l'App

- Premere il pulsante Play per il debug dell'App
- Selezionare un emulatore se già attivo o un nuovo emulatore
  - WXGA Ice Cream (chiede meno risorse in ambiente virtuale)
- Verificare il funzionamento del bottone





# Esercizi

- Aggiungi un nuovo **Large Text**
- Aggiungi un nuovo **Button**
- Inserisci un metodo per cambiare il testo del **Large Text** e associalo al bottone.



# Comunicare con l'utente

Toast

Resource



# Preparare l'applicazione

- Avviare un nuovo progetto Android vuoto.
- Inserire un Bottone
- Assegnare al bottone l'id *btnToast*
- Creare il metodo *btnToast\_Click* per la gestione del bottone
- Associarlo a *btnToast*



# Toast

- Il Toast è un breve messaggio di testo che viene visualizzato all'utente dall'applicazione.
- Può essere usato per brevi comunicazioni, spesso di errore.
- Può essere usato per il debugging.
- Inserire nel metodo *btnToast\_Click* la seguente porzione di codice:

```
Toast tst = Toast.makeText(this, "Questo è un toast", Toast.LENGTH_SHORT);  
tst.show();
```
- Aggiungere gli opportuni import e provare.



# Toast - Esercizi

- Cambia il testo
- Prova a mettere una serie di Toast uno dopo l'altro e vedi cosa succede
- Modifica `Toast.LENGTH_SHORT` in `Toast.LENGTH_LONG`



# Definire una risorsa di testo

- Per facilitare la creazione di applicazioni multi lingua, le App di Android, a livello di struttura prevedono la presenza di un file di risorse dove definire tutti i testi.
- Apri il file **res/values/strings.xml**
- Copiando la struttura del valore presente per il titolo aggiungi il seguente codice:

```
<string name="msgOne">Primo messaggio</string>
```



# Utilizzare una risorsa di testo

- Torna al file con il codice java
- Nel metodo per la gestione del pulsante modifica la creazione del Toast come segue:

```
Toast tst = Toast.makeText(this, R.string.msgOne, Toast.LENGTH_SHORT);
```

- La classe R viene creata in automatico e indicizza e contiene tutte le risorse a disposizione dell'applicazione.
- Esegui l'App



# Risorse - Esercizi

- Modifica il contenuto della stringa creata e riesegui l'applicazione
- Crea una nuova stringa e associala al pulsante
- Creare un nuovo pulsante e gestire la visualizzazione di un diverso Toast
- Selezionare random una stringa fra quelle presenti nelle risorse e visualizzarla come Toast.

