

Programowanie urzędzeń mobilnych

Dialogi i mechanizm Intencji

Ćwiczenie 1

- ▶ Bazując na materiałach z wykładu dotyczących wykorzystania mechanizmu Intencji oraz okien dialogowych zrealizuj prostą aplikację do nauki języka Angielskiego.
- ▶ Aplikacja powinna składać się z co najmniej 3 aktywności:
 - Pierwsza służy do wyboru języka (słówka wpisujemy po polsku czy po angielsku) oraz trybu (nauka, test)
 - Druga służy do wyświetlenia słówka (po angielsku lub po polsku) oraz umożliwia użytkownikowi wpisanie jego znaczenia.
 - Trzeba informuje użytkownika o wynikach testu - liczbie poprawnie napisanych słów.
- ▶ W trybie nauka wyświetlane są słówka po polsku i angielsku.
- ▶ Słówka pokazywane mają być w kolejności losowej.
- ▶ Dodatkowo użytkownik może w każdym momencie wyjść z trybu testu. Wówczas po naciśnięciu stosownego przycisku, powinno mu zostać wyświetlone okno dialogowe z zapytaniem „Czy chcesz zakończyć? TAK / NIE”.
- ▶ Aplikacja powinna umożliwić wyświetlenie dialogu „O programie” uwzględniającego nazwę aplikacji, wersję i dane twórcy.

Ćwiczenie 2

- ▶ Wykorzystując informacje o listach, intencjach, przetwarzaniu plików, zrealizuj aplikację do zarządzania notatkami.
- ▶ Każda notatka może należeć do jednej z kilku kategorii: praca, dom, ważne itp.
- ▶ Aplikacja po otwarciu wyświetla listę wszystkich notatek – notatki należące do danej kategorii powinny być wyróżnione kolorem.
- ▶ Każda notatka ma temat, treść, kategorię i opcjonalnie termin w jakim należy się nią zająć.
- ▶ Notatki można dodawać / usuwać / aktualizować. Wyjście z trybu edycji czy usuwanie powinno być potwierdzane przez użytkownika (należy wykorzystać stosowny dialog).
- ▶ Treść notatki można (wykorzystując intencje) przesałać smsem lub mailem.
- ▶ Notatki po zakończeniu aplikacji powinny być zapisywane do pliku tekstowego i z niego odczytywane przed startem aplikacji.
- ▶ Dla ambitnych: Dodaj funkcjonalność tworzenia zdjęcia i dodawania go do notatki

<http://developer.android.com/training/camera/photobasics.html>