

Programowanie urzędzeń mobilnych

Dialogi i mechanizm Intencji

Ćwiczenie 1

- ▶ Zapoznaj się z możliwościami wykorzystania mechanizmu Intencji do przekazywania komunikatów między aktywnościami (http://www.tomaszx.pl/materialy/pum_wyk8.pdf) oraz tworzeniem okien dialogowych (http://www.tomaszx.pl/materialy/pum_wyk7.pdf, klasa AlertDialog) a następnie zrealizuj 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.
 - Trzecia 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

- ▶ Na podstawie informacji o intencjach zrealizuj aplikację umożliwiającą zamówienie pizzy, tak by możliwa była wysyłka zamówienia poprzez e-mail (na adres pizzeria@nieistniejacyemail.com) lub sms-em (na numer telefonu 222111333).
- ▶ Wykorzystaj w tym celu **mechanizm intencji** (otwierając klienta pocztowego czy aplikację do wysyłania wiadomości, ale już z wypełnionymi informacjami o zamówieniu).
- ▶ Dodaj do programu możliwość podania danych zamawiającego.
- ▶ Decyzję o tym, w jaki sposób ma być wysłane zamówienie (sms/e-mail) użytkownik powinien zatwierdzić za pośrednictwem **okna dialogowego**.

Ćwiczenie 3

- ▶ Na podstawie informacji o intencjach oraz
- ▶ <https://developer.android.com/training/camera/choose-camera-library>
- ▶ <https://medium.com/swlh/introduction-to-androids-camerax-with-java-ca384c522c5>
- ▶ zrealizuj aplikację, która umożliwi zrobienie użytkownikowi zdjęcia, jak również wyświetli wszystkie zdjęcia na urządzeniu (np. wywołując systemową aplikację do obsługi zdjęć).