

TESTO

PULSANTE1

PULSANTE2

TESTO

```
<RelativeLayout android:layout_margin="4"  
    android:layout_height="match_parent",  
    android:layout_width="match_parent">  
<LinearLayout  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:orientation="vertical">  
<TextView  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:gravity="centerHorizontal"  
    android:text="Sopra"  
    android:textSize="10sp" />  
<LinearLayout  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:orientation="horizontal">  
<Button  
    android:id="@+id/button1"  
    android:layout_height="5dp"  
    android:layout_width="10dp"  
    android:text="Pulsante 1"  
    android:textSize="10sp"  
    android:gravity="centerHorizontal|centerVertical"  
    android:onClick="azione1" />  
<Button  
    android:id="@+id/button2"  
    android:layout_height="5dp"  
    android:layout_width="10dp"  
    android:text="Pulsante 2"  
    android:textSize="10sp"  
    android:gravity="centerHorizontal|centerVertical"  
    android:onClick="azione2" />  
    </LinearLayout>  
<TextView  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:gravity="centerHorizontal"  
    android:text="Sotto"  
    android:textSize="10sp" />  
    </LinearLayout>
```

ZAPPIA, ALFONSO

QUESITO 2

Il metodo `onTensClickListener` è un metodo di callback che viene invocato quando un elemento della lista viene cliccato. Per compiere questa azione, il metodo prende un input un `AdapterView`. `AdapterView` è una view che permette di raggruppare tutti gli elementi determinati da un `Adapter`. Oltre `ListView` è possibile usare anche elementi di tipo `GridView` o `Spinner`. Si tratta perlopiù di

Normalmente, un meccanismo del layout prevede varie fasi. La prima fase di misurazione, poi di layout e infine di disegno. La fase di disegno significa che dopo il posizionamento la View viene disegnata attraverso il metodo onDraw(). Ed è qui che interviene anche il metodo invalidate(). Esso viene chiamato quando c'è un cambiamento e, a sua volta, chiama onDraw sulla view. Una volta chiamato invalidate(), si ripete l'intero processo di disegno su tutte le gerarchie delle View.

QUESTO 7

Per comprendere AsyncTask, ci tocca sapere che, durante la programmazione in Android, è UI lavorare solamente sul thread principale dell'applicazione. Queste procedure ha parecchi limiti, poiché il thread svolge solamente operazioni in background, senza curarsi di aggiornare l'interfaccia utente. E qui interviene la classe AsyncTask. Per prima cosa, occorre implementare il metodo doInBackground() che contiene tutte le operazioni che saranno eseguite da un thread secondario. Esistono poi altri metodi, spesso indispensabili, la cui implementazione non è però obbligatoria:

- onPreExecute(), viene eseguito prima di doInBackground() e serve a definire e configurare alcuni oggetti utili per la successiva esecuzione
 - onProgressUpdate(), viene invocato da doInBackground() durante l'esecuzione ed è il metodo che fornisce le operazioni di aggiornamento
 - onPostExecute(), viene chiamato dopo l'esecuzione di doInBackground() e si occupa di mostrare all'utente i risultati dell'elaborazione
- AsyncTask prevede anche un altro metodo, detto onCancel(), che viene invocato solo in caso di brusche interruzioni.

QUESTO 8

Un'animazione, fondamentalmente, è una risorsa e quindi per definirla è necessario creare una cartella in RES. Un file XML contiene soltanto le configurazione dell'animazione. Il layout della View sarà specificato altrove. L'animazione sarà inserita all'interno del tag <set> che racchiude tutte le configurazioni. All'interno del set sarà possibile definire tutte le possibili animazioni: relativi attributi:

- rotate, l'elemento ruota
 - scale, l'elemento si ingrandisce
 - alpha, l'elemento sbiadisce in base alle impostazioni di trasparenza
 - translate, l'elemento si sposta sullo schermo
- Una volta definite le animazioni nel file XML non è necessario importare la classe AnimationSet() all'interno dell'onCreate, creare un oggetto di quel tipo e infine, chiamare l'opportuno metodo startAnimation.

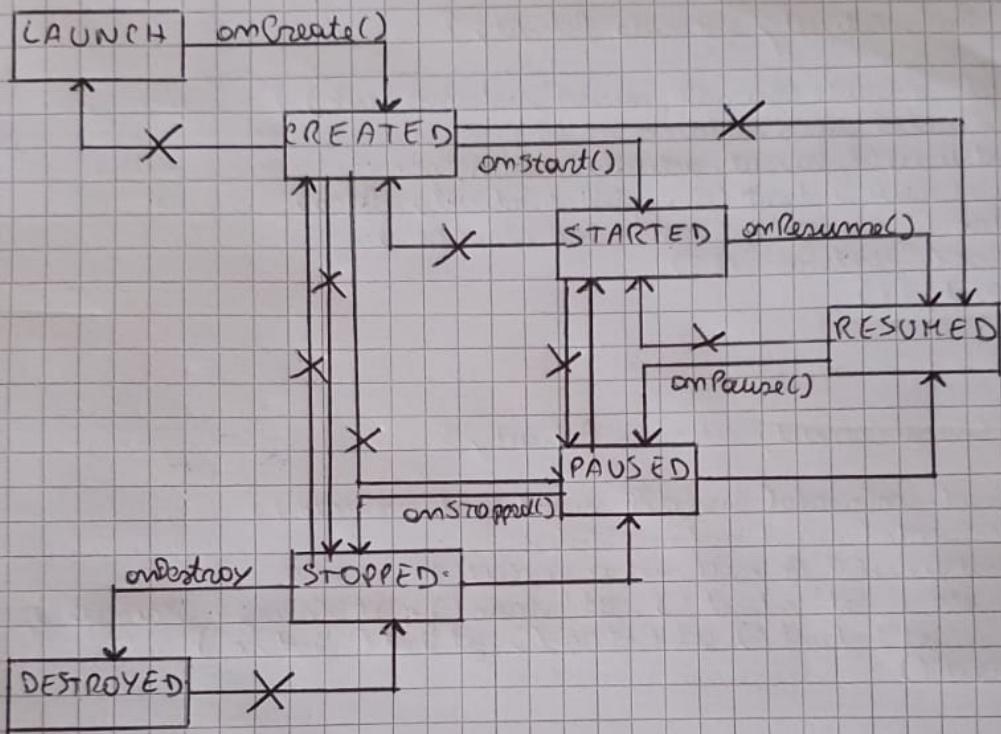
Cursor è una classe che serve a rappresentare una vista bidimensionale di un qualsiasi database. Cursor viene principalmente usato all'interno del Content Provider, cioè all'interno di contenitori di dati. Siamo un cursor poiché in un Content Provider andiamo a memorizzare i dati all'interno delle tabelle. Non dovranno far altro che impostare una normale query, che restituirà un cursor, che visualizzerà tutti i dati della query.

QUESITO 10

Un Service, in Android, serve normalmente ad eseguire delle operazioni che richiedono tempi molto lunghi. Un Service non interagisce con l'utente ma esegue operazioni in background. Per usare un service bisogna inizializzarlo con startService(). Una volta partito il Service attende l'esecuzione di un esito il verificarsi di un evento termina le operazioni conclusive. Per interagire con un Service bisogna usare esso il metodo bindService() che può inviare richieste e ricevere risposte. Nota bene. È necessario dichiarare il Service all'interno del Manifest.

ZAPPIA, ALFONSO

QUESTO 3



ZAPPIA, ALFONSO

QUESTO 4

1) public class MainActivity extends Activity {

@Override

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    Intent i = new Intent(this, AltroActivity.class);  
    i.putExtra("Stringa", "Sono uno strunge");  
    i.putExtra("Intero", 139);  
    startActivity(i);  
}
```

3

2) public class AltroActivity extends Activity {

@Override

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.altro_layout);  
    String str = getIntent().getExtras().getString("Stringa");  
    int m = getIntent().getExtras().getInt("Intero");  
}
```

scrivere