

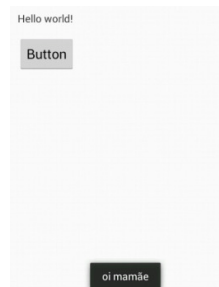
DISCIPLINA : PDM

Prof. Menezes

Data: 23-02-2016

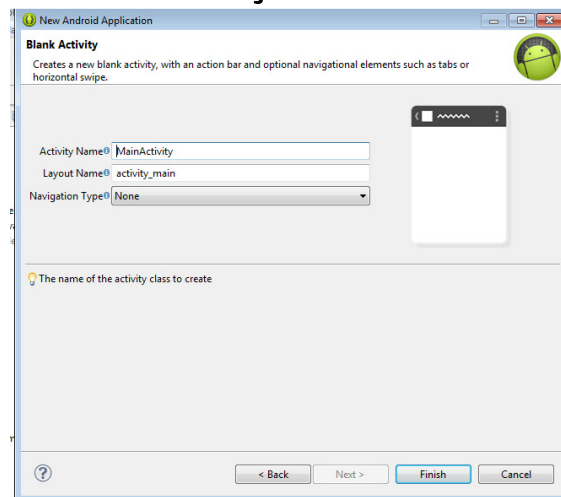
Turma: 3211A / B

Iremos criar um apk que apresente a tela abaixo



Para tal, vamos criar em File >> New Application Project o seu projeto de nome PDM_160223 . Nas telas de configuração vamos seguir como na aula anterior.

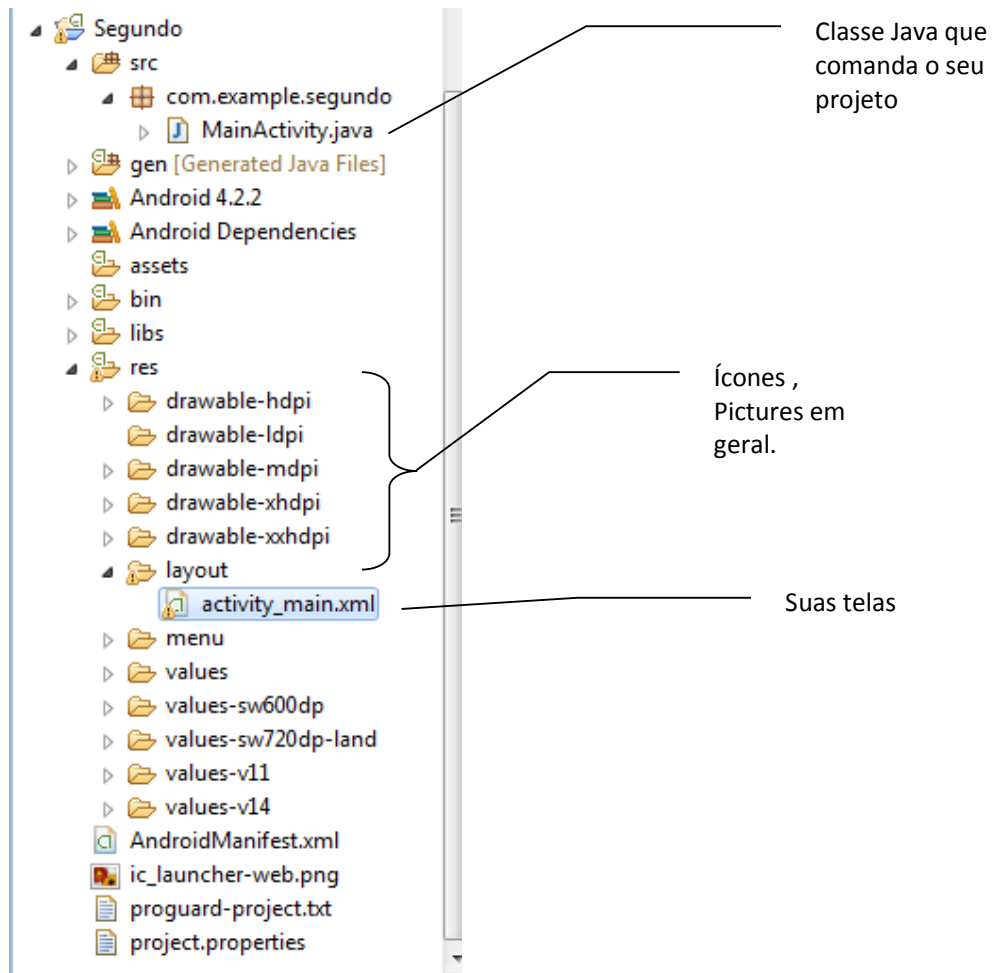
Apenas com uma observação em



Estamos apontando qual o Activity irá comandar o seu projeto.

Acrescentamos um objeto Button. O nosso programa irá acionar um evento que mostra um “Troast”

A sua estrutura deve estar



Classe Java que comanda o seu projeto

Ícones ,
Pictures em geral.

Suas telas

No arquivo Activity_main.java digite o código abaixo:

```
activity_main.xml  *MainActivity.java  MainActivity.java
+ import android.app.Activity;
public class MainActivity extends Activity implements OnClickListener {
    Button button;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        button = (Button) this.findViewById(R.id.button1);
        button.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) {
        Toast.makeText(this, "oi mamãe", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```