

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis

Utilização de ActionMode, Dialog e Adapter

Prof^a. Juliana

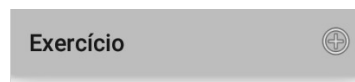
Dica: Alguns conceitos foram abordados nos exemplos

- ExemploActionMode
- ExemploActionModeMulti
- ExemploDialog2

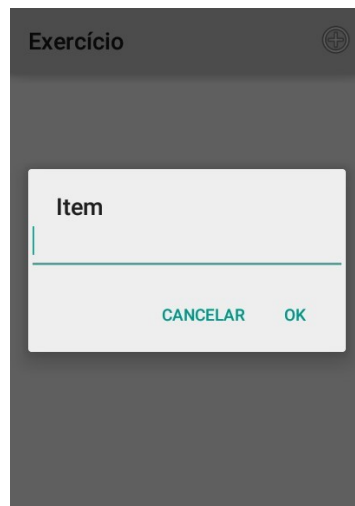
Mas serão necessários outros conhecimentos que não foram utilizados, tente explorá-los! Na aula de sexta-feira irei explicar....

1) Crie uma aplicação que lista itens na tela e que permite que itens possam ser inseridos, alterados ou excluídos. Você deve utilizar um ListView (através das classes ListActivity) juntamente com um adapter customizado.

A inserção é feita através de um action button (neste caso, um botão com o sinal de “+”), como é possível ver na figura abaixo:

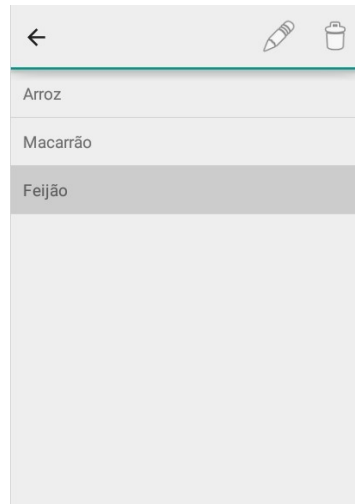


Ao fazer isso, é exibida uma caixa de diálogo onde você deve digitar um nome para o item, como mostrado na figura abaixo:



Ao clicar em OK, o item é inserido. Já a opção Cancelar cancela o processo de inserção.

Depois de adicionado um item, ele pode ser selecionado através de um clique. Quando isto ocorre, o action mode é ativado e possui duas opções: alterar o item ou excluí-lo. A figura abaixo mostra a aplicação com um item selecionado:



Ao clicar no botão de edição (o lápis), a mesma caixa de diálogo de inserção é aberta, mas agora permitindo a alteração do nome do item selecionado. Ao clicar no botão de exclusão (lixeira), o item é removido da lista.