Android Java

Lista 03 de Exercícios

Conceitos Abordados: TextView, Button, ImageView, CheckBox, Switch e Radio Button:

Professor Aécio

1 - Perfil do Usuário:

Crie uma aplicação onde o usuário possa preencher seu nome em um EditText, selecionar seu gênero com RadioButtons, escolher suas preferências alimentares com CheckBoxes (por exemplo, vegetariano, sem glúten) e indicar se deseja receber notificações por meio de um Switch.

2 - Galeria de Imagens:

Desenvolva um aplicativo que exiba uma lista de imagens em um RecyclerView. Adicione um ImageView para exibir a imagem selecionada quando o usuário clica em um item da lista.

3 - Controle de Exibição de Imagem:

Crie uma aplicação onde o usuário possa alternar a exibição de uma imagem usando um Switch. Use um ImageView para exibir a imagem e atualize-a conforme o estado do Switch é alterado.

4 - Questionário com RadioButtons:

Implemente um questionário com perguntas de múltipla escolha. Use RadioButtons para que o usuário selecione uma resposta para cada pergunta e um Button para enviar as respostas. Exiba o resultado após o envio.

5 - Lista de Tarefas com CheckBoxes:

Desenvolva um aplicativo de lista de tarefas onde o usuário possa adicionar tarefas usando um EditText e marcar as tarefas como concluídas ou não usando CheckBoxes. Exiba as tarefas em um RecyclerView.

6 - Controle de Visibilidade com CheckBox:

Crie uma aplicação que permita ao usuário alternar a visibilidade de um TextView usando um CheckBox. Ao marcar o CheckBox, o TextView deve ser exibido; ao desmarcar, ele deve ser oculto.

7 - Controle de Exibição de Informações:

Implemente um aplicativo que permita ao usuário alternar entre diferentes conjuntos de informações usando RadioButtons. Use TextViews para exibir as informações correspondentes a cada opção selecionada.

8 - Personalizador de Tema com RadioButton:

Desenvolva um aplicativo que permita ao usuário escolher entre diferentes temas de interface usando RadioButtons (por exemplo, claro, escuro). Atualize dinamicamente o estilo da interface do usuário conforme a opção selecionada.

9 - Seleção de Opções com RadioButton:

Crie um aplicativo onde o usuário possa selecionar uma opção de entrega (por exemplo, entrega rápida, entrega econômica) usando RadioButtons. Exiba o custo total da entrega com base na opção selecionada.

10 - Jogo de Perguntas e Respostas com CheckBoxes:

Implemente um jogo de perguntas e respostas com várias opções. Use CheckBoxes para que o usuário possa selecionar mais de uma resposta correta para cada pergunta. Ao enviar as respostas, exiba a pontuação do usuário.