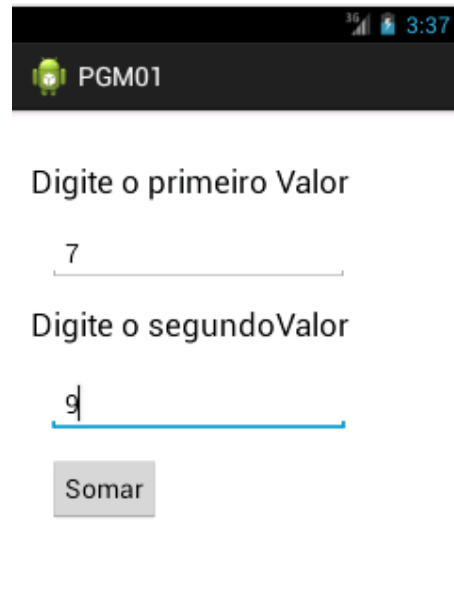
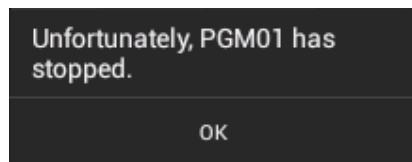


Aplicativo PDM_160301

“Neste aplicativo iremos construir um aplicativo que leia duas caixas de texto com números reais, e pressionando o botão irá apresentar o resultado da soma, conforme figura abaixo”.



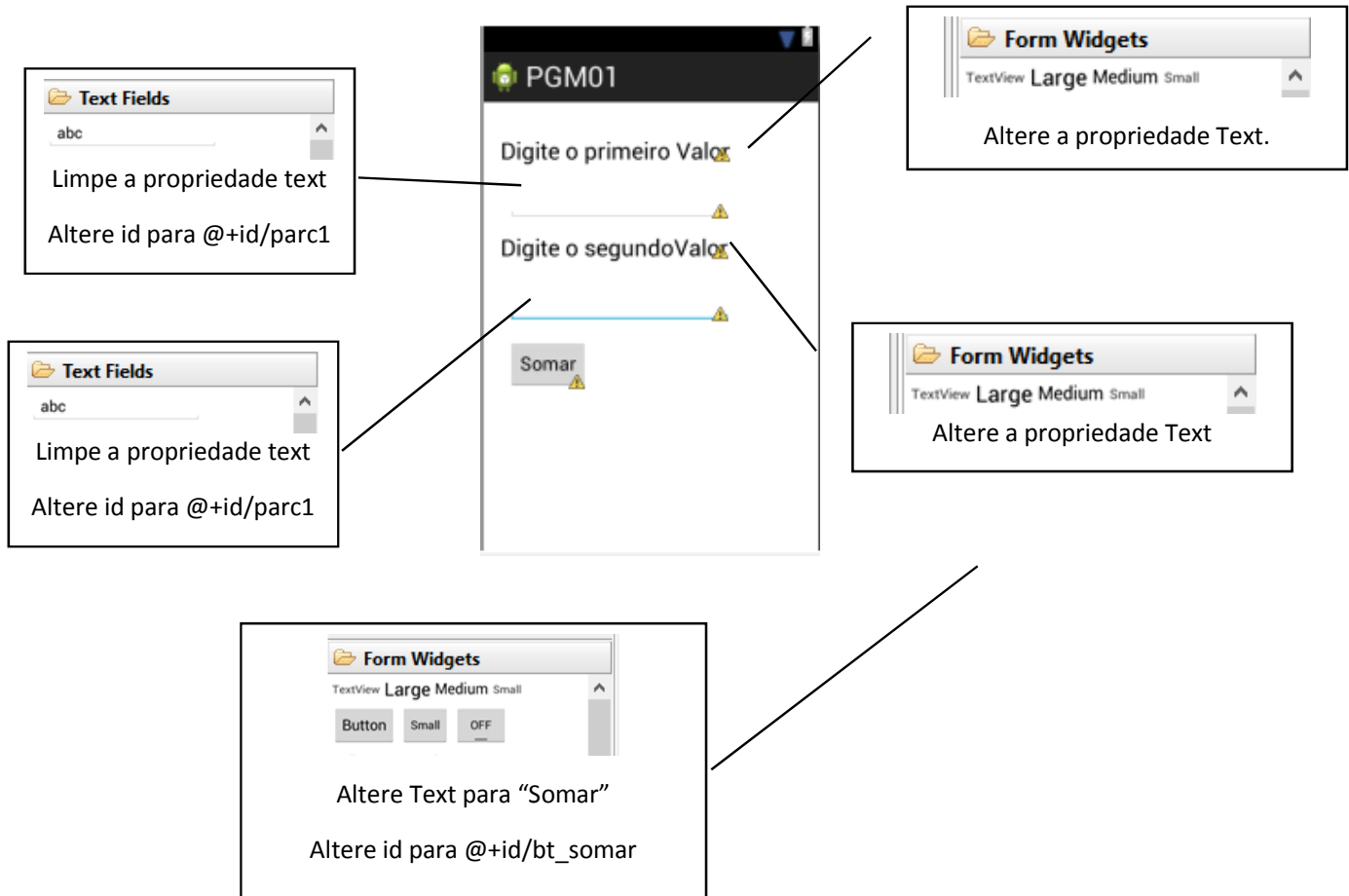
Podemos notar que no enunciado não pede a crítica dos valores, ou seja, se o usuário digitar um caracter seu programa irá apresentar um erro do tipo:



Não iremos tratar esse tipo de problema. Vamos admitir que o usuário não irá cometer este erro.

Em aulas anteriores tivemos alguns problemas de configuração. Lembramos que o workspace deve ser único, ou seja, não misture com locais de projeto de outras disciplinas, por exemplo, usar o mesmo local onde criou um projeto em java para PWEB, (scripts JSP – Dinamic Project Web).

Então, mãos à obra. Crie o projeto com o nome PDM_160301A, e anexe os objetos conforme abaixo, mantendo o nome MainActivity.java. Não esqueça o seu layout está em res/layout/main_activity.xml.



Vamos agora construir o nosso código. Dê um duplo clique em `src/com.example.pdm_160301a` e digite o código abaixo.

```
package com.example.pgm01;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Toast;

public class MainActivity extends Activity implements OnClickListener
{
    EditText parc1, parc2;
    Button bt;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        parc1 = (EditText) findViewById(R.id.parc1);
        parc2 = (EditText) findViewById(R.id.parc2);
    }
}
```

```
        bt = (Button) findViewById(R.id.bt_somar);
        bt.setOnClickListener(this);
    }

    @Override
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it
is present.
        getMenuInflater().inflate(R.menu.main, menu);
        return true;
    }

    public void onClick(View v) {
        String p1 = parc1.getText().toString();
        String p2 = parc2.getText().toString();
        Toast.makeText(this, p1 + " + " + p2, Toast.LENGTH_LONG).show();

        float p3 = Float.parseFloat(parc1.getText().toString());
        float p4 = Float.parseFloat(parc2.getText().toString());

        Toast.makeText(this, p1 + " + " + p2 + " = " + (p3+p4),
Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```

Após executar o seu aplicativo copie o arquivo PDM_160301A.apk que está na pasta bin/, para o seu dispositivo em qualquer pasta e dê um duplo click. Pronto você colocou seu programa no seu celular.