SYNTAX
שפה מייצרת חשיבה

Module 3 - Persistent Storage

Shared Preferences, Internal & External Storage

SYNTAX
שפה מייצרת חשיבה

תרגילים

1. צור אפליקציה עם שני מסכים. במסך הראשון תהיה תיבה להכנסת שם, SeekBar שינוע בין 0 ל 100 והמיקום הנוכחי שלו מוצג בתיבת טקסט מתחתיו, Switch וכפתור לצילום תמונה אשר מוצגת לאחר הצילום בImageView באותו מסך. דאג שכל השינויים שהמשתמש עושה במסך זה ישמרו עם היציאה ממנו ועם הכניסה אליו המשתמש יראה את הנתונים האחרונים שהוכנסו ונשמרו. הוסף למסך זה כפתור אשר מעביר אותנו למסך נוסף שבו מוצג השם שהוכנס במסך הראשון וכן יש תיבה נוספת להוספות שמות חברים נוספים וכפתור Add מתחתיה אשר ישמור אותם כל אחד בנפרד. מתחת לכפתור Add יהיה כפתור נוסף Show אשר יראה את כל השמות שהוכנסו כל אחד TextView נפרד (שים לב שאתה צריך ליצור אותם דינמית כי אנחנו לא יודעים כמה שמות יש). שמור את כל הנתונים באמצעות ה **Shared Preferenes** מלבד התמונה אותה יש לשמור באמצעות פונקציות הנוחות של ה Bitmap ב internal storage.

2. צור מחלקת כלב. לכלב יש שם, גיל וצבע. צור אפליקציה עם מסך אחד המאפשר הזנת כלבים וצפיה בהם. כלומר בראש המשך הוסף תיבה להזנת שם הכלב, תיבה לצבע, תיבה לגיל וכפתור להוספת הכלב למאגר הכלבים הקיים והשמור במערכת (השתמש ב ArrayList כמובן לשמירת כל האובייקטים), המאגר ישמר בין הריצות השונות של האפליקציה. הוסף לאפליקציה כפתור תצוגה אשר בעת לחיצה עליו יקרא את כל מאגר הכלבים הקיים ויציג כל כלב ב TextView נפרד אשר יוצר דינמית בג׳אווה (אין לנו ברירה שהרי לא ידוע לנו מראש וב xml כמה כלבים יש). שים לב שמומלץ להשתמש ב ScrollView להצגת תוכן אשר גדול מגודל המסך.

3. שכלל את התרגיל הקודם כך שיהיה גם אפשרות לצלם תמונה של הכלב ולשמור אותה בתוך אובייקט הכלב שמכיל גם שדה Bitmap לתמונת הכלב. בהצגת הפרטים טען גם את תמונת הכלב והצג אותה ליד ה TextView שהראה את פרטי הכלב.

4. שכלל את התרגיל הקודם כך שכעת תשמור לכל כלב את התמונה האמתית שלו ובלחיצה על התמונה הקטנה בעמוד תפתח התמונה המלאה על מסך מלא.

ב ה צ ל ח ה ! ! !