Barra de loading simples, usando Canvas, em Java ME

Este é um exemplo de uma simples barra de 'loading' baseada no 'Canvas', você pode utiliza-la como uma 'splash screen' (tela de inicialização) para sua aplicação.

Primeiro criamos o 'Canvas' da aplicação e pegamos a largura (width) e a altura (height) da tela:

```
height = getHeight();
width =  getWidth();
```

Em seguida preparamos um "fator" para a incrementação do 'loading':

```
factor = width / 4;
```

Também criamos um objeto *Timer*:

```
Timer timer = new Timer();
```

Este é o código que será usado no método 'paint' de nosso Canvas:

```
g.setColor(0x00ffccff);
g.fillRect(0, 0, width, height);
g.setColor(0x00ffffff);
g.fillRect(25, height / 2, width - 50, 2);
g.setColor(0x003399ff);
g.drawString("Application name", 100, (height / 2) - 30, Graphics.TOP | Graphics.HCENTER);
g.fillRect(25, height / 2, current, 2);
g.drawString("Loading...", 100, (height / 2) + 20, Graphics.BOTTOM | Graphics.HCENTER);
```

Em seguida criamos a classe que irá herdar/extender de *TimerTask*, dentro de nossa classe Canvas, para manipular a animação:

```
     private class Draw extends TimerTask {
        public void run() {
            current = current + factor;
            if (current > width - 50) {
                current = 0;
                repaint();
            } else {
                repaint();
            }
            }
        }
```

No construtor do MIDlet, nós programamos o objeto 'timer' para ser ser executador:

```
repaint();
timer.schedule(new Draw(), 2000, 2000);
```

Precisamos criar agora um objeto do tipo Canvas, em nosso MIDlet, e exibir nossa barra de 'loading'.

(C) Copyright Nokia 2013. All rights reserved.

(C) Copyright Nokia 2013. All rights reserved.