

ÍNDICE GERAL

PRÓLOGO	XI
COMO UTILIZAR ESTE LIVRO.....	XIII
PARTE I: TEÓRICO-PRÁTICA	1
1. FUNDAMENTOS.....	3
1.1 Preparação dos materiais.....	3
1.1.1 Sistema operativo	3
1.1.2 Visual Studio.....	5
1.1.3 Xamarin	7
1.2 Modelos (<i>templates</i>).....	9
1.2.1 Grupo Android.....	9
1.2.2 Grupo Cross-Platform.....	10
1.3 Primeira aplicação.....	12
1.3.1 Criação do projeto	12
1.3.2 Edição de código.....	13
1.3.3 Emulação	14
1.4 Sensibilização quanto ao sistema de ajuda.....	17
1.4.1 Utilização dos recursos <i>online</i>	17
1.4.2 <i>Download</i> e instalação da biblioteca para uso local	17
1.5 Exercícios propostos.....	18
2. ATIVIDADES.....	21
2.1 Ciclo de vida de uma atividade	21
2.2 <i>Namespaces</i> predefinidas	22
2.3 Android Manifest.....	22
2.3.1 Acesso	23
2.3.2 Principais atributos	23
2.4 Comunicação com o utilizador	24
2.5 Trabalhar com múltiplas atividades.....	27
2.5.1 Criação de uma atividade.....	27
2.5.2 Iniciar uma atividade a partir de outra.....	28
2.5.3 Receção de dados provenientes de outra atividade.....	29
2.6 Alertas	30
2.6.1 Métodos <i>SetMessage</i> e <i>SetTitle</i>	31
2.6.2 Métodos <i>SetButton</i>	32
2.7 Exercícios resolvidos	33
2.7.1 Área	33
2.7.2 Vencimentos.....	35
2.7.3 Fatorial	38
2.8 Exercícios propostos.....	40

3. LAYOUTS	41
3.1 <i>Layouts</i> fundamentais	41
3.1.1 <i>Layout</i> linear	42
3.1.2 <i>Layout</i> relativo	49
3.1.3 <i>Layout</i> em tabela	51
3.1.4 <i>Layout</i> em moldura	54
3.2 Outros <i>layouts</i>	57
3.2.1 <i>Layout</i> em lista	57
3.2.2 <i>Layout</i> em grelha	59
3.2.3 <i>Layout</i> para páginas <i>web</i>	60
3.2.4 <i>Layout</i> de rolagem	61
3.3 Recursos	63
3.3.1 Subpasta <i>Drawable</i>	63
3.3.2 Subpasta <i>Values</i>	64
3.3.3 Subpasta <i>Layout</i>	65
3.4 Exercícios resolvidos	67
3.4.1 Calculadora	67
3.4.2 Imagem de fundo	77
3.4.3 Pares e ímpares	79
3.5 Exercícios propostos	81
4. CONTROLOS	83
4.1 Controlos gerais	83
4.2 Controlos de data e hora	86
4.2.1 Seletores	86
4.2.2 Relógios	88
4.3 Controlos multimédia	89
4.4 Exercícios resolvidos	91
4.4.1 Formatos	91
4.4.2 Idade	95
4.4.3 Imagens	98
4.5 Exercícios propostos	101
5. XAMARIN FORMS	103
5.1 Utilização de <i>template</i> próprio	103
5.2 Criação do <i>layout</i>	104
5.3 Integração com C#	105
5.4 Teste	106
5.5 Exercícios propostos	107
6. GOOGLE PLAY	109
6.1 <i>Releasing</i>	109
6.1.1 Desativação da depuração	109
6.1.2 Ícone e versões da aplicação	110
6.1.3 Compilação	110
6.2 <i>Packaging</i>	111
6.3 <i>Publishing</i>	112

PARTE II: PROJETOS	113
7. PROJETO I	115
7.1 Desenvolvimento da interface	115
7.2 Exercícios propostos	122
8. PROJETO II	123
8.1 Desenvolvimento da interface	123
8.2 Exercícios propostos	134
9. PROJETO III	135
9.1 Desenvolvimento da interface	135
9.2 Exercícios propostos	138
10. PROJETO IV	139
10.1 Desenvolvimento da interface	139
10.2 Exercícios propostos	146
11. PROJETO V	147
11.1 Desenvolvimento da interface	147
11.2 Exercícios propostos	150
12. PROJETO VI	151
12.1 Objetivo	151
12.2 Regras	151
12.3 Desenvolvimento da interface	153
12.4 Programação do jogo	156
12.5 Exercícios propostos	171
GLOSSÁRIO DE TERMOS – PORTUGUÊS EUROPEU/PORTUGUÊS DO BRASIL	173
ÍNDICE REMISSIVO	175