



Universidad Latina de Panamá

Facultad de Ingeniería

Nombre

Alexander Zhuo 8-965-959

Materia: Programación VI

Profesor: Oriel Cedeño

Laboratorio 4

Tema: Control Spinner

Año: 2024

```

1 package com.example.control_spinner_zhuo;
2
3 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
4
5 import android.os.Bundle;
6 import android.view.View;
7 import android.widget.EditText;
8 import android.widget.Toast;
9
10 </> public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11     2 usages
12     private EditText et1, et2;
13
14     @Override
15     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
16         super.onCreate(savedInstanceState);
17         setContentView(R.layout.activity_main);
18
19         et1=findViewById(R.id.et1);
20         et2=findViewById(R.id.et2);
21     }

```

En este extracto de la fotografía como podemos observar importamos las diferentes librerías, se declaran las variables privadas de tipo EditText que se van a utilizar para poder interactuar con los campos de entrada de texto en la interfaz de usuario.

```

public void verificar(View v) {
    String username = et1.getText().toString();
    String password = et2.getText().toString();

    if (password.length() == 0) {
        Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "La clave no puede quedar vacía", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    } else {
        Toast.makeText(context: MainActivity.this, text: "Usuario: " + username + "\nClave: " + password, Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
}

```

Se creará un método que lo vamos a llamar “verificar” que tiene como objetivo en el que cuando se hace clic en el botón correspondiente en la interfaz de usuario, toma un parámetro View v, que representa el botón que ha sido clicado.

Se obtienen los textos ingresados en los campos de texto y se almacenarán en las variables “username” y “password”.

Se realiza una verificación simple: si el campo de contraseña está vacío, mostrará un mensaje de aviso mediante un objeto “Toast”. De lo contrario, se muestra un mensaje que contiene el nombre de usuario y la contraseña.

## Ejecución del código



