



## Programação para Dispositivos Móveis

### Aula 08 - Tratando eventos sofisticados

#### Exercícios

#### Exercício 1 - Cadastro de Veículo

Desenvolver a tela de um aplicativo para simular o cadastro de veículos, conforme layout que segue. Deixar o aplicativo o mais restrito possível na entrada de dados, aceitando, por exemplo, apenas sete caracteres alfanuméricos no campo [placa] (EditText). Os campos [marca] e [modelo] devem ser componentes Spinner. Sugere-se a apresentação de quatro marcas (Fiat, Ford, Nissan e Kia). Em modelo, sugere-se oito itens: Uno, Strada, Ka, Fiesta, March, Frontier, Sportage e Sorento.

Cadastro de Veículo

Placa:  
ABC1234

Marca:  
Fiat

Modelo:  
Uno

Salvar Limpar

#### Exercício 2 - Restrição de entrada no campo Placa

Desenvolver uma lógica no evento de tecla pressionada para restringir o preenchimento do campo [placa]. Deve ser permitido apenas caracteres de texto nas três primeiras posições, e apenas numéricos nas últimas quatro posições.

### Exercício 3 - Personalizando os dados do componente Spinner

Utilizar o conteúdo selecionado no primeiro componente Spinner (campo Marca) para o preenchimento do segundo componente Spinner (campo Modelo), desta forma, ao selecionar a marca Fiat, por exemplo, apresentar somente os modelos desta marca (Uno e Strada), ao selecionar Ford, apresentar apenas Ka e Fiesta, e assim por diante.

### Exercício 4 - Utilizando Menus

Retirar os componentes de botões da tela (Salvar e Limpar), adicionando no lugar um menu, no qual deve ser apresentado estas duas opções. Fazer o tratamento de evento de clique nos itens de menu: Salvar deve apresentar uma mensagem informativa com o texto "Sucesso", Limpar deve limpar os campos da tela.

### Exercício 5 - Utilizando ActionBar

Transformar o menu em um ActionBar, apresentando as opções de Salvar e Limpar na barra de título do aplicativo.

