

Android Java

Lista 04 de Exercícios

Conceitos Abordados: TextView, Button, Alert Dialog, Toast e Shared Preferences:

Professor Aécio

1 - Aplicativo de Boas-Vindas:

Crie um aplicativo que exiba uma mensagem de boas-vindas em um TextView quando o usuário pressionar um Button. Use um AlertDialog para exibir uma mensagem de confirmação quando o Button for pressionado.

2 - Contador de Cliques com Toast:

Desenvolva um aplicativo que conte o número de vezes que um Button é clicado e exiba o número atual em um TextView. Use um Toast para exibir uma mensagem de agradecimento após cada clique no Button.

3 - Preferências de Usuário com SharedPreferences:

Implemente uma aplicação onde o usuário possa inserir seu nome em um EditText e, ao pressionar um Button, armazene o nome nas SharedPreferences. Use um Toast para confirmar que as preferências foram salvas com sucesso.

4 - Lista de Tarefas com AlertDialog:

Desenvolva um aplicativo de lista de tarefas onde o usuário possa adicionar uma nova tarefa usando um EditText e um Button. Use um AlertDialog para solicitar confirmação antes de adicionar a tarefa à lista.

5 - Confirmação de Exclusão com AlertDialog:

Crie um aplicativo que exiba uma lista de itens. Permita que o usuário exclua um item da lista clicando nele e exibindo um AlertDialog de confirmação antes de realizar a exclusão.

6 - Login com SharedPreferences:

Implemente um aplicativo de login onde o usuário possa inserir um nome de usuário e uma senha em EditTexts. Ao pressionar um Button, verifique se o nome de usuário e a senha correspondem aos armazenados nas SharedPreferences e exiba uma mensagem de sucesso ou falha usando um Toast.

7 - Preferências de Configuração com SharedPreferences:

Desenvolva um aplicativo onde o usuário possa alterar suas configurações de preferência, como idioma ou tema. Use SharedPreferences para armazenar as configurações selecionadas e atualize a interface do usuário conforme necessário.

8 - Caixa de Diálogo de Confirmação:

Crie uma aplicação onde o usuário possa pressionar um Button para abrir um AlertDialog de confirmação antes de executar uma ação específica, como enviar um e-mail ou excluir um item.

9 - Cronômetro com Toast:

Implemente um cronômetro simples que inicie quando o usuário pressionar um Button. Use um Toast para exibir o tempo decorrido a cada intervalo de segundos.

10 - Exibição de Informações com AlertDialog:

Desenvolva um aplicativo que exiba informações detalhadas sobre um item quando o usuário pressionar um Button. Use um AlertDialog para mostrar as informações em um formato legível.