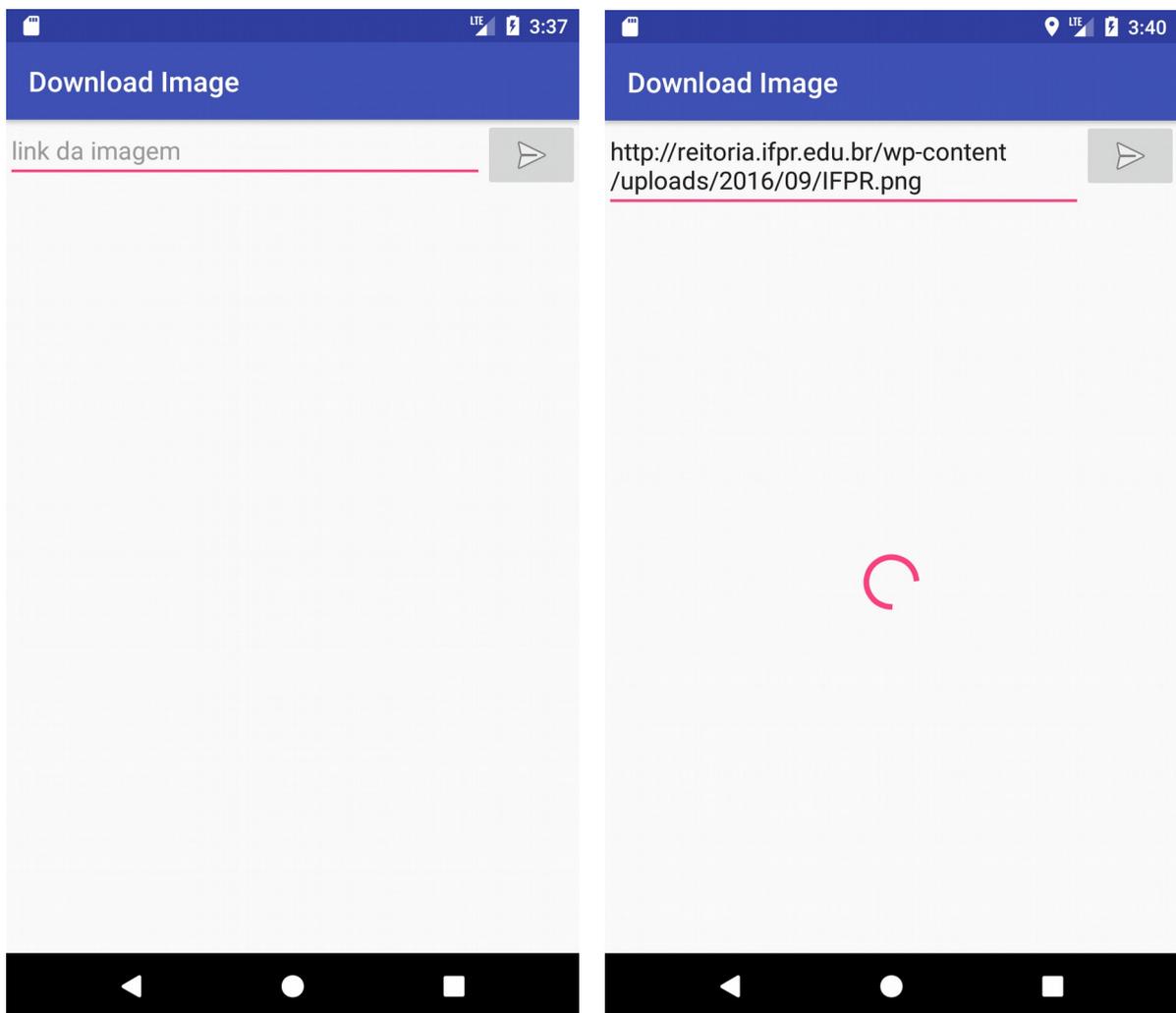


Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Trabalho Prático 1

Prof^a. Juliana

Desenvolver um aplicativo para realizar o download de uma imagem. O app deve apresentar um caixa de texto para o usuário digitar o link da imagem que será baixada e um botão para realizar a ação. O tratamento do evento do clique do botão irá apresentar uma barra de progresso enquanto realiza o download da imagem.



Para o exemplo funcionar, é necessário declarar a permissão para uso da internet no arquivo `AndroidManifest.xml`

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

Quando o download finalizar, a barra de progresso deve ficar invisível e a imagem deve ser disponibilizada para o usuário.



O download da imagem pode ser realizado utilizando as classes `Bitmap` e `InputStream`, conforme o exemplo de utilização abaixo:

```
Bitmap bitmap = null;  
//faz o download da imagem  
InputStream in = new URL(url).openStream();  
//converte a InputStream do Java para Bitmap  
bitmap = BitmapFactory.decodeStream(in);  
in.close;  
//atualiza a view com a imagem  
imageView.setImageBitmap(bitmap);
```

Lembre-se de que estas duas tarefas são obrigatórias (é uma regra):

1. Toda operação de I/O deve executar em uma thread separada, e a exceção deve ser tratada, no caso a exceção mais genérica `IOException`.
2. Somente a thread principal pode atualizar as views. Quando as threads secundárias terminam o seu trabalho, é necessário utilizar um handler ou o atalho `runOnUiThread(runnable)` para atualizar as views.