



Android

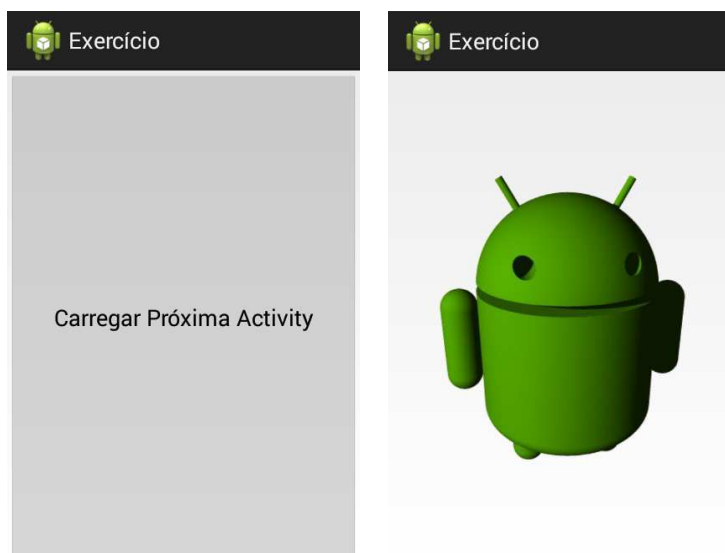
Exercícios Propostos

Programando Aplicativos para Android

1 Exercício

Crie uma *activity* que possui um botão (Button). Quando o botão é pressionado, o usuário é levado para outra *activity*, que exibe uma imagem na tela (ImageView). A imagem pode ser encontrada dentro do código-fonte do projeto (*android.png*).

Depois de terminada, a aplicação deve ficar semelhante ao que é mostrado abaixo:



2 Exercício

Crie duas *activities*, onde cada uma delas terá como view apenas um botão. A ideia é que a *activity 1* mostre o botão com o texto "1". Quando ele for clicado, a *activity 2* será exibida, mostrando o botão com o texto "2". Quando o botão da *activity 2* for clicado, ela será fechada e a *activity 1* (que era a anterior na pilha) deve passar a mostrar o botão com o texto alterado para "3". Ao ser clicado, ele cria novamente a *activity 2*, que agora exibirá o botão com o texto "4", e assim por diante.

A ideia é que, cada vez que o botão é clicado, a outra *activity* seja exibida com um botão cujo texto é incrementado em 1. Para que este exercício funcione, é fundamental a comunicação entre as *activities*. A *activity 1* chama a *activity 2*, mas a *activity 2* deve sempre ser destruída, e quando isto acontecer, a *activity 1* deve ter conhecimento, para poder dar continuidade ao processo de incremento do contador.

Para o exercício ficar mais interessante, não é permitido declarar o contador como sendo atributo de qualquer uma das classes. Portanto a informação do valor atual do contador deve ser sempre passada através das *intents*, dentro de um *bundle*.