

FUNDAÇÃO VALEPARAIBANA DE ENSINO
COLÉGIOS UNIVAP – UNIDADE CENTRO

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

NOME DO AUTOR

LISTA DE EXERCÍCIOS 1º BIMESTRE
PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Lista apresentada ao Curso Técnico de informática
como composição de nota.
Prof. Me. Hélio Lourenço Esperidião Ferreira

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS
2023

Lista I de desenvolvimento de aplicativos.

1. Crie um aplicativo que leia dois números e o nome de um aluno. Apresente a média e diga se o aluno está aprovado ou reprovado.
2. Crie um aplicativo que leia e apresente a tabuada de um número em um textview.
3. Crie um aplicativo que possua uma caixa de texto e um checkbox. Se o checkbox for marcado apresentar em um textview o texto digitado em maiúsculo.
4. Desenvolva uma aplicação Android que faça uso do componente CheckBox, e funcione como uma opção onde podemos marcar e desmarcar.
Esta aplicação consiste em um simples sistema de compras onde possui cinco produtos:

Arroz 1 Kg (R\$ 20,00)
Leite longa vida (R\$ 5,95)
Carne Picanha (R\$ 76,78)
Feijão carioca 1 Kg (R\$ 9,38)
Refrigerante coca-cola 2 litros (R\$12,00).

Nessa aplicação o usuário marca os itens que deseja comprar e apresentar o valor total da compra.

5. Desenvolva uma aplicação para Android que possa receber o salário de um funcionário e que permita verificar o novo salário a partir do seu percentual de aumento que pode ser de 40% , 45% e 50%. Ao final o sistema irá mostrar o salário reajustado com o novo aumento. Crie um radiobutton para cada porcentagem de aumento.
6. Crie um aplicativo que possua uma caixa de texto, um rating bar e um botão. O usuário pode digitar infinitos números dentro do intervalo entre 0 e 10. Ao click do botão apresentar a média de todos os números lidos anteriormente por meio de um rating bar. Apresentar também a quantidade de números já digitados.
7. Crie um aplicativo que possua uma caixa de texto para digitar nomes e um botão. Ao click do botão crie dinamicamente um textView que armazene o nome digitado. Toda vez que o botão é pressionado um novo textView é criado.
8. Crie um jogo estilo campo minado com 20 botões. Ao pressionar um botão pode haver uma mina ou não.
9. Crie um app que simule o jogo da velha com 9 botões. Para montar o tabuleiro utilize layout vertical e horizontal.
10. Crie um aplicativo que receba um número e o apresente em binário.
11. Crie um aplicativo que receba um número e o apresente em hexadecimal.
12. Crie uma tela de login o usuário e a senha devem ser iguais a sua matrícula. Armazene em um arquivo a data e horário do último login. Pesquisar como encontrar data e hora no android/kotlin.
13. Crie um aplicativo que leia um nome e o sexo (botão de rádio) e armazene essas informações em um arquivo.

- a. Armazene no arquivo apenas texto em maiúsculo. (Faça uma breve pesquisa)
- b. Após o cadastro apresente toda vez que o aplicativo for carregado o nome e o sexo.
- c. Crie um botão para apagar as informações.