

ΜΑΘΗΜΑ 6ο

ΑΣΚΗΣΗ 1

Δημιουργείστε μία εφαρμογή με τρία activity. Ένα ActivityMain και δύο παιδιά του Activity1 και Activity2. Μεταβείτε από το ActivityMain στα παιδιά μέσω δύο επιλογών στο μενού της εφαρμογής. Η μετάβαση να γίνεται με startActivityForResult και να επιστρέφουν κάποια τιμή της επιλογής σας στο ActivityMain. Ορίστε το μενού μέσω XML

ΑΣΚΗΣΗ 2

Επαναλάβετε την Άσκηση 1 αλλά αυτή τη φορά προσθέστε τις επιλογές του μενού μόνο με κώδικα.

ΑΣΚΗΣΗ 3

Στην άσκηση 1 ή 2 προσθέστε έναν ήχο κατά το άνοιγμα των Activity1 και Activity2.

ΑΣΚΗΣΗ 4

Δημιουργείστε μια εφαρμογή με ένα Activity. Προσθέστε δύο EditText και ένα Button. Στο πρώτο EditText δώστε όνομα editTextPhone και στο δεύτερο editTextMsg. Με το πάτημα του κουμπιού και τη χρήση του SMSManager θα πρέπει να στέλνει η εφαρμογή το κείμενο της editTextMsg στον αριθμό της editTextPhone με SMS.

ΑΣΚΗΣΗ 5

Επαναλάβετε την άσκηση 4 αλλά αυτή τη φορά με την χρήση Intent. Διαχειριστείτε και την περίπτωση μεγάλων μηνυμάτων.

ΑΣΚΗΣΗ 6

Συνεχίστε την άσκηση 5 προσθέτοντας ένα ακόμη EditText με όνομα editTextRecMsg. Στο EditText πρέπει να εμφανίζετε τυχόν εισερχόμενα SMS.