Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Introdução aos Eventos



Objetivos

Ao final dessa aula, você deverá ser capaz de:

- → Conhecer a forma de conectar uma *media* através da activity .java
- → Saber como associar um evento do Layout à activity .java



- Classe que consegue acessar vários tipos de informações dentro da aplicação como:
 - O layout
 - O id
 - O drawable
 - O mipmap





- Classe que consegue acessar vários tipos de informações dentro da aplicação como:
 - O layout (activity_main.xml)

R.layout

- O id
- O drawable
- O mipmap



- Classe que consegue acessar vários tipos de informações dentro da aplicação como:
 - O layout
 - O id (botões, caixa de texto...)
- R.id

- O drawable
- O mipmap



- Classe que consegue acessar vários tipos de informações dentro da aplicação como:
 - O layout
 - O id
 - O Drawable (imagens, sons, ...)
 - O mipmap

R.drawable

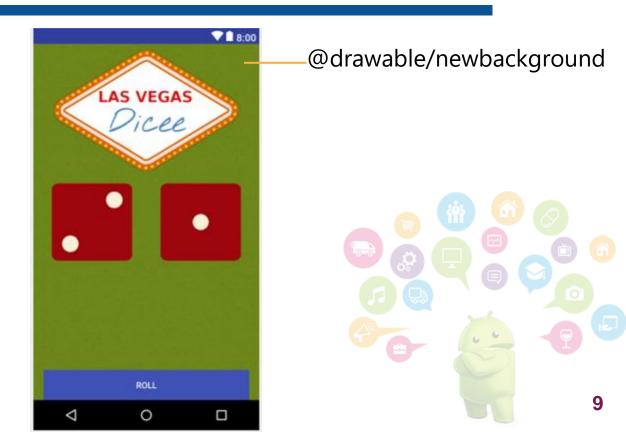
- Classe que consegue acessar vários tipos de informações dentro da aplicação como:
 - O layout
 - O id
 - O drawable
 - O Mipmap (ícones)

R.mipmap

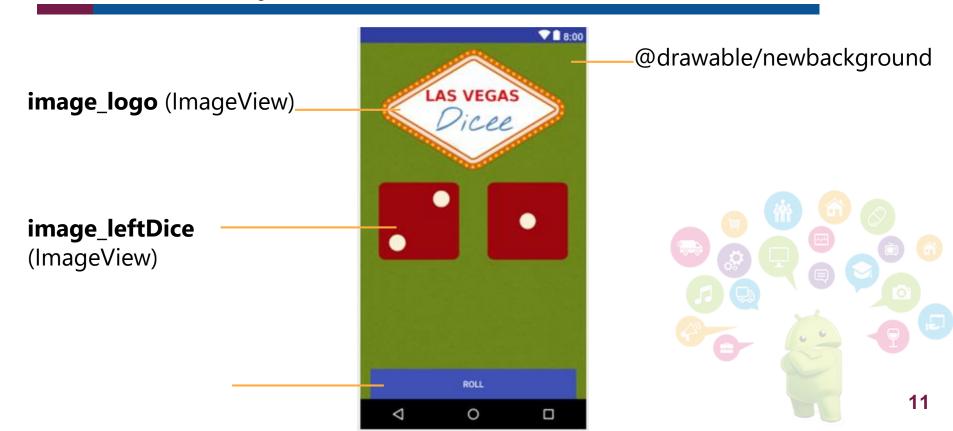


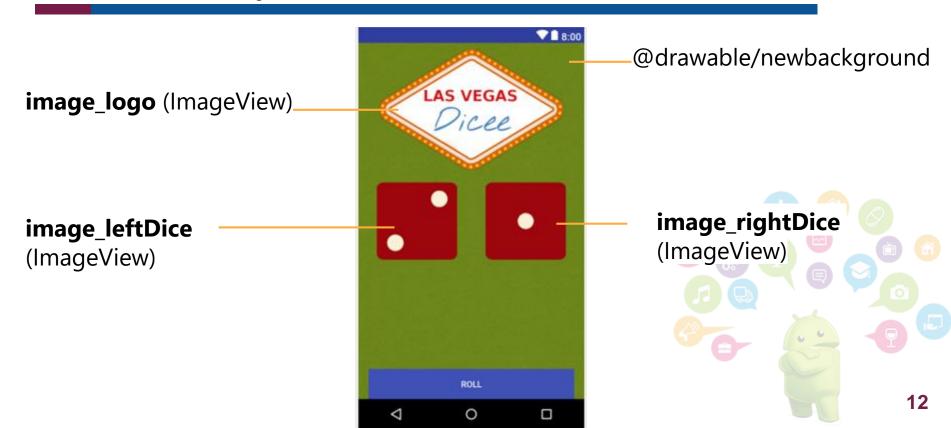
- Classe que consegue acessar vários tipos de informações dentro da aplicação como:
 - O layout
 - O id
 - O drawable
 - Mipmap
 - https://developer.android.com/reference/android/R.html

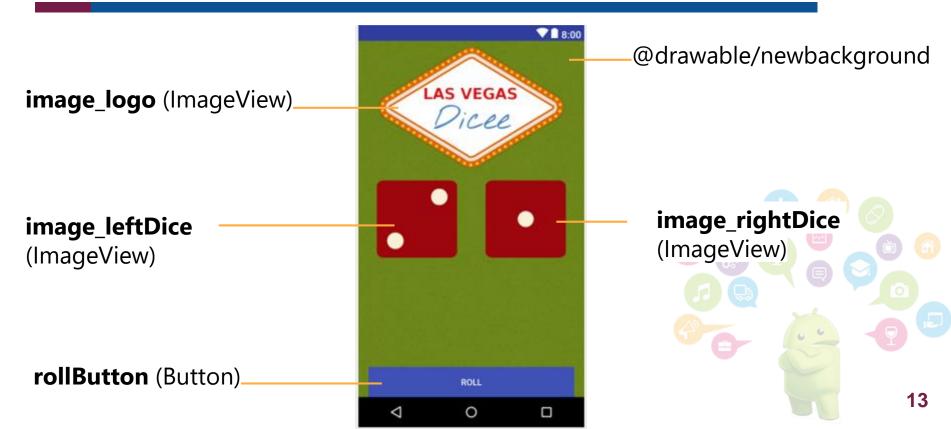




₹ 8:00 @drawable/newbackground LAS VEGAS image_logo (ImageView). ROLL 10 0







Material

• O material com todas as mídias encontra-se no site (Aula 5)







```
Button roolButton =
             findViewById(R.id.rollButton);
final ImageView leftDice =
              findViewById(R.id.image leftDice);
```

```
Button roolButton =
             findViewById(R.id.rollButton);
final ImageView leftDice =
              findViewById(R.id.image_leftDice);
```

```
Button roolButton =
              findViewById(R.id.rollButton);
final ImageView leftDice =
               findViewById(R.id.image leftDice);
                   Criem a variável rightDice!
```

Criar lista de dados

```
final int [] diceeArray = { //final torna o array constante
       R.drawable.dice1,
       R.drawable.dice2,
       R.drawable.dice3,
       R.drawable.dice4,
       R.drawable.dice5,
       R.drawable.dice6
```

Evento click do mouse

```
roolButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener()
...
);
```

Log message



Log message



Log message



Log message ⇒ Dentro da função onClick:

```
Log.d("Dice", "Entrou no clique do botão!");
```



Contéudo:

```
@Override
public void onClick(View view) {
   Random numberRandom = new Random();
   int number = numberRandom.nextInt(6); //aleatório [0,5];
   leftDice.setImageResource(diceeArray[number]);
   number = numberRandom.nextInt(6);
   rightDice.setImageResource(diceeArray[number]);
```

Contéudo:

```
public void onClick(View view) {
   Random numberRandom = new Random();
   int number = numberRandom.nextInt(6); //aleatório [0,5];
   leftDice.setImageResource(diceeArray[number]);
   number = numberRandom.nextInt(6);
   rightDice.setImageResource(diceeArray[number]);
}
```

Usem Log messages para informar o número de cada dado sorteado

Toast message





Toast message (no final do método anterior)

```
Toast.makeText (MainActivity.this, "msg", Toast.LENGTH_SHORT)
.show();
```



Toast message (no final do método anterior)

```
Toast.makeText (MainActivity.this, "msg", Toast.LENGTH_SHORT)
.show();
```

Criem uma Toast message informando a soma dos dados



Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Introdução aos Eventos

