

akademia androida



Tworzenie User Interface część II

agenda

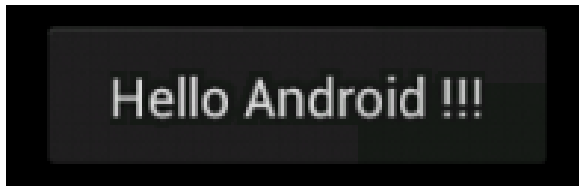
- Patterny czyli skąd czerpać inspiracje
- Toast i mój pierwszy komunikat
- Layout – dlaczego xml ?
- Podstawy definiowania layoutu, czyli dlaczego dp jest lepszy od pixela.
- Zadania.
- Podsumowanie.

1. Patterny, czyli skąd czerpać inspiracje

<http://developer.android.com/design/patterns/index.html>

2. Toast czyli mój pierwszy komunikat

Tak wygląda Toast 😊



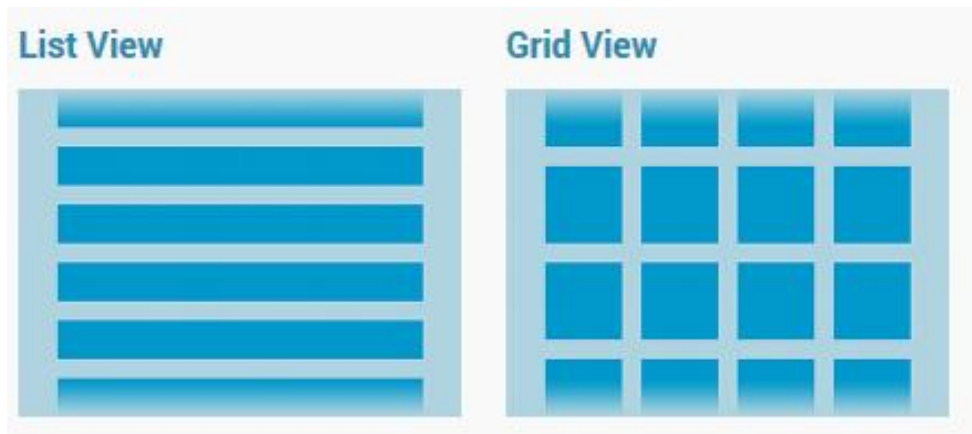
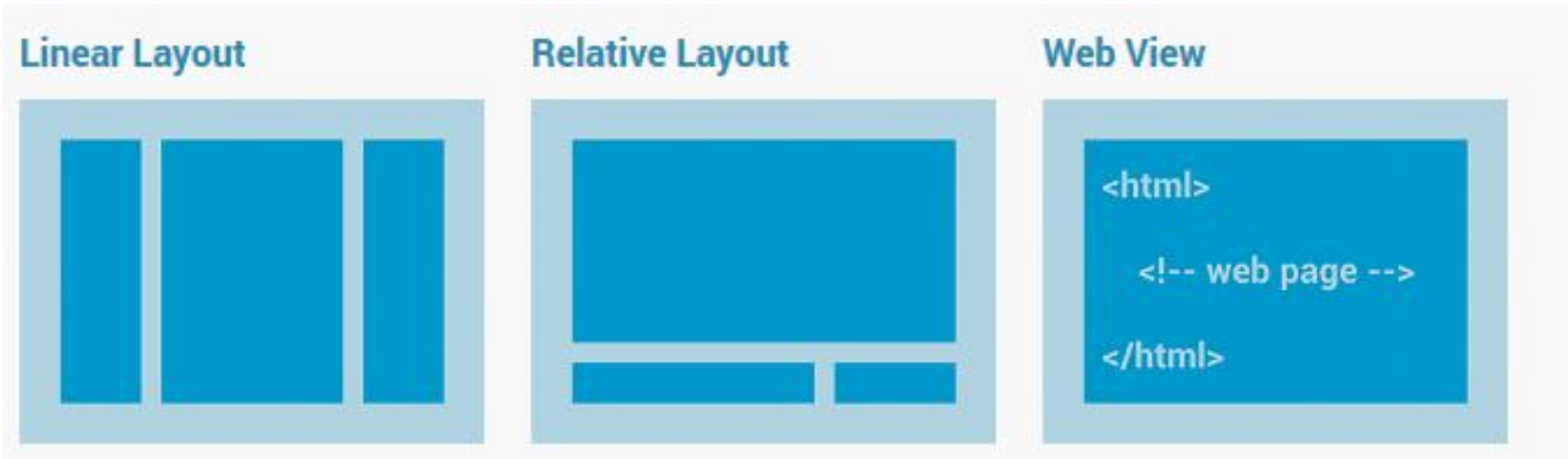
Jak go zrobić ?

```
Toast.makeText(getApplicationContext(), msg , Toast.LENGTH_SHORT).show();
```

Zadanie 1: Po naciśnięciu przycisku ma wyświetlić się Toast o treści „Hello MAD”.

3. Layout – dlaczego xml?, podstawy layout

- Oddzielenie kodu aplikacji od jej wyglądu (!)



- dp ? Co to tak właściwie jest i dlaczego lepsze od pixeli ?
- Standard to kafelka 48dp x 48dp
- Czy dp i dip to różne jednostki ?
- Marginesy, Marginesy, Marginesy 😊

6. Zadania

- Zdefiniować TextView o stałych rozmiarach i nadać mu tło szare, albo wybrane przez siebie tło z pliku graficznego.
- Stworzyć 4 przyciski. Nadać im różne kolory. Po wciśnięciu dowolnego przycisku, losowo wybrany przycisk z pozostałych zmienia kolor tła i tekstu na kolor wciśniętego.

7. Zadanie domowe

Stworzyć nową aplikację, w głównej aktywności utworzyć dwa przyciski: jeden do wyłączenia aplikacji, drugi do włączenia nowej aktywności. W nowej aktywności utworzyć jeden przycisk, który będzie powracał do głównej aktywności aplikacji. Opcjonalnie dodać **log.d** i przeanalizować logCata.