



Programiranje Android aplikacija

Implicitni Intent

Aplikacija: "ImplicitniIntent"

U toku izrade ove prezentacije korišćen je
Android Studio 3.2

Prve aplikacije
Boris Damjanović



Implicitni intent

- Prilikom kreiranja aplikacije, njeni programeri imaju mogućnost da je registruju tako da ona opslužuje pojedine vrste zahtjeva. Npr. programeri mogu da registruju svoju aplikaciju za pregledanje interneta, za slanje e-mail poruka isl. Ovo registrovanje se obavlja pomoću kreiranja intent filtera. Na ovaj način, više aplikacija ili servis mogu da budu prijavljeni za obavljanje nekog posla. Postavljanje intet filtera će biti objašnjeno u narednim poglavljima.
- Za razliku od **eksplicitnih**, **implicitni** intenti ne navode komponentu (aplikaciju niti aktivnost) koju treba pokrenuti. U slučaju implicitnih intenta, najčešće nam nije poznata klasa ni servis koji treba pokrenuti kao odgovor na korisnikovu akciju.



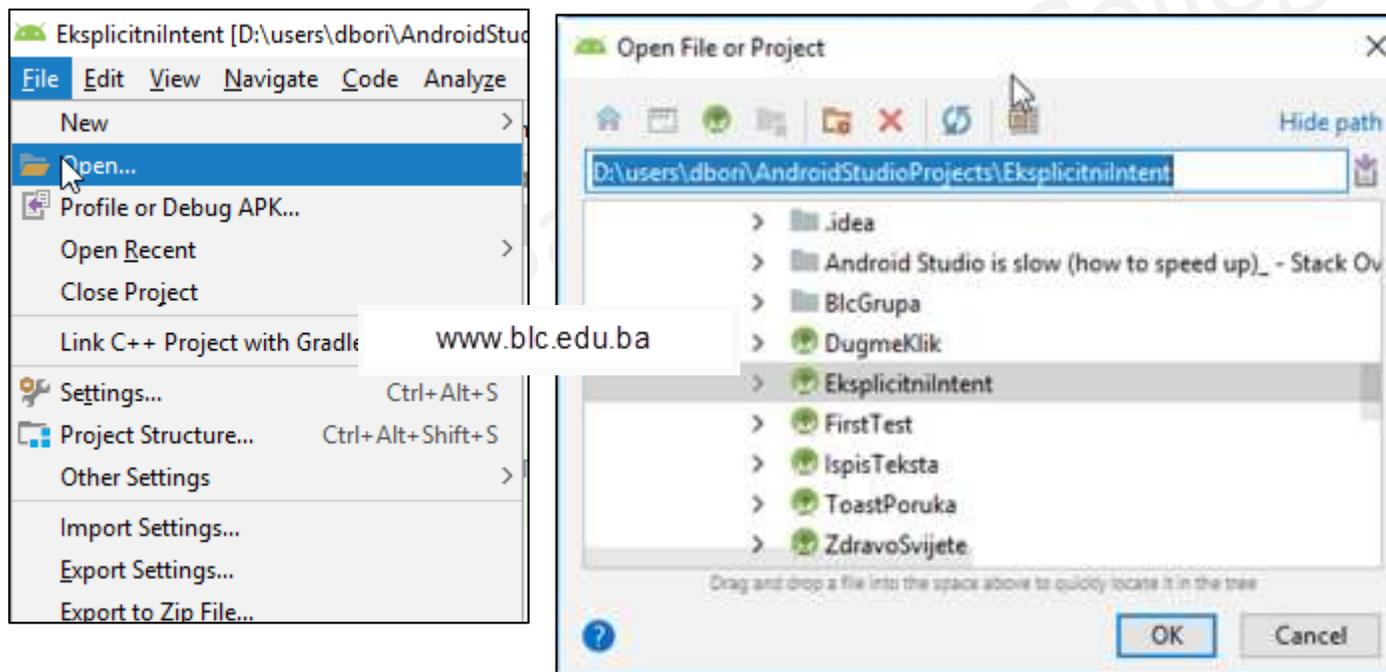
Implicitni intent

- U slučaju implicitnih intenta, OS Android pronalazi odgovarajuću komponentu koja treba da obradi zahtjev tako što poredi traženi intent sa intent filterima koji su navedeni u manifest datotekama instaliranih aplikacija.
- Ako je samo jedna komponenta (aplikacija ili servis) prijavljena da odgovori na akciju, sistem pokreće tu komponentu da bi opslužio zahtjev koji mu se upućuje pomoću intenta. Međutim, ako je više komponentata registrovano (ako je više intent filtera kompatibilno sa zahtjevom), tada sistem prikazuje dijalog u kojem nam daje mogućnost da odaberemo željenu aplikaciju.



Koristimo ranije kreirani EksplicitniIntent

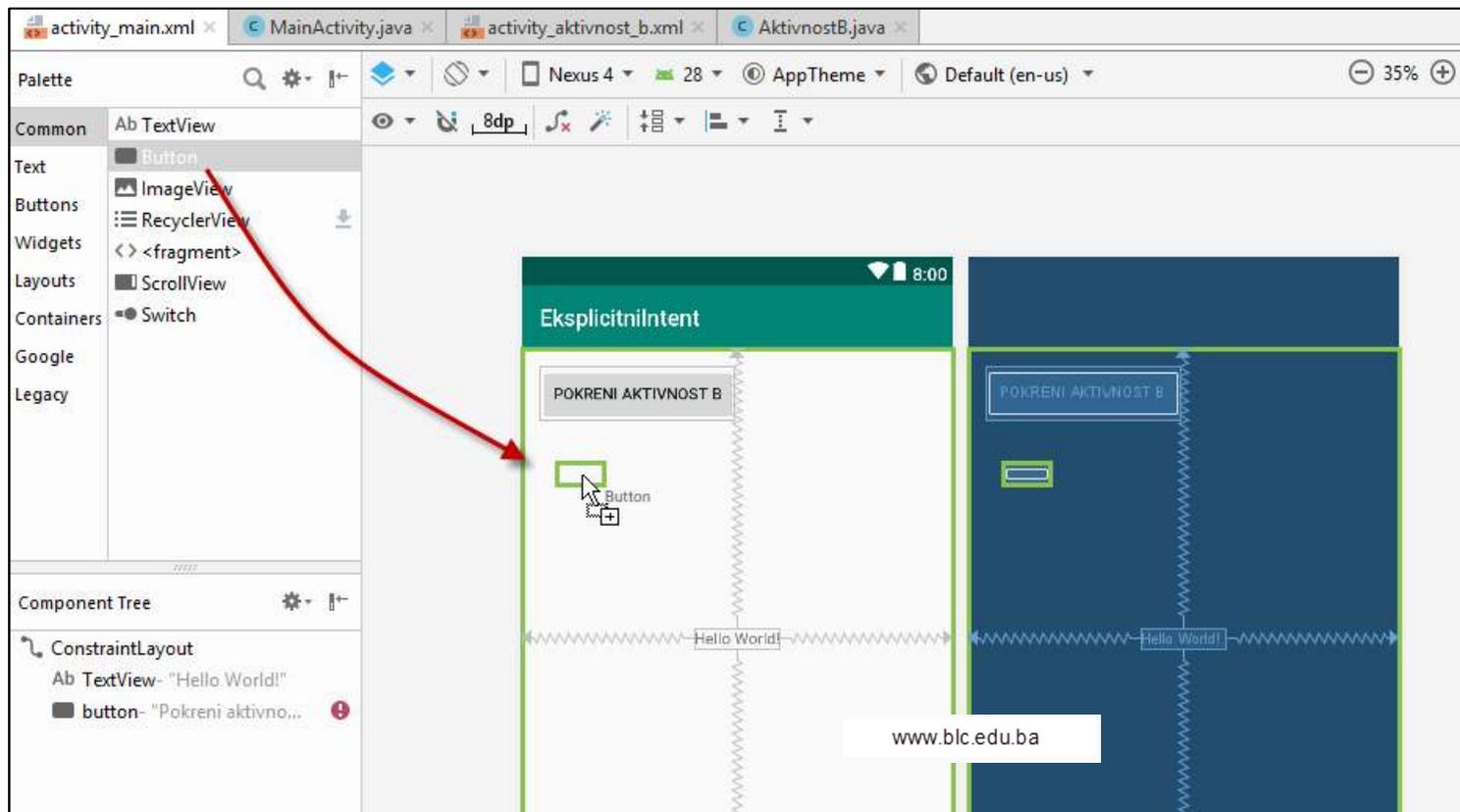
- Nećemo kreirati novu aplikaciju
- Nastavićemo da pišemo u ranije kreiranoj aplikaciji ImplicitniIntent
- Po potrebi, otvaramo aplikaciju File – Open – EksplicitniIntent





Dodajemo novo dugme

- Pomoću drag-and-drop operacije
- Dodati još jedno dugme na glavnu aktivnost

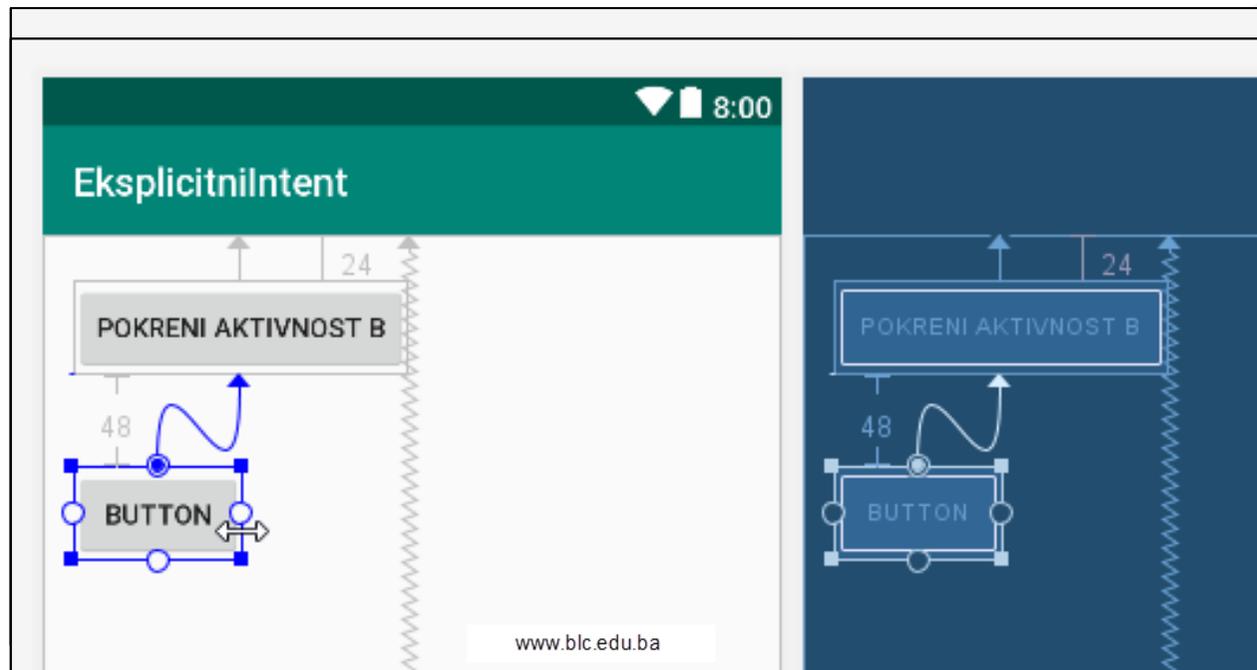


www.blc.edu.ba



Dodajemo novo dugme

- Povući ćemo linije graničnika (*constraint line*)
 - između dugmeta i roditeljskog layouta i
 - između dva dugmeta





Dodajemo novo dugme

- Dugmetu imenujemo onClick događaj
 - *pokreniPretrazivac*
- I naslovni tekst
 - *Pokreni pretraživač*

The screenshot shows the Android Studio interface with the Attributes panel open. The panel is divided into sections for different views. The top section shows the Button's attributes: ID (button2), layout_width (wrap_content), and layout_height (wrap_content). Below this is a visual representation of the button with a text field containing 'www.blc.edu.ba'. The Button's style is set to 'buttonStyle', and its onClick attribute is set to 'pokreniPretrazivac'. The TextView's text attribute is set to 'Pokreni pretraživač'. Both the onClick attribute of the Button and the text attribute of the TextView are circled in red. The Favorite Attributes section shows visibility set to 'none'. A 'View all attributes' link is visible at the bottom.



Metoda pokreniPretrazivac

- Metodu dodajemo na kraj klase MainActivity

- ...

```
public void dugmeKlik(View v) {  
    Intent i = new Intent(this, AktivnostB.class);  
    startActivity(i);  
}
```

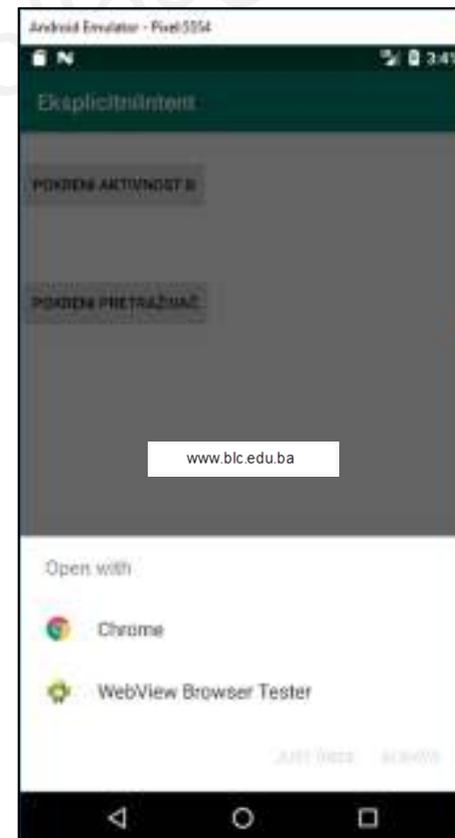
```
public void pokreniPretrazivac(View v) {  
    String url = "http://www.blc.edu.ba/";  
    Intent i = new Intent(Intent.ACTION_VIEW);  
    i.setData(Uri.parse(url));  
    if (i.resolveActivity(getPackageManager()) != null) {  
        startActivity(i);  
    }  
}
```

```
}
```



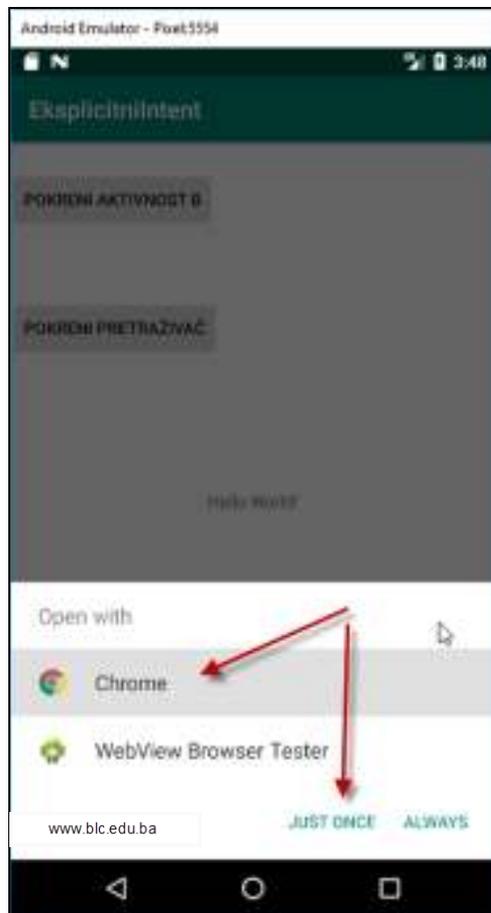
Dodajemo novo dugme

- Nakon što kliknemo na dugme
- Dobijamo listu aplikacija koje su u sistemu registrovane za izvršenje navedenog zadatka



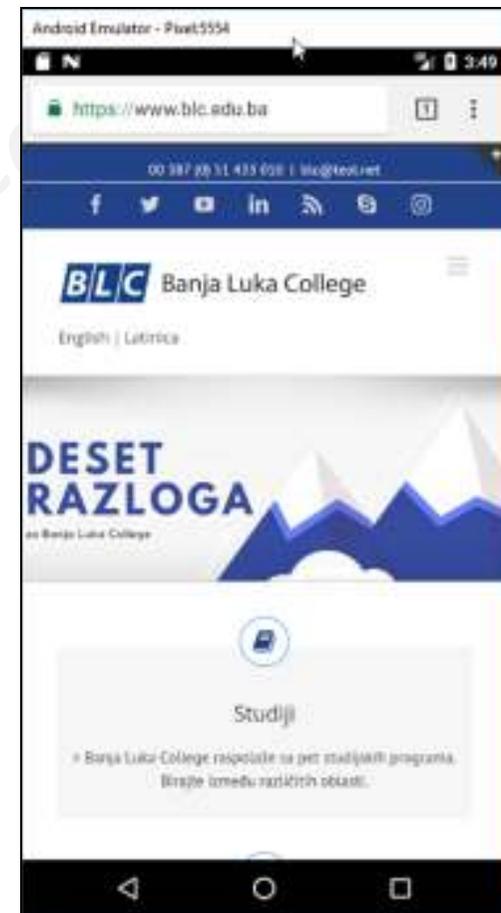


- Nakon izbora pretraživača, otvara se željena stranica



Banja Luka C

Boris Damjanović-BLC-dani otvorenih vrata





- Kraj

BLC – Banja Luka College