

Selbstlernkontrolle 1

Ich kann folgende Aufgaben umsetzen:

- Eine eigene App erstellen, diese auf ein Handy/Tablet oder den Emulator überspielen und dort starten, stoppen und löschen.
- Eigene virtuelle Devices erstellen und verwenden.
- Die folgenden grafischen Elemente sinnvoll einsetzen und konfigurieren:
 - LinearLayouts, RelativeLayout, GridLayout
 - TextView und EditText
 - Button, ToggleButton
 - FrameLayout
- Ein oder mehrere Fragmente erzeugen und dynamisch einsetzen.
- Den Portrait und den Landscape-Modus in einer App sinnvoll unterstützen.
- Strings aus Ressourcen pflegen und benutzen.
- Eine weitere Activity starten.
- Auf Ereignisse wie z.B. onClick eines Buttons reagieren.
- Intents ohne und mit Result absetzen und auf das Ergebnis reagieren, etwa ein mit der internen Kamera geschossenes Foto anzeigen.

Selbstlernkontrolle 2

Ich kann folgende Aufgaben umsetzen:

- Diese Elemente einsetzen: ActionBar, ListView inkl. Adapter, Navigation Drawer, Notifications.
- Dateien lesen und schreiben.
- Daten mit einer SQLite-Datenbank verarbeiten.
- Sensoren verwenden und auf Wertänderungen reagieren.
- Maus/Touch-Events und Gesten wie Fling verwenden.
- Dialoge, z.B. ProgressDialog., und DialogFragmente einsetzen.
- Aufgaben parallel mittels AsyncTask abarbeiten.

Testaufgabe "Fling-den-Lukas"

Ermitteln Sie die maximale Geschwindigkeit (Highscore) eines waagerechten Flings und zeigen diesen Highscore in einem Fortschrittsbalken an.

a) Wie dargestellt gibt es Textfelder für den Highscore und den letzten Versuch. Dort wird die jeweilige Geschwindigkeit angezeigt.

b) Der Fortschrittsbalken zeigt grafisch, den Highscore an. Max. Wert ist 5000.

c) Ein Button "Restart" setzt den Highscore auf 0 zurück.

d) Ist die (waagerechte) "Schwerkraft"

aktiv, so wird der Fortschrittsbalken jede Sekunde um 100 verringert. Eine Checkbox aktiviert oder deaktiviert dieses Feature.

e) Wird der Highscore geknackt, so spendieren Sie eine Notifikation über diesen Erfolg.

