

# Programowanie urządzeń mobilnych

Pliki, zdjęcia i mechanizm TTS

# Ćwiczenie 1

- ▶ Napisz prostą galerię zdjęć, w której zdjęcia będą przewijane za pomocą `HorizontalScrollView` widget.
- ▶ Skorzystaj w tym celu z komponentów omówionych na wykładzie [http://www.tomaszx.pl/materialy/pum\\_wyk3.pdf](http://www.tomaszx.pl/materialy/pum_wyk3.pdf) (slajdy od 38).
- ▶ Zdjęcia powinny być odczytywane z karty pamięci.

# Ćwiczenie 2

- ▶ Bazując na listach, napisz aplikację typu „lista zadań do zrobienia”.
- ▶ Stwórz własny szablon wyglądu elementu listy, by zawierał tekst zadania oraz po kliknięciu umożliwiał oznaczenie go jako zrobione / nie zrobione.
- ▶ Spróbuj wyszukać w internecie jak dodawać i usuwać elementy listy.

# Odczyt danych z pliku tekstowego

```
File sdcard = Environment.getExternalStorageDirectory(); //Ścieżka dla karty SD
File file = new File(sdcard,"plik.txt"); //Nazwa pliku tekstowego

StringBuilder text = new StringBuilder(); //Obiekt pomocniczy do odczytu

try {
    BufferedReader br = new BufferedReader(new FileReader(file));
    String line;

    while ((line = br.readLine()) != null) {
        text.append(line);
        text.append('\n');
    }
}
catch (IOException e) {
    //Tutaj należy obsłużyć wyjątki związane z odczytem pliku
}

TextView tv = (TextView)findViewById(R.id.text_view);
tv.setText(text);
```

## Manifest:

```
<uses-permission android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE">
</uses-permission>
```

# Odczyt danych z pliku tekstowego c.d.

- ▶ Prześledź materiały wykładowe na temat odczytu i zapisu plików:

[http://www.tomaszx.pl/materialy/pum\\_wyk11.pdf](http://www.tomaszx.pl/materialy/pum_wyk11.pdf)

- ▶ Opcjonalnie zapoznaj się z metodami klas File, BufferedReader, BufferedWriter:

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/io/BufferedReader.html>

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/io/BufferedWriter.html>

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/io/File.html>

# Ćwiczenie 3

- ▶ Uzupełnij aplikację typu „Lista rzeczy do zrobienia” z ćwiczenia drugiego o możliwość zapisu zadań (i ich statusu) do pliku tekstowego.
- ▶ Dane powinny być zapisane jeszcze przed zamknięciem aplikacji.
- ▶ Po ponownym uruchomieniu aplikacji, należy odtworzyć zapisaną listę zadań.

# Ćwiczenie 4

- ▶ Zapoznaj się z mechanizmem Text-To-Speech <http://www.androidhive.info/2012/01/android-text-to-speech-tutorial/>
- ▶ Na tej podstawie stwórz aplikację „Czytacz”, której zadaniem będzie przeczytanie użytkownikowi zawartości pola tekstowego po naciśnięciu stosownego przycisku.
- ▶ Dodatkowo, możliwe jest wczytanie zawartości (ściśle określonego) pliku tekstowego z karty pamięci (celem jego odczytania).
- ▶ Zadbaj o możliwość zmiany szybkości mowy.