

EA998 Tópicos em Engenharia de Computação
MC933 Tópicos Especiais em Ciência da Computação
Android: Interface com o Usuário

Prof. José Mario De Martino

Departamento de Engenharia de Computação e Automação Industrial
Faculdade de Engenharia de Elétrica e de Computação
Universidade Estadual de Campinas

Sala 317A - FEEC

[*martino@dca.fee.unicamp.br*](mailto:martino@dca.fee.unicamp.br)





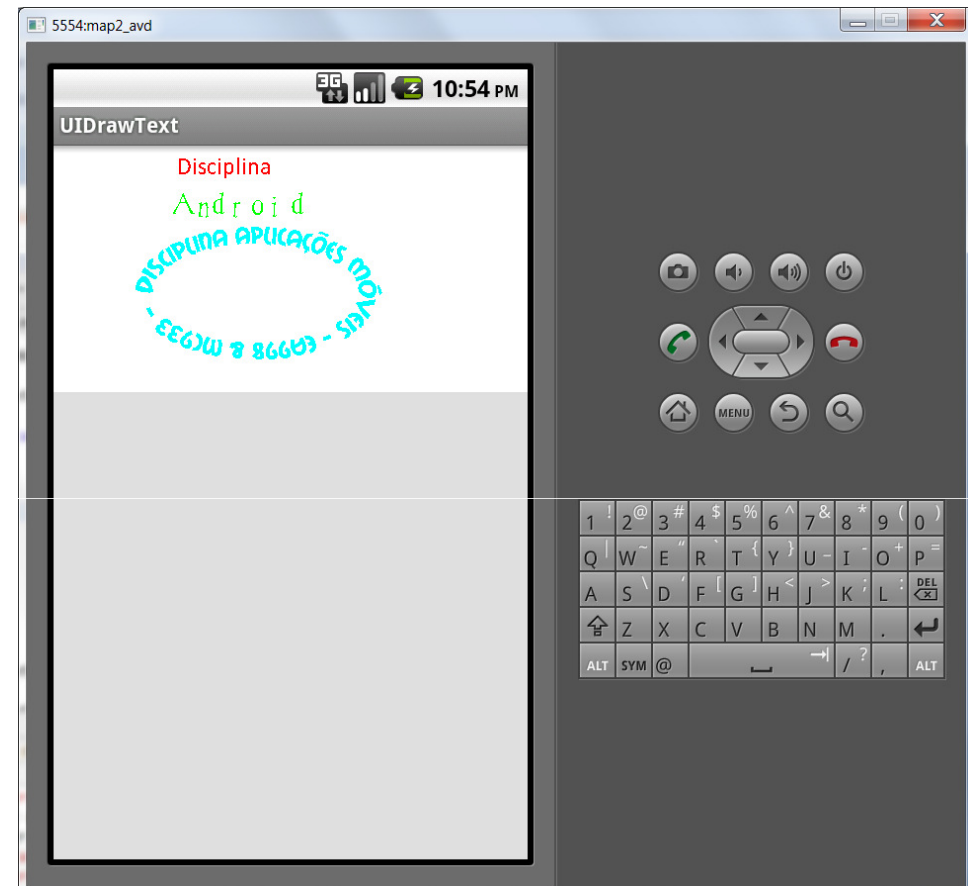
Agenda



- Texto: posicionamento arbitrário e sobre curva; tipos de letra
- Transformações geométricas: translação, rotação, escalamento, cisalhamento.
- Efeitos especiais: sombra, borramento (blur) e tonalização (shader).

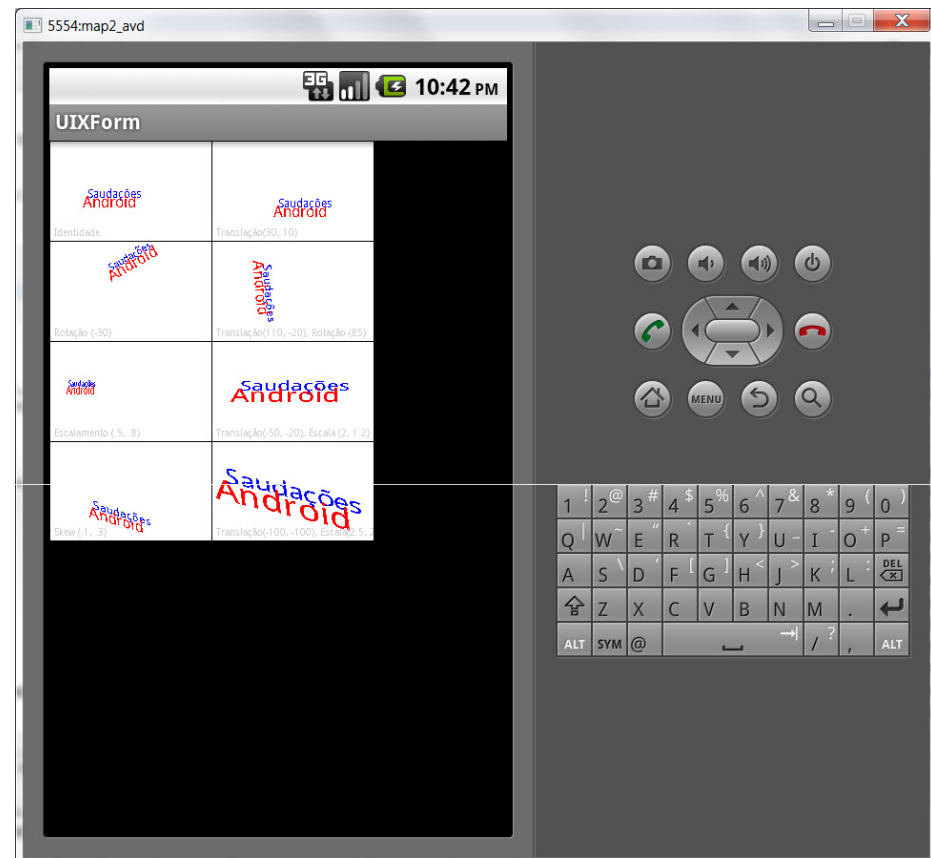
Exercício 15

- Implementar programa que apresente na tela do dispositivo a palavra "Disciplina" utilizando o método `canvas.drawText()`; a palavra "Android" utilizando `canvas.drawPosText()` e frase "Disciplina Aplicações Móveis - EA998 & MC933 - " utilizando `canvas.drawTextOnPath()`. Utilize as fontes `Calibri.ttf`, `Chantelli_Antiqua.ttf` e `mailrays.ttf`. Procure reproduzir a tela apresentada ao lado.



Exercício 16

- Implementar programa que apresente na tela o texto "Saudações Android". Apresentar o texto após a aplicação de transformações geométricas de rotação (`canvas.rotate()`), escalamento (`canvas.scale()`), cisalhamento (`canvas.skew()`) e translação (`canvas.translate()`) como apresentado ao lado.



Exercício 17

- Implementar programa que apresente na tela uma linha e texto "Android" como apresentado abaixo. Para a produção dos efeitos especiais utilizar os métodos `paint.setShadowLayer()`, `paint.setShader()`, `paint.setMaskFilter` e `paint.setShader()`.

