

ÍNDICE GERAL

DEDICATÓRIA.....	V
AGRADECIMENTOS.....	XI
1. INTRODUÇÃO AO ANDROID	1
1.1 História e evolução	1
1.2 Arquitetura	4
1.3 Principais características	5
1.4 Ferramentas de desenvolvimento Android	7
1.4.1 Android SDK	7
1.4.2 Eclipse	9
1.4.3 <i>Android Development Tools</i> (ADT)	9
2. A MINHA PRIMEIRA APLICAÇÃO ANDROID.....	13
2.1 Criação de um projeto Android	13
2.2 Execução da aplicação	17
2.3 Anatomia de uma aplicação Android	19
2.3.1 <i>AndroidManifest.xml</i>	20
2.3.2 Recursos	22
2.3.3 <i>R.java</i>	24
2.3.4 <i>HelloWorldActivity.java</i>	25
2.4 <i>Debugging</i> da aplicação	25
2.4.1 LogCat	27
2.4.2 DDMS	29
2.5 Distribuição da aplicação	31
3. ACTIVITIES E INTENTS.....	35
3.1 Componentes de uma aplicação Android	35
3.2 Ciclo de vida de uma atividade	36
3.3 Iniciar uma atividade	38
3.3.1 Usando <i>intents</i>	38
3.3.2 <i>Intent</i> explícita	39
3.3.3 <i>Intent</i> implícita	40
3.3.4 Obter o resultado de uma atividade	43
3.4 Aplicação <i>MiniCalc</i>	46
4. DESENHAR A INTERFACE GRÁFICA	55
4.1 Componentes de uma interface gráfica	55

4.2 <i>Layouts</i>	57
4.2.1 <i>Layouts simples</i>	58
4.2.2 <i>Layouts com conteúdo dinâmico</i>	60
4.2.3 <i>Gerir diferentes ecrãs</i>	66
4.3 <i>Views</i>	69
4.3.1 <i>Buttons</i>	69
4.3.2 <i>Text Fields</i>	71
4.3.3 <i>Checkboxes</i>	75
4.3.4 <i>Radio buttons</i>	77
4.3.5 <i>Spinners</i>	79
4.3.6 <i>Pickers</i>	81
4.4 <i>Menus</i>	85
4.4.1 <i>Options Menu</i>	87
4.4.2 <i>Action Bar</i>	88
4.5 <i>Dialogs</i>	93
4.5.1 <i>AlertDialog</i>	94
4.5.2 <i>ProgressDialog</i>	97
4.6 <i>Notifications</i>	101
4.6.1 <i>Toast</i>	102
4.6.2 <i>Status</i>	102
5. GESTÃO DE DADOS	107
5.1 <i>Shared Preferences</i>	107
5.2 <i>Sistema de ficheiros</i>	111
5.2.1 <i>Armazenamento interno</i>	111
5.2.2 <i>Armazenamento externo</i>	115
5.3 <i>Base de dados</i>	117
5.3.1 <i>SQLiteOpenHelper</i>	118
5.3.2 <i>SQLiteDatabase</i>	118
5.3.3 <i>Aplicação ToDo List</i>	123
5.4 <i>Content providers</i>	123
6. MULTIMÉDIA, MESSAGING E NETWORKING	133
6.1 <i>Multimédia</i>	133
6.1.1 <i>Captura de imagens</i>	133
6.1.2 <i>Captura de vídeo</i>	133
6.1.3 <i>Texto-para-voz</i>	133
6.2 <i>Messaging</i>	143
6.2.1 <i>Enviar mensagens SMS</i>	143
6.2.2 <i>Receber mensagens SMS</i>	143
6.2.3 <i>Enviar mensagens de e-mail</i>	143
6.3 <i>Networking</i>	143

6.3.1 <i>Classe WebView</i>	153
6.3.2 <i>Conexão à rede</i>	154
7. MAPAS, LOCALIZAÇÃO E SENSORES	169
7.1 <i>Maps API</i>	169
7.2 <i>Location API</i>	176
7.3 <i>Sensores</i>	181
8. UM EXEMPLO COMPLETO: JOGO DO GALO	187
8.1 <i>Estrutura do jogo</i>	187
8.2 <i>Criação do projeto</i>	188
8.3 <i>Lógica do jogo</i>	189
8.4 <i>Interface gráfica do jogo</i>	196
8.5 <i>Menu do jogo</i>	203
8.6 <i>Configurações</i>	205
GLOSSÁRIO DE TERMOS – PORTUGUÊS EUROPEU / PORTUGUÊS DO BRASIL	209
ÍNDICE REMISSIVO	211