

 01

Revisão e apresentação da última tela

Transcrição

Vimos como criar algumas telas em nosso projeto utilizando o Xamarin Forms. Desta vez, implementaremos a terceira tela, de cadastro e agendamento de *Test Drive*.

Só para revisar: desenhamos a primeira tela, de listagem de veículos, colocando título, implementando o `ListView`, a visualização em lista dos veículos disponíveis para uso durante o *Test Drive* do Xamarin Forms. A partir da seleção de um dos veículos, ele navegará à próxima tela, de detalhes.

Vimos como implementar uma página de acessórios por meio do `TableView`, adequado para se colocar formulários na tela, e que possui intenção (`Intent`) de ser uma tela de configurações, com chaves a serem ativadas ou desativadas. Definimos o `TableView` como sendo de tipo `Settings`, em que colocamos células, componentes do tipo `Cell`, específicos para serem utilizados em `TableView`s.

Com o `SwitchCell`, fizemos a seleção das chaves e configuramos os acessórios que estarão disponíveis ao veículo selecionado inicialmente. No fim, usamos um `TextCell` que irá no `TableView` também, para mostrar o valor total, incluindo-se veículo e acessórios.

Através dos `Bindings`, conseguimos alterar este valor total, pela notificação que amarrará nossa `view` com a classe `code behind` que contém suas propriedades e valores.

Vimos também como criar um botão bastante simples de "Próximo", com o qual iremos à terceira e última tela da aplicação, responsável pelo cadastro do usuário, com formato de formulário possibilitado pelo `TableView`, como já vimos, da mesma forma como fizemos a tela anterior.

Diferentemente da tela de detalhes, porém, faremos uma tela que armazenará dados, como se fosse de fato um formulário. O objetivo dela será diferente, pois não se trata de uma tela de configuração, e sim de cadastro.

Implementaremos ao fim desta última tela um botão "Agendar", o qual enviará os dados digitados ao servidor. A princípio, este botão simplesmente emitirá uma mensagem. Mais adiante implementaremos este envio de dados propriamente dito.