

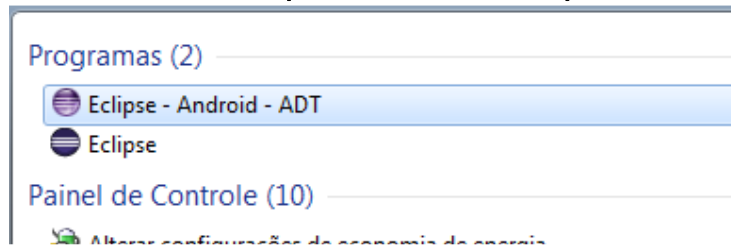
DISCIPLINA : PDM

Prof. Menezes

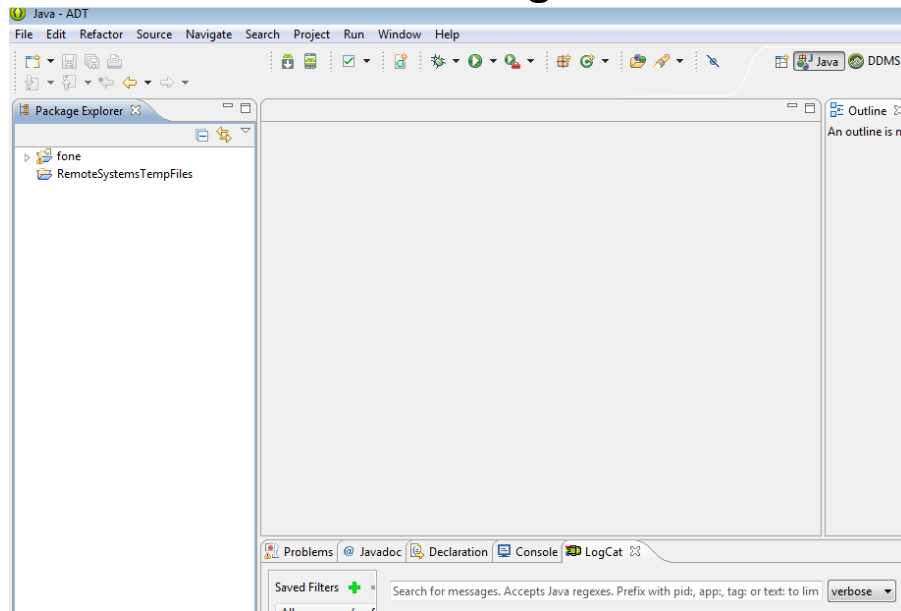
Data: 16-02-2016

Turma: 3211A / B

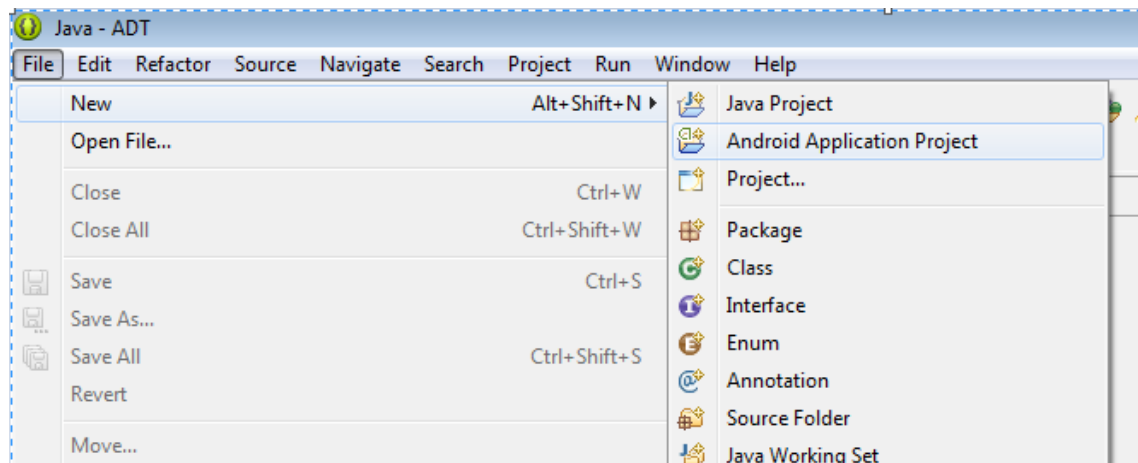
Utilizaremos o Eclipse ADT.
Em executar, procure o eclipse.



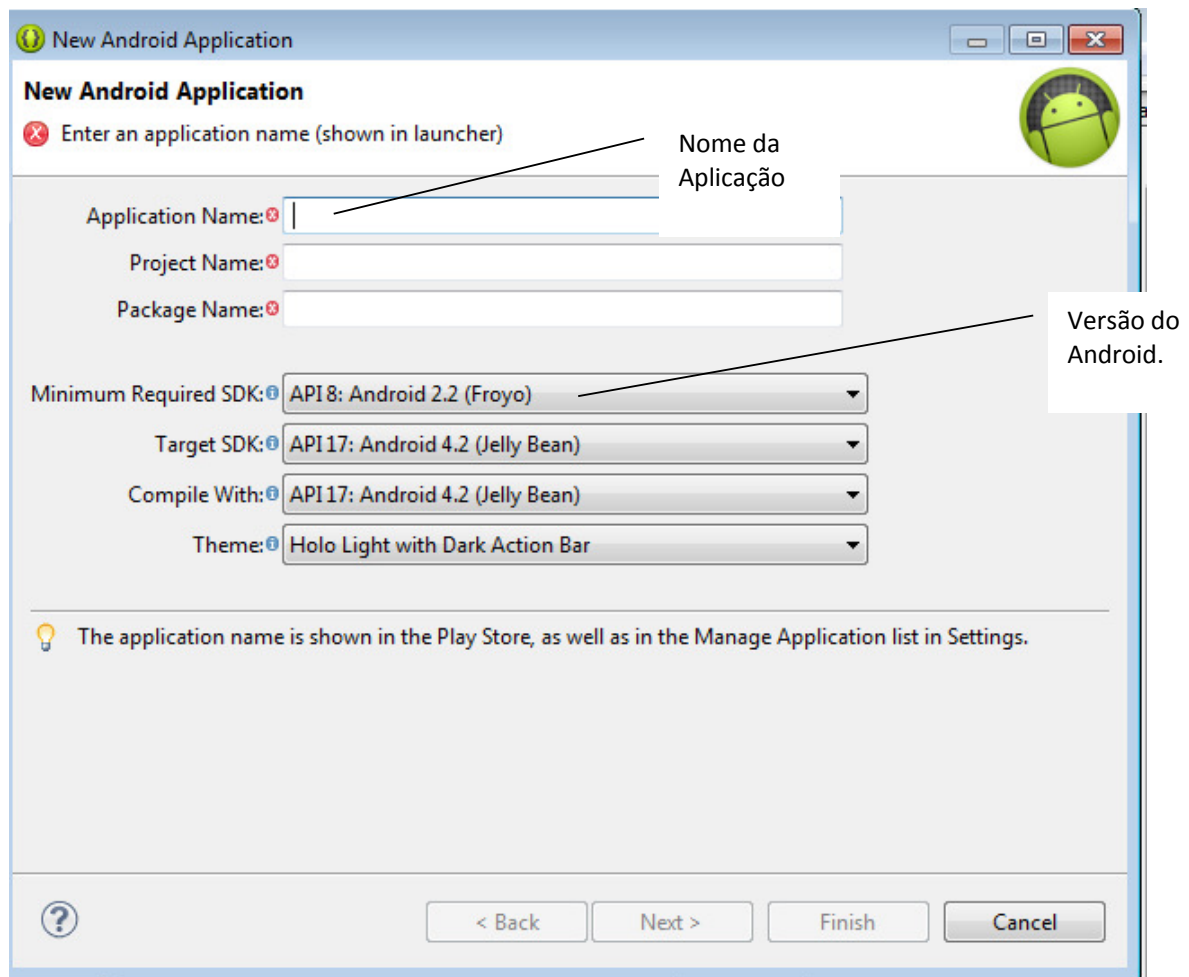
Ao entrar encontrará a seguinte tela.



Para criar uma nova aplicação, digite em File >> New >> Android Application Project



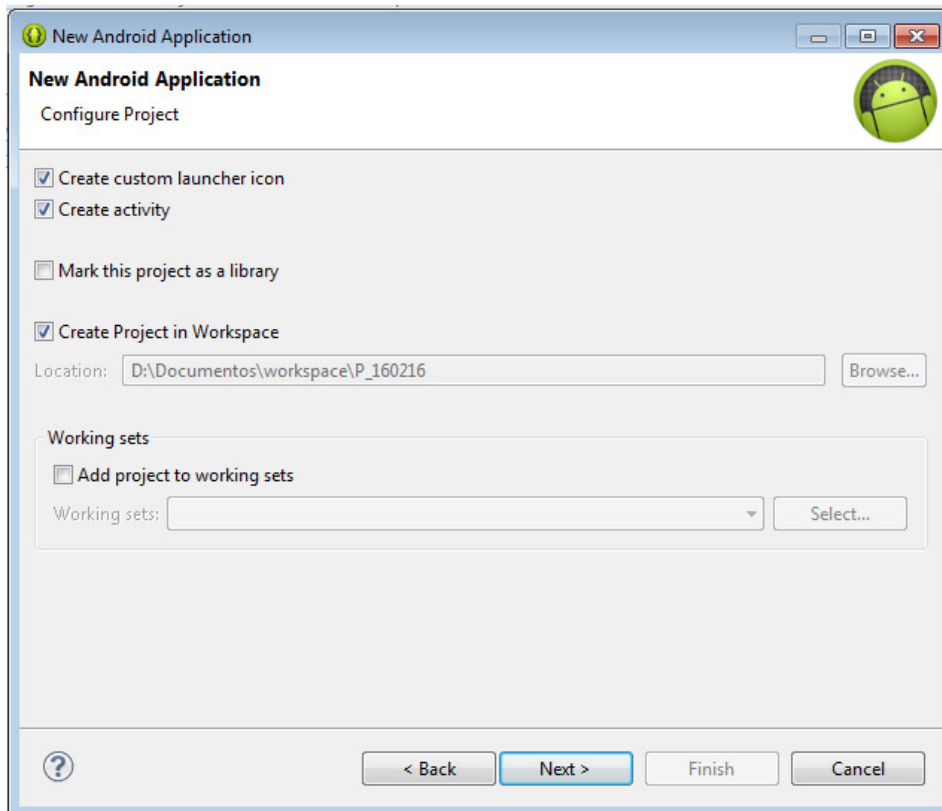
Será solicitado na tela de configurações iniciais, o nome e a versão do android.



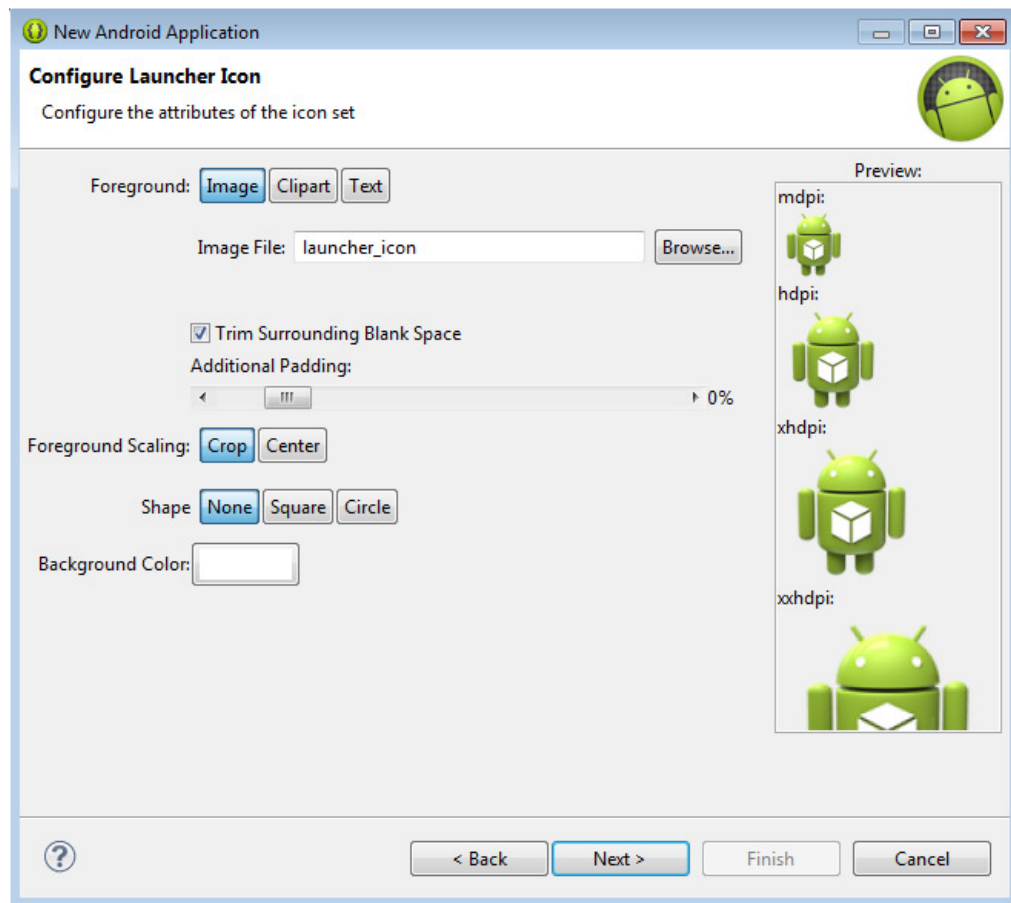
Com relação a versão procure utilizar aquela que será aceita em qualquer dispositivo.

Ao digitar esses dados e todos estarem corretos, será ativado o botão <<Finish>>.

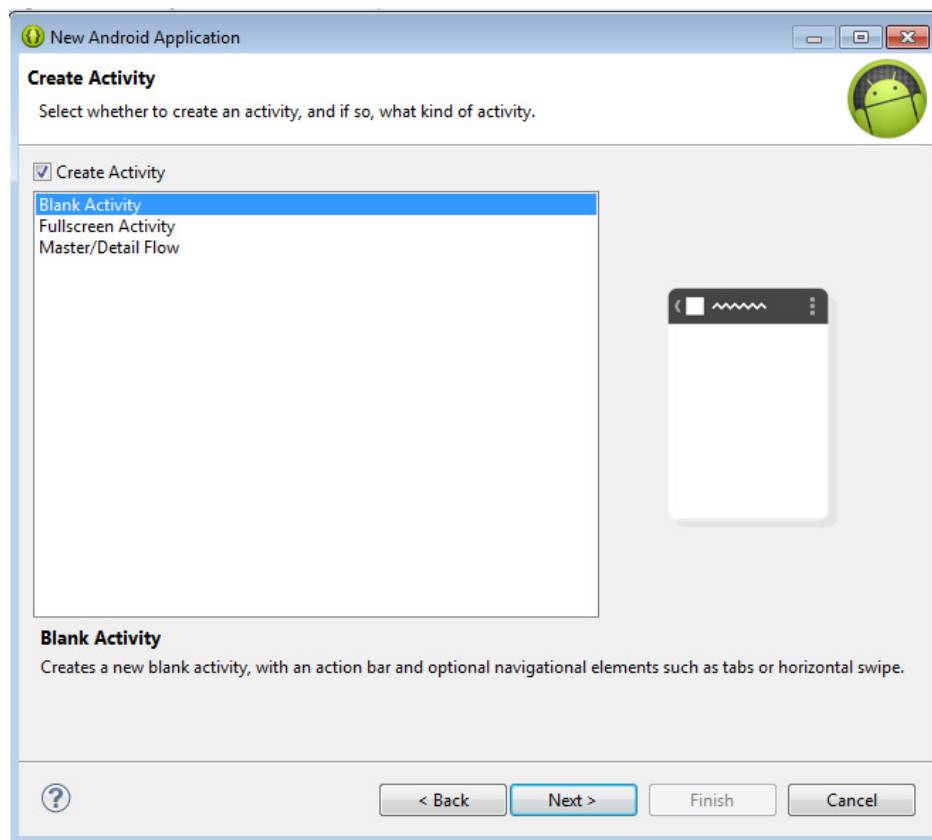
Sua próxima tela, será para configurar o workspace e acrescentar outras pastas de consulta para o seu sistema.



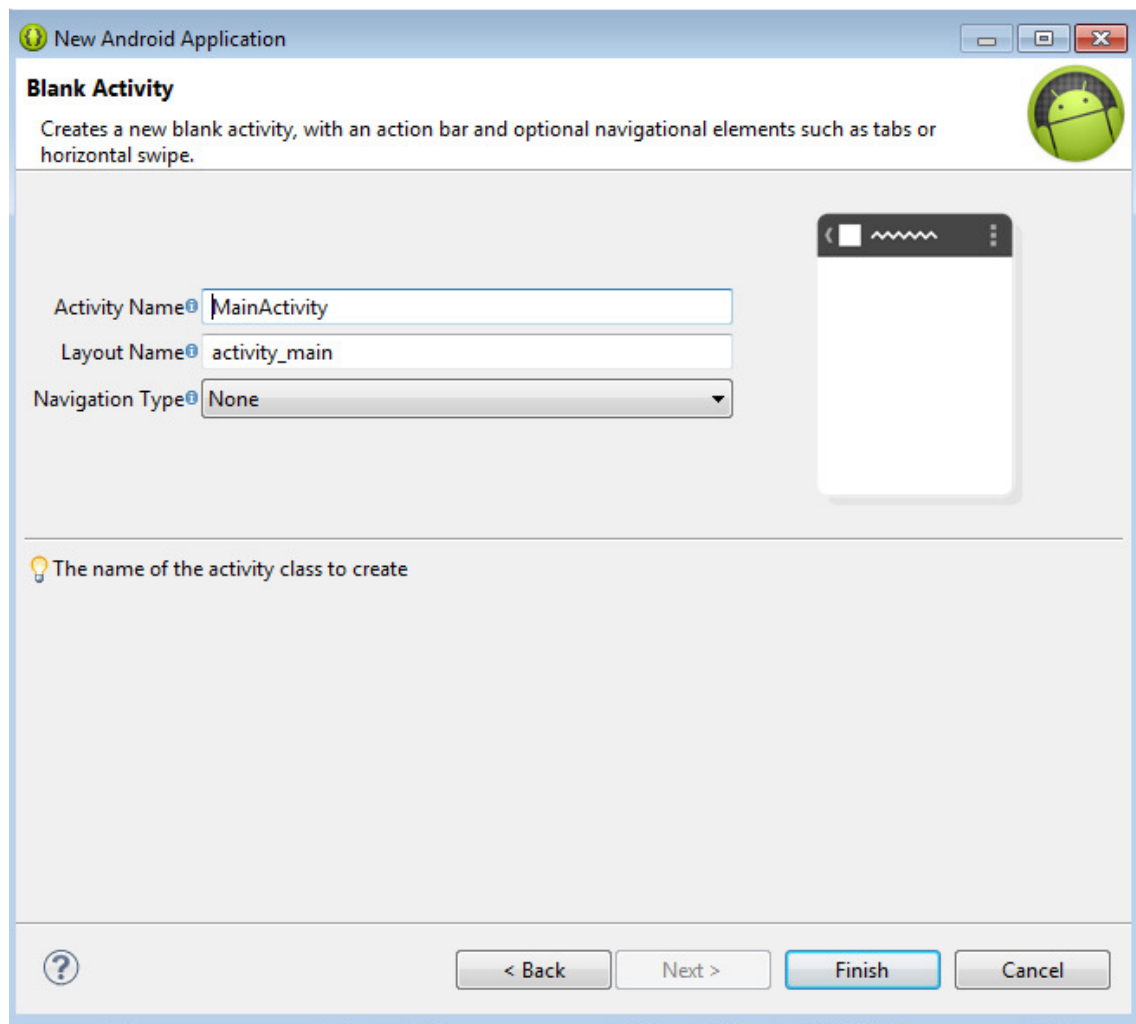
Em nossa próxima tela configuraremos o ícone do aplicativo.



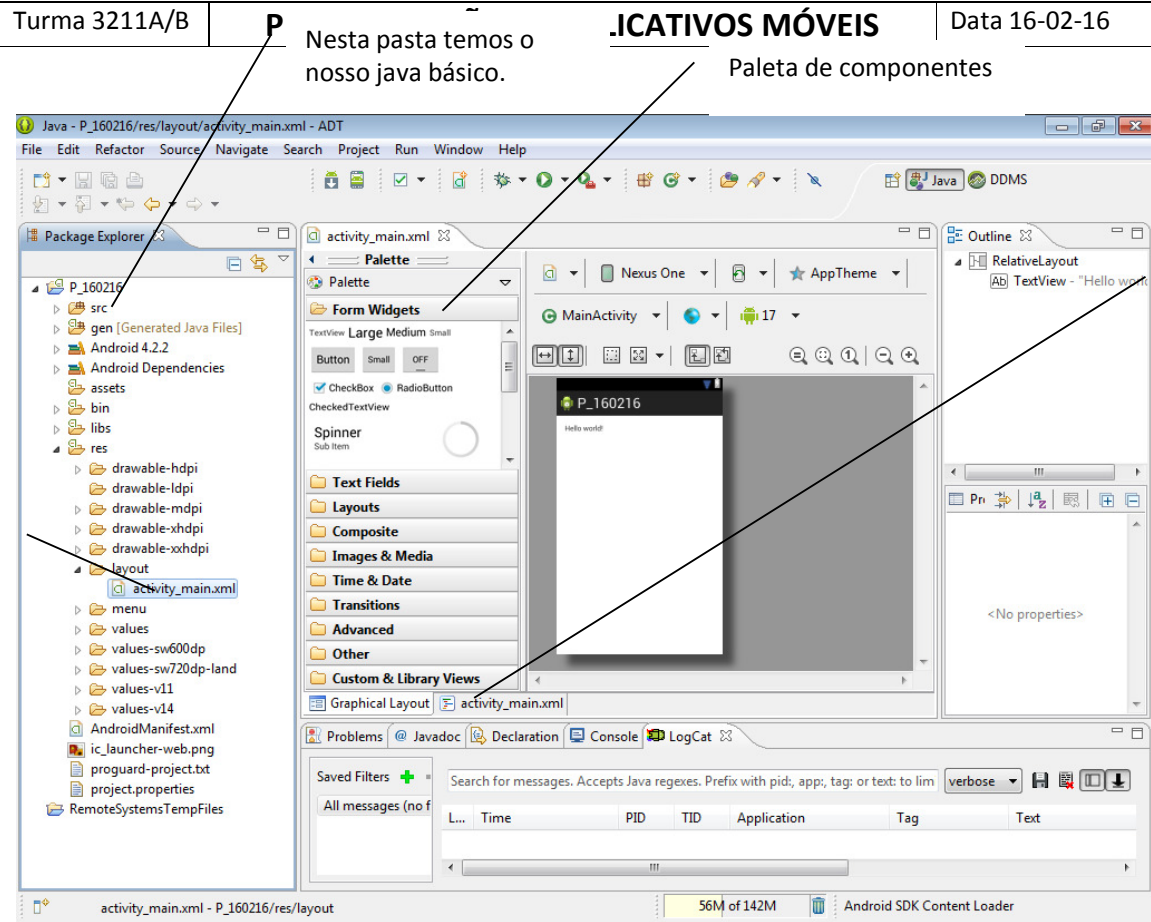
Em nossa próxima tela iremos definir o layout do dispositivo.



Após estar definido o layout do nosso aplicativo, iremos configurar o cenário principal. Aquele que iremos considerar como base do meu sistema.



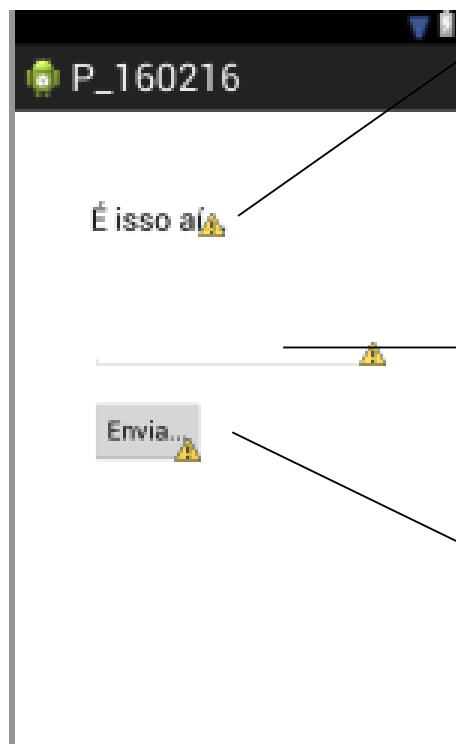
Se tudo estiver correto, você estará de frente para a tela abaixo.



Há várias maneiras de criarmos o nosso programa.

1. Definir layout
2. Digitar os códigos.

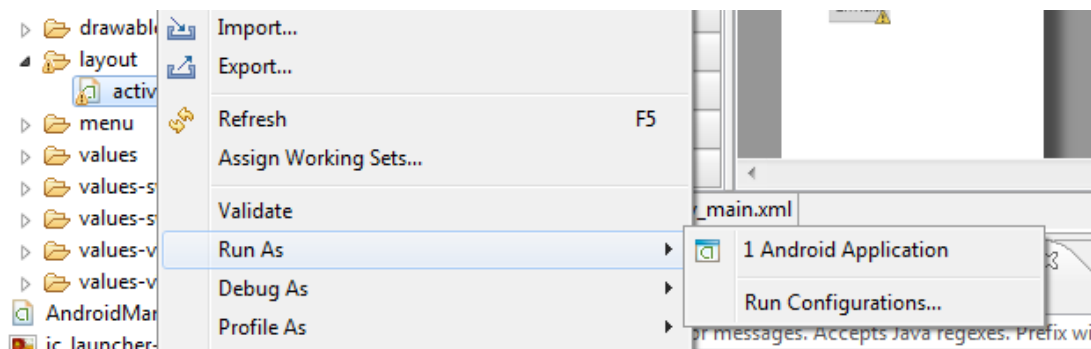
Criaremos o layout abaixo, com 3 componentes básicos de programação, Label (para fornecer uma informação ao usuário), EditText (caixa de entrada de dados) e Button (um acionador de eventos).



Paleta Text Fields

Paleta form widgets
Button. Mudar propriedade text

Para executar o meu aplicativo, use o botão direito do mouse sobre a aplicação principal. << Run As >> Android Application.



A primeira que você executa, o android cria um emulador de dispositivos móveis. Isso irá demorar um pouco.

Então nunca feche este emulador, pois as próximas vezes ele rodará muito mais rápido.

Para esta execução necessitamos de muita memória.