

# KODUKANTI TUTVUSTAV MOBIILIRAKENDUS

## SISSEJUHATUS

Teeme App Inventoriga tutvumiseks mobiilirakenduse ehk programmi, mis tutvustab kodukanti.

Näites loome Kadrinat tutvustava programmi, mis sisaldab nelja lehekülge (Screen):

- **Avaleht**, mis sisaldaks pealkirja, lühitutvustust ja nuppe teistele lehekülgedele.
- **Infoleht**, kus on tutvustav info kodukandi kohta ja ka nupp, millele klikkides saab tagasi avalehele.
- **Pildileht**, kus on kodukanti tutvustavad pildid ja ka nupp, millele klikkides saab tagasi avalehele.
- **Lingileht**, kus on kodukanti tutvustavad lingid ja ka nupp, millele klikkides saab tagasi avalehele.

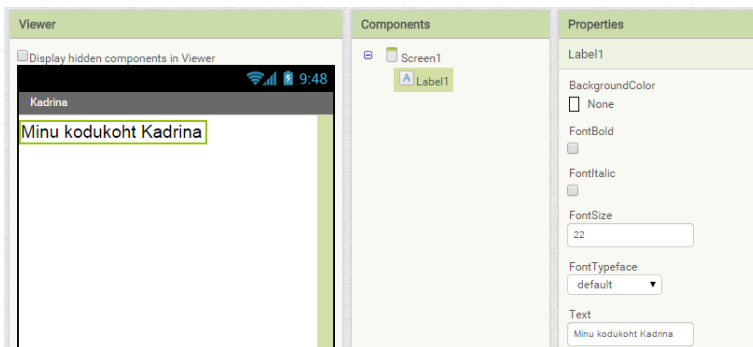
## AVALEHE LOOMINE

Avalehe võiks teha igale mobiilirakendusele. Avalehe nime muutmiseks tuleks klõpsata *Screen* ja otsida paremalt menüüst üles ekraani pealkirja koht *Title* ning muuta see ära. Siin näites paneme selleks Kadrina.

Disaineri vaates paigutame avalehele:

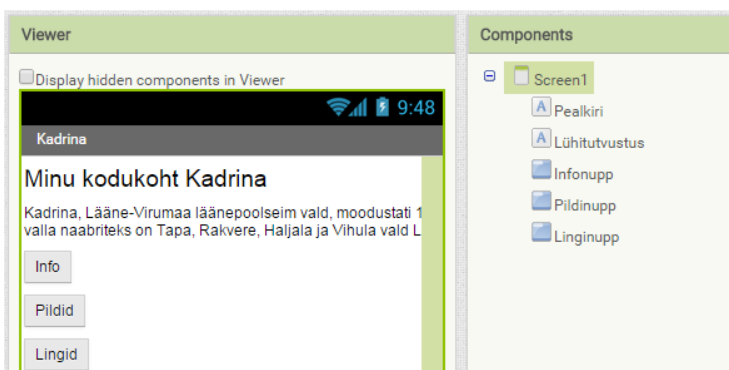
- Mobiilirakenduse nime sildi (*Label*)
- Lühitutvustuse sildi (*Label*)
- Nupud (*Button*), millele klõpsates (või nutiseadmes näpuga vajutades) saame vastavale lehele.

Erinevate komponentide ekraanile lohistamisel saab hiljem nendele klõpsata ja muuta vasakus servas nende omadusi. Näiteks pealkirja suuruseks võib panna 22 (vt joonis 1). Komponentide nimede muutmiseks tuleks klõpsata komponendil ja seejärel nuppu *Rename*.



JOONIS 1. SILDI LISAMINE, KOMPONENTIDE OMADUSTE MUUTMINE.

Kadrinat tutvustava mobiilirakenduse avaleht võiks olla selline (vt joonis 2).



JOONIS 2. KODUKANTI TUTVUSTAVA MOBIILIRAKENDUSE AVALEHT

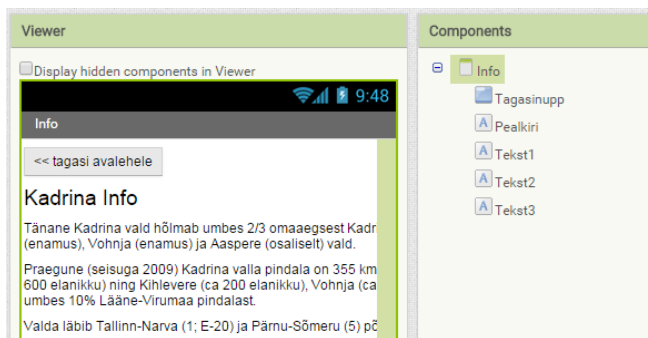
## INFOLEHE LOOMINE

Uue lehe loomiseks tuleks klõpsata **Add Screen ...** ja panna nimeks näiteks Info.

Disaineri vaates paigutame infolehele:

- Infolehe pealkirja sildi (*Label*)
- 3 lühitutvustuse silti (*Label*)
- Nupu (*Button*), millele klõpsates (või nutiseadmes näpuga vajutades) saame tagasi avalehele.

Kadrinat tutvustava mobiilirakenduse infoleht võiks olla selline (vt joonis 3).



JOONIS 3. KODUKANTI TUTVUSTAVA MOBIILIRAKENDUSE INFOLEHT

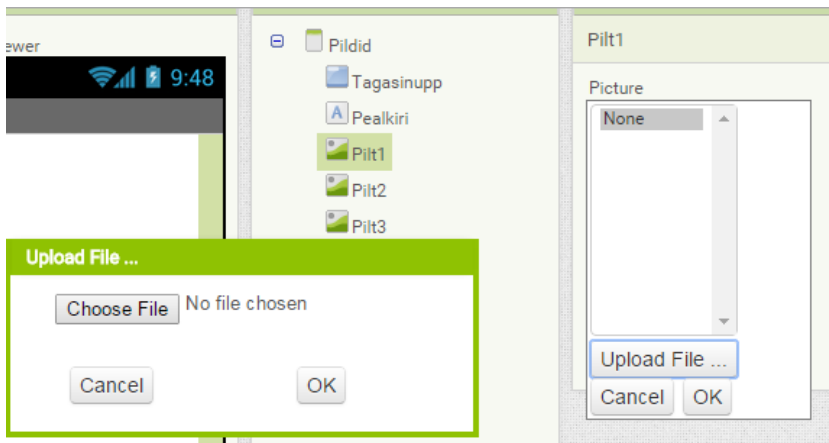
## PILDILEHE LOOMINE

Uue lehe loomiseks tuleks klõpsata **Add Screen ...** ja panna nimeks näiteks Pildid.

Disaineri vaates paigutame pildilehele:

- Pildilehe pealkirja sildi (*Label*)
- 3 pildikomponenti (*Image*)
- Nupu (*Button*), millele klõpsates (või nutiseadmes näpuga vajutades) saame tagasi avalehele.

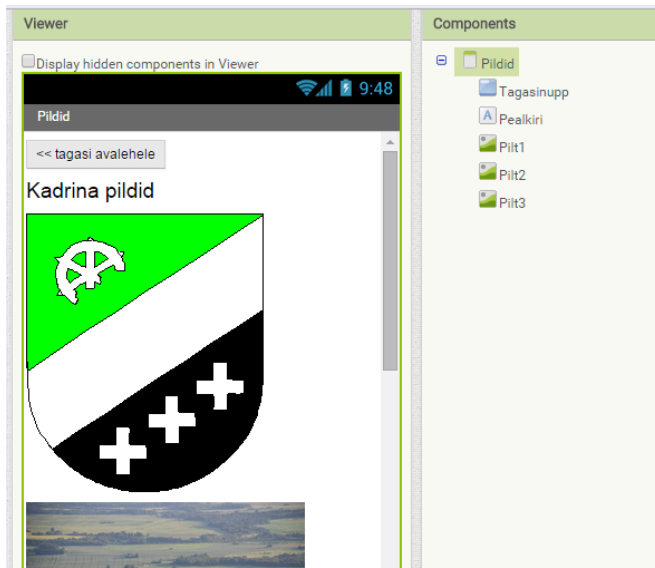
Pildikomponendi lisamisel tuleks eelnevalt arvutisse laadida vajalikud pildid. Pildi lisamiseks mobiilirakendusse tuleks klõpsata pildikomponendil ja vasakust servast otsida üles *Picture* ning klõpsata sõnal *None*. Seejärel klõpsata „Upload File...“ ja sealt „Choose File“ (vt joonis 4).



JOONIS 4. PILDILISAMINE APP INVENTORISSE

Pildi valimisel tuleks klõpsata „OK“ ja tegutseda samamoodi ka teiste pildikomponentidega.

Kadrinat tutvustava mobiilirakenduse pildileht võiks olla selline (vt joonis 5).



JOONIS 5. KODUKANTI TUTVUSTAVA MOBIILIRAKENDUSE PILDILEHT

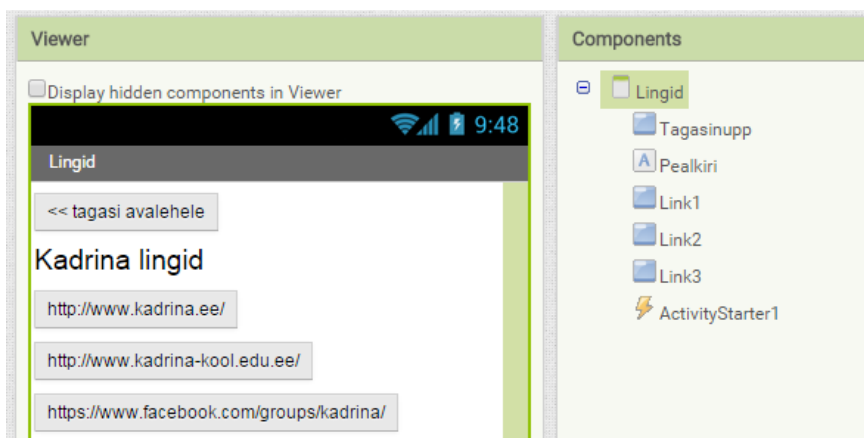
## INFOLEHE LOOMINE

Uue lehe loomiseks tuleks klõpsata **Add Screen ...** ja panna nimeks näiteks Lingid.

Disaineri vaates paigutame lingilehele:


- Lingilehe pealkirja sildi (*Label*)
- 3 nuppu veebilehtedele (*Button*)
- Nupu (*Button*), millele klõpsates (või nutiseadmes näpuga vajutades) saame tagasi avalehele.
- Tegevuse alustamise komponent (*ActivityStarter*) – vaja peidetult, et saaks avada veebilehekülgi.

Kadrinat tutvustava mobiilirakenduse lingileht võiks olla näiteks selline (vt joonis 6).

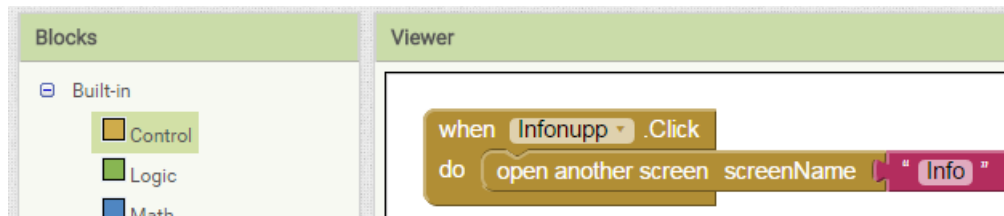


JOONIS 6. KODUKANTI TUTVUSTAVA MOBIILIRAKENDUSE LINGILEHT

## NUPPUDE PROGRAMMEERIMINE

Kõik vajalikud lehed on nüüdseks valmis. Nüüd tuleks programmeerida nupud. Esimesena programmeerime avalehe nupud. Selleks tuleb avada avaleht ja programmeerimiseks klõpsata üleval paremal servas asuval nupule  *Blocks* . (Tagasi disainerivaatesse saaks klõpsates nuppu Designer.)

Programmeerime avalehe infonupu, et sellele klõpsates avaneks infoleht. Infonupule klikkides leiame tüki when Infonupp Click do. Ja komponendi *Control* alt leiame tüki open another screen screen Name ning sinna otsa paneme tüki komponendi *Text* alt, kuhu trükime avaneva ekraani nime (vt joonis 7).



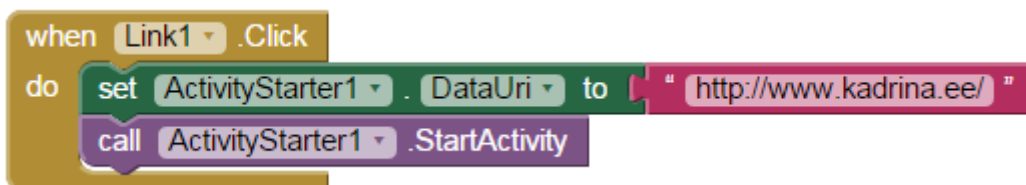
JOONIS 7. KUI AVALEHEL INFONUPULE KLÕPSATAKSE, SIIS AVATAKSE INFOLEHEKÜLG

Programmeeri sarnaselt ka teised nupud. Avalehele tagasiminemiseks on vaja ka avalehe nime. Selleks on vaikimisi *Screen1*.

PS! Mugavamaks kasutamiseks saab parema hiireklahviga plokkidel klõpsates neid ka paljundada.

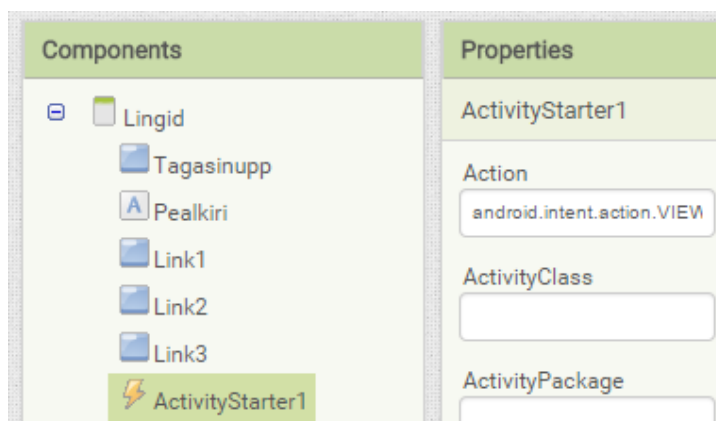
## LINGINUPPUDE PROGRAMMEERIMINE

Linkide lehel võiks teha nii, et lingid avaneks veebilehitsejas. Selleks tuleks kasutada komponenti *ActivityStarter* ja programmeerida see järgnevalt (vt joonis 8)



JOONIS 8. LINGINUPPUDE PROGRAMMEERIMINE

Küll aga sellest ainult ei piisa. Lisaks tuleks disainerivaates klõpsata komponendil *ActivityStarter1* ja lisada lünka *Action* järgnev jutumärkides olev tekst: „android.intent.action.VIEW“.



Nüüd pole muud, kui proovida järele! **Edu!**