

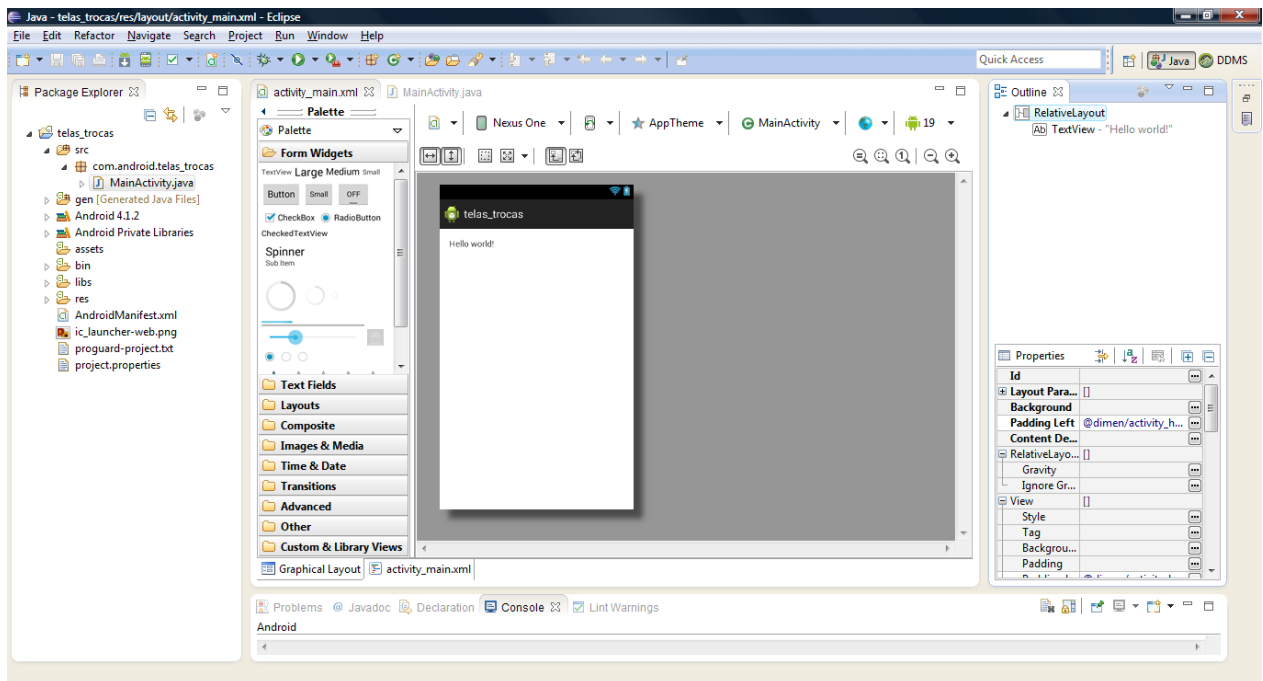
## ✓ Introdução à Programação Android

**Tutorial:** Troca de Telas

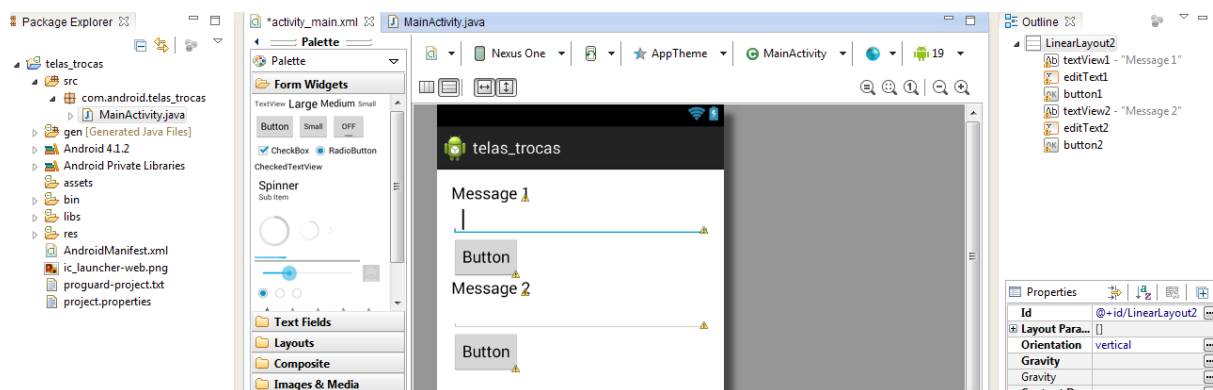
**Objetivo:** Demonstrar o básico na criação de telas e na utilização dos componentes.

- 1) Abra o Eclipse e crie um novo projeto: File->New->Project->Android Application Project.
- 2) Remova o campo de texto “Hello World” (selecione e delete) e altere o layout utilizado, de Relative Layout para Linear Layout Vertical (com o botão direito na parte superior do menu da direita, opção “Change Layout”).

- ✓ Em um projeto Android é possível editar as telas tanto pelo editor gráfico quanto alterando diretamente o XML que descreve o layout.

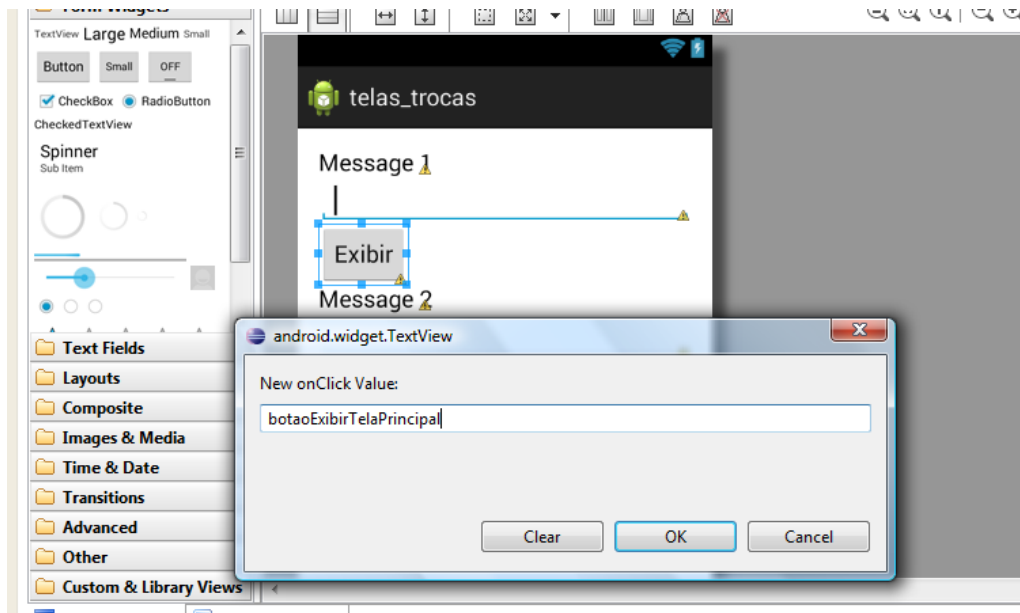


- 3) Insira na tela do aplicativo dois campos de texto (Text Fields->Plain text), com um título (Form Widgets-> TextView) e um botão para cada um (Form Widgets-> Button)



- 4) Com o botão direito, a opção “Edit Text” permite alterar os textos de cada componente. Altere todos os componentes do tipo Button e TextView.

- 5) Defina um método para cada botão para realizar alguma ação quando cada um deles for pressionado. Clique com o botão direito em cima do botão e selecione: opção “Other Properties” -> “Inherited from View” -> “OnClick”. Esta opção permite associar um método da atividade (classe Activity) que corresponde ao evento de clique (pressionar o botão).

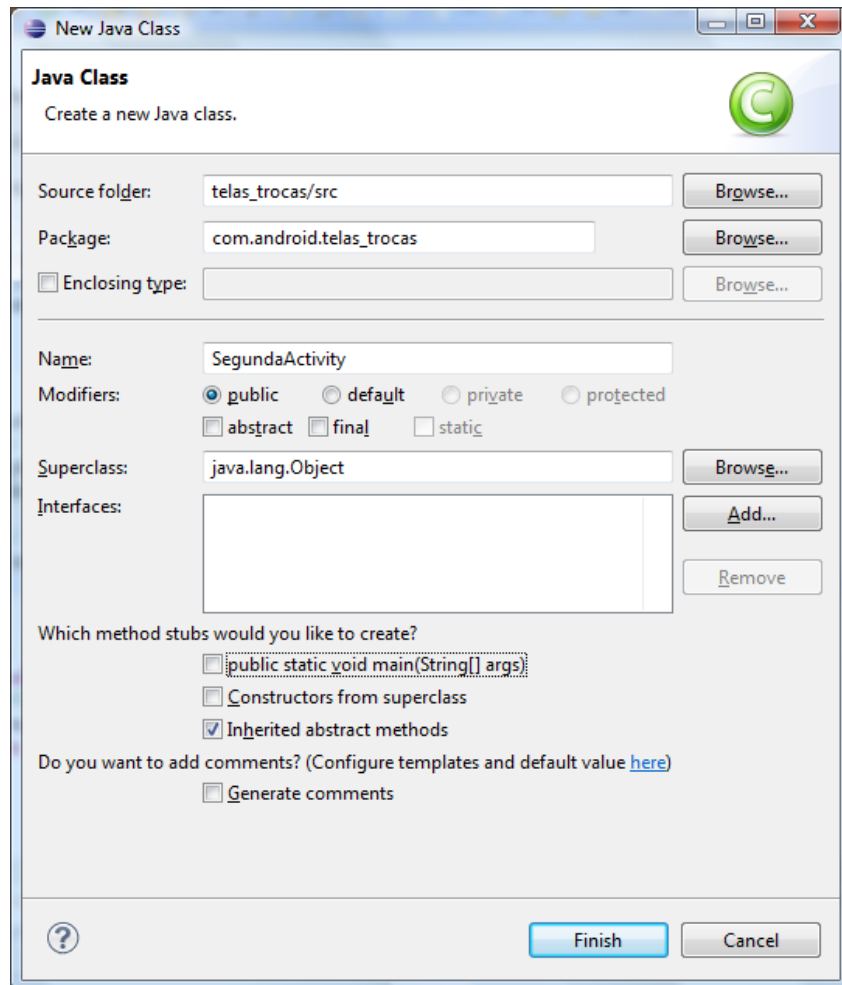


6) Na classe MainActivity.java vamos adicionar os dois métodos que associamos ao evento de clique dos botões. No primeiro deles, exiba o texto digitado em uma mensagem sobre a mesma tela, conforme o exemplo abaixo:

```
public void botaoExibirTelaPrincipal(View view) {
    // Recupera o elemento da tela e o seu texto.
    EditText primeiroCampo = (EditText)
findViewById(R.id.editText1);
    String mensagem = primeiroCampo.getText().toString();

    // Exibe a mensagem.
    Toast.makeText(this, mensagem, Toast.LENGTH_LONG).show();
}
```

7) No segundo campo, vamos exibir a mensagem em um TextView de uma nova tela, criando componentes também em tempo de execução. Crie uma nova classe (nomear como SegundaActivity.java). Estenda a classe Activity e implemente o método herdado onCreate: sempre o primeiro a ser executado quando a tela é criada. Neste método, recupere o Intent (mecanismo que irá “carregar” a mensagem de uma tela para outra), crie o TextView com a mensagem recuperada e exiba-a.



```
public class SegundaActivity extends Activity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        // Recupera o intent que iniciou a atividade e a mensagem.
        Intent intent = getIntent();
        String mensagem = intent.getStringExtra("mensagem");

        // Cria uma view para exibir o texto.
        TextView textView = new TextView(this);
        textView.setTextSize(30);
        textView.setText(mensagem);

        // Define que o conteúdo exibido pela tela é o campo que
        // irá exibir o texto.
        setContentView(textView);
    }
}
```

8) Declare essa nova atividade no arquivo AndroidManifest.xml da aplicação.

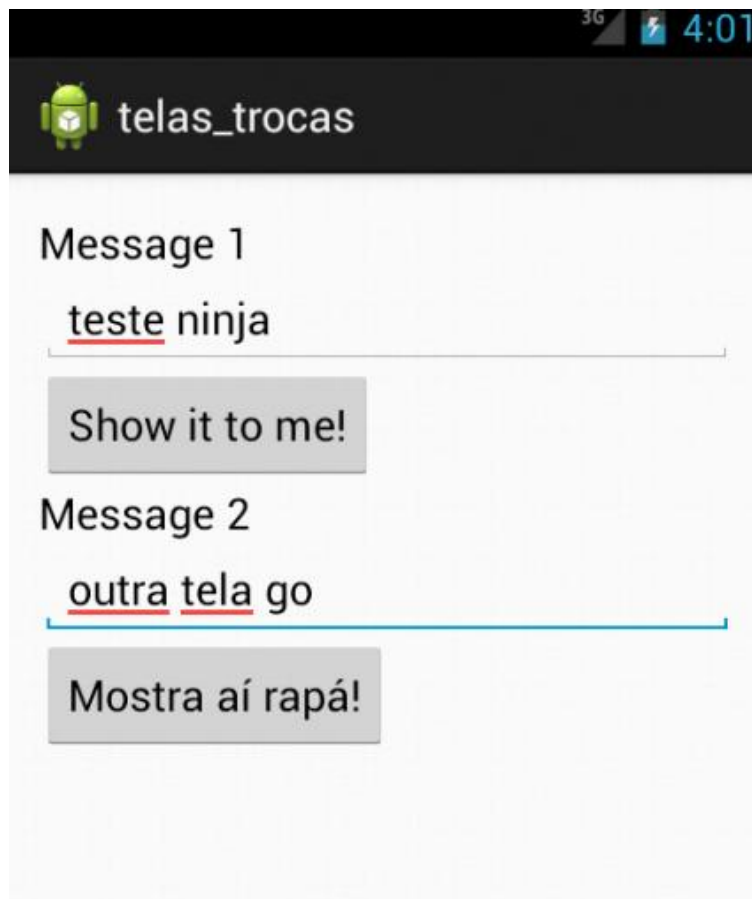
```
<activity
    android:name="com.android.telas_trocas.SegundaActivity">
```

```
</activity>
```

9) Inicie a SegundaActivity a partir do botão da MainActivity, recuperando o texto digitado e o incluindo no Intent utilizado:

```
public void botaoExibirTelaSecundaria(View view) {  
    // Recupera o elemento da tela e o seu texto.  
    EditText segundoCampo = (EditText) findViewById(R.id.editText2);  
    String mensagem = segundoCampo.getText().toString();  
  
    // Cria o intent com a mensagem a ser passada para a onva tela.  
    Intent intent = new Intent(this, SegundaActivity.class);  
    intent.putExtra("mensagem", mensagem);  
  
    // Inicia a nova tela.  
    startActivity(intent);  
}
```

10) Inicie um emulador. Após este ter iniciado, clique com o botão direito na pasta raiz do projeto e escolha “Run as” – “Android Application”.



## TRABALHO

Faça um aplicativo que capture em uma tela o nome e endereço de uma pessoa, e, através de um botão, exiba os dados em formato de texto em uma segunda tela.