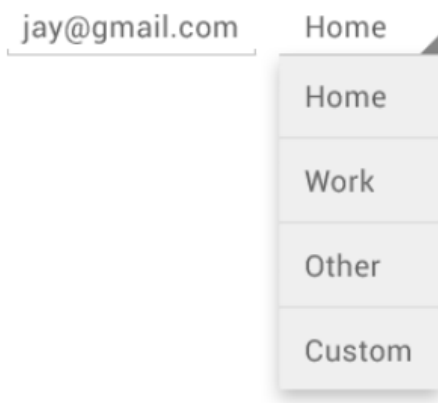


INDICE

1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2.CASO PRÁCTICO	1

1.1. Introducción

- Un **Spinner** es una lista desplegable de opciones en las que el usuario puede elegir una de ellas.



- Una forma estática de definir los datos que llenarán el Spinner es mediante el uso de un archivo de recursos de matriz de cadenas :
- **Referencias:**
 - ✓ El control: <https://developer.android.com/reference/android/widget/Spinner>
 - ✓ Introducción: <https://material.io/components/date-pickers>
 - ✓ Para programadores: <https://developer.android.com/guide/topics/ui/controls/spinner.html>

1.2. Caso práctico

- Partimos que ya tenemos creado el proyecto inicial.

Si no lo tenemos creado antes, crear un paquete de nome **UI** como un subpaquete de tu paquete principal.

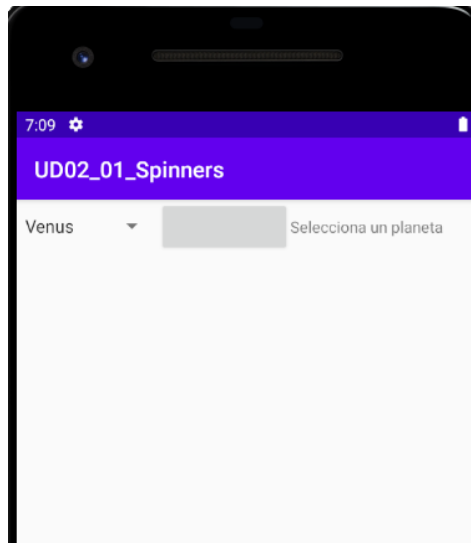
Dentro do paquete UI, crearemos un nuevo paquete de nombre: **Spinners**.

- Dentro del paquete **Spinners** crear una nueva 'Empty Activity' de nombre: **UD02_01_Spinners** de tipo Launcher.

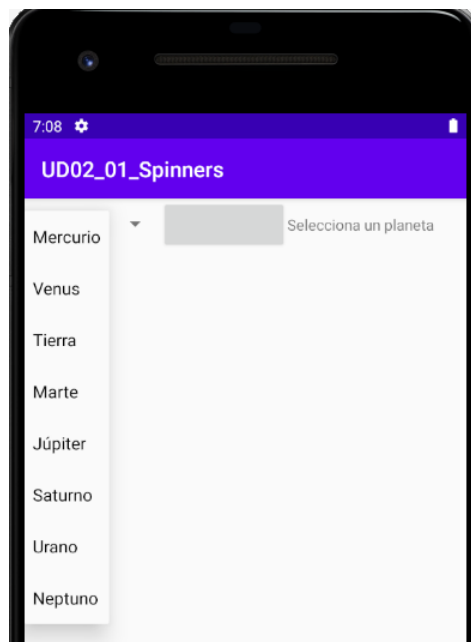
Modificar el archivo **AndroidManifest.xml** y añade un label a la activity como ya vimos en la creación del proyecto base.

- En una primera versión crearemos una aplicación en la que se carga en un spinner la lista de planetas definida en un archivo de recursos.

Spinner Planetas



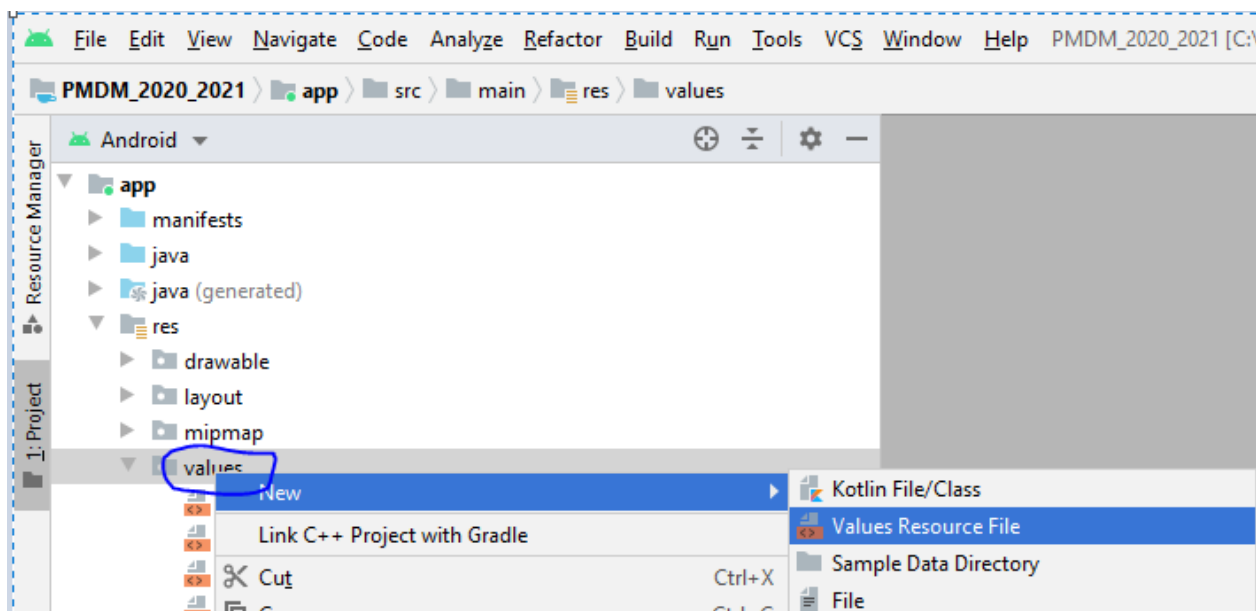
Aplicación recién creada



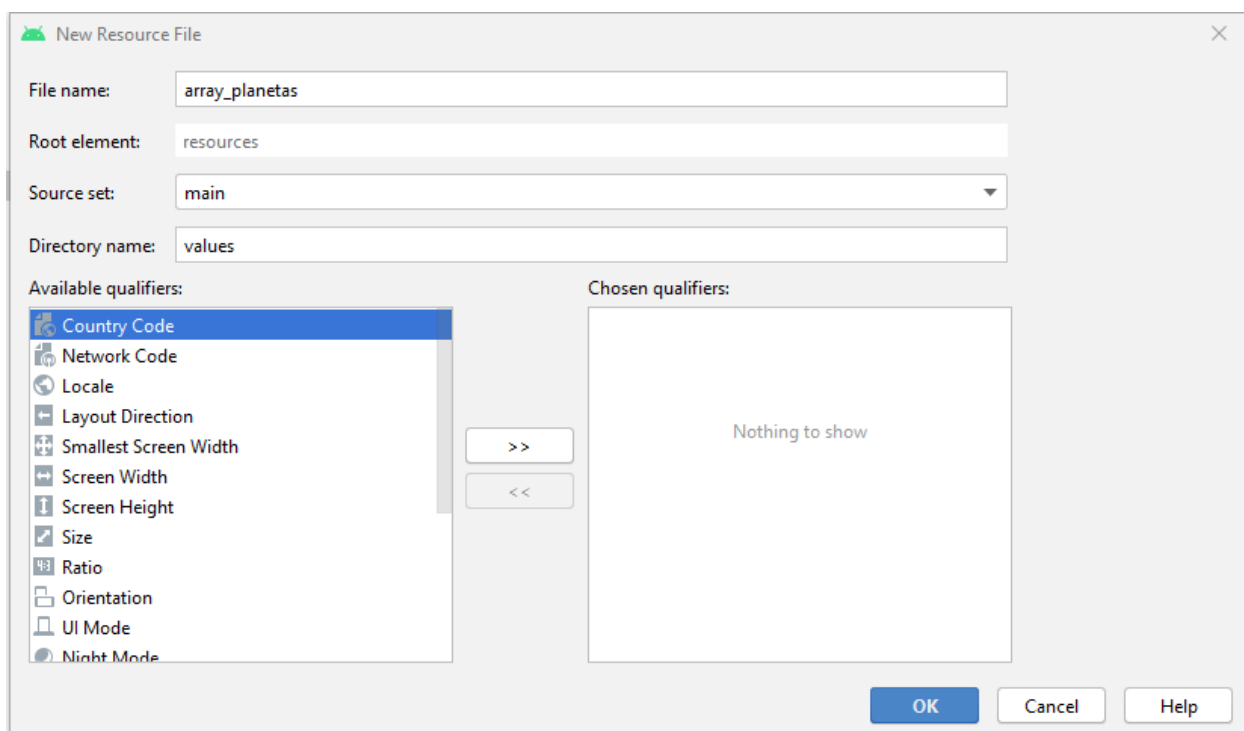
Indicar el nombre, en este caso: `array_planetas_ud2_01_spinner` y finalizar.

Archivo de recursos: String-Array

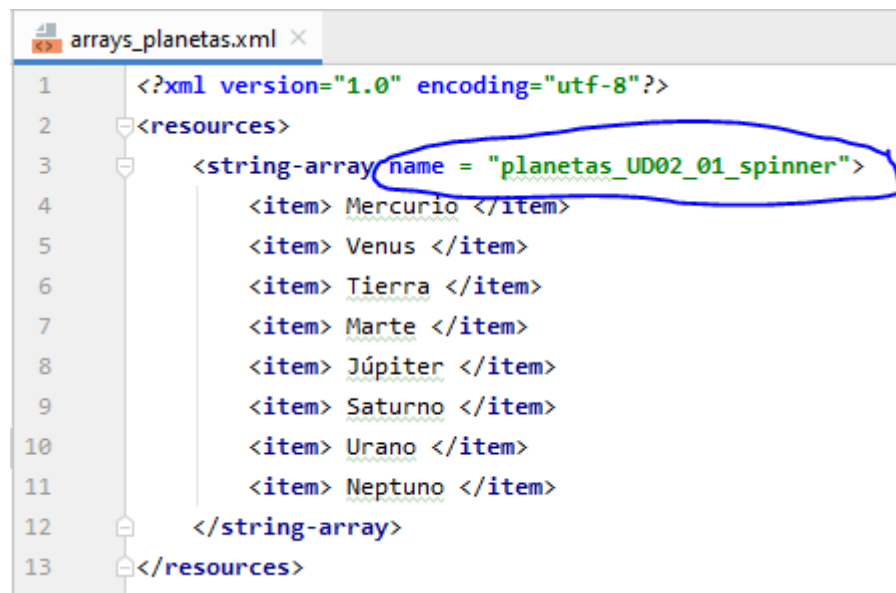
Crear array



En **/res/values** crear un nuevo fichero XML de Android.



Indicar el nombre, en este caso: array_planetas_ud2_01_spinner y finalizar.

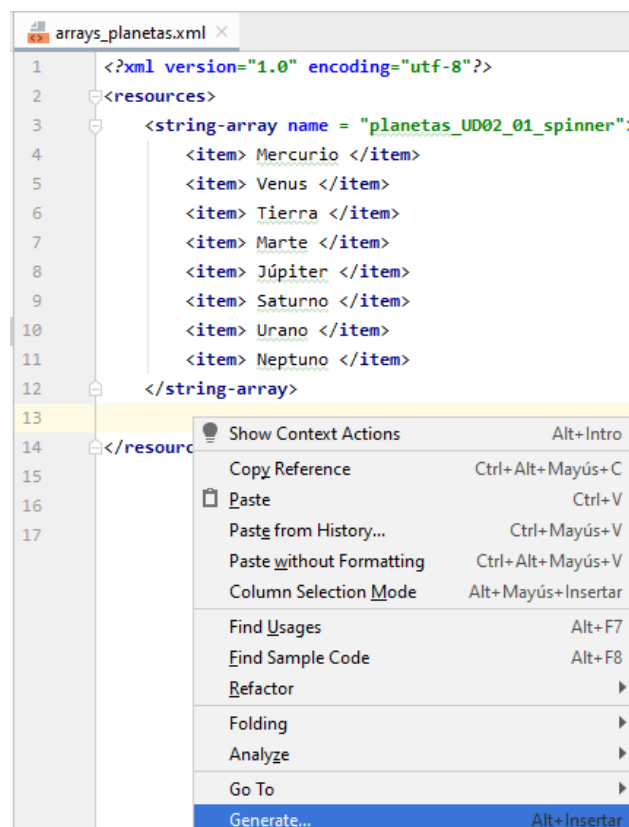


```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <resources>
3      <string-array name = "planetas_UD02_01_spinner">
4          <item> Mercurio </item>
5          <item> Venus </item>
6          <item> Tierra </item>
7          <item> Marte </item>
8          <item> Júpiter </item>
9          <item> Saturno </item>
10         <item> Urano </item>
11         <item> Neptuno </item>
12     </string-array>
13 </resources>

```

Definimos el array con la etiqueta <string-array> e indicamos el nombre que tendrá.



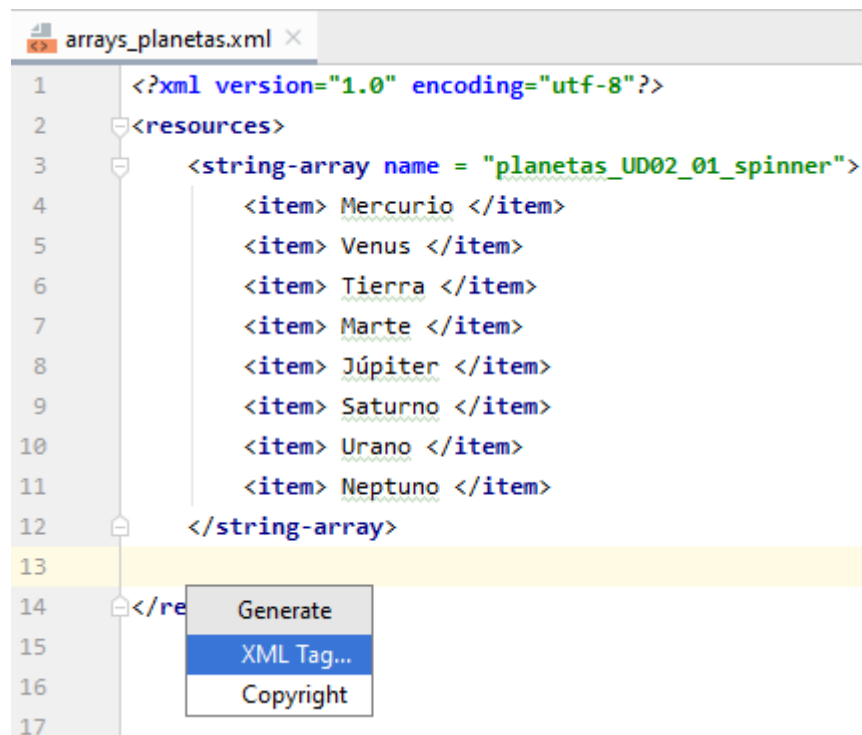
```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <resources>
3      <string-array name = "planetas_UD02_01_spinner">
4          <item> Mercurio </item>
5          <item> Venus </item>
6          <item> Tierra </item>
7          <item> Marte </item>
8          <item> Júpiter </item>
9          <item> Saturno </item>
10         <item> Urano </item>
11         <item> Neptuno </item>
12     </string-array>
13 </resources>

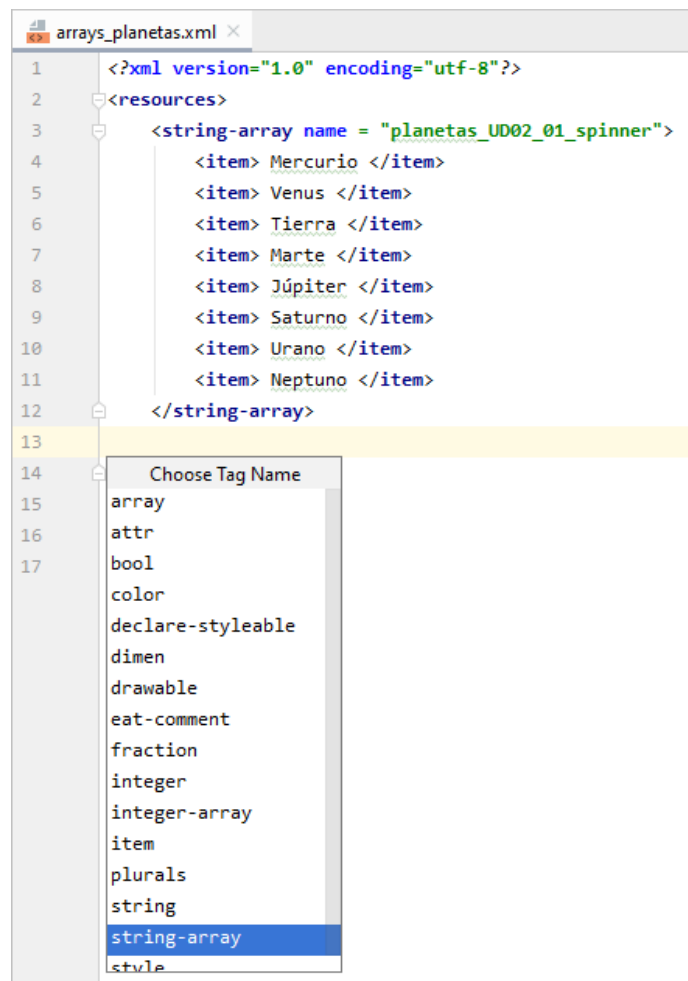
```

Show Context Actions		Alt+Intro
Copy Reference	Ctrl+Alt+Mayús+C	
Paste	Ctrl+V	
Paste from History...	Ctrl+Mayús+V	
Paste without Formatting	Ctrl+Alt+Mayús+V	
Column Selection Mode	Alt+Mayús+Insertar	
Find Usages	Alt+F7	
Find Sample Code	Alt+F8	
Refactor		
Folding		
Analyze		
Go To		
Generate...	Alt+Insertar	

Podemos ver qué tipo de etiquetas podemos tener en un archivo de tipo 'values' pulsando en el botón derecho del ratón y eligiendo la opción **Generate**.



Escogeremos la opción **XML Tag**.



De la lista escogeremos la etiqueta que queramos

- Fichero de recursos: array_planetas.xml.
- Por el nombre del string_array es por donde se va acceder al array.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string-array name = "planetas_UD02_01_spinner">
        <item> Mercurio </item>
        <item> Venus </item>
        <item> Tierra </item>
        <item> Marte </item>
        <item> Júpiter </item>
        <item> Saturno </item>
        <item> Urano </item>
        <item> Neptuno </item>
    </string-array>
</resources>
```

XML del Layout

- Observar como se crea un Spinner



```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      android:layout_width="match_parent"
6      android:layout_height="match_parent"
7      tools:context=".UI.Spinner.UD02_01_Spinners">
8      <Spinner
9          android:id="@+id/spnPlanetas_UD02_01_spinners"
10         android:layout_width="wrap_content"
11         android:layout_height="wrap_content"
12         android:entries="@array/planetas_UD02_01_spinner" />
13
14  </LinearLayout>
```

- Línea 12: Es donde se vincula el Spinner con el recurso tipo array: planetas

Código Java

```
UD02_01_Spinners.java x
1 package olga100.proyectosandroid.pmdm_2020_2021.UI.Spinner;
2
3 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
4
5 import android.os.Bundle;
6
7 import olga100.proyectosandroid.pmdm_2020_2021.R;
8
9 public class UD02_01_Spinners extends AppCompatActivity {
10
11     @Override
12     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
13         super.onCreate(savedInstanceState);
14         setContentView(R.layout.activity_u_d02_01_spinners);
15     }
16 }
```

- Línea 14: Cargamos el Layout donde se encuentra el Spinner.

Veremos más adelante en la sección del Spinner como gestionar el spinner (recuperar el elemento seleccionado, capturar el evento de seleccionar un elemento da lista,...)

- La captura de eventos empleando este lo veremos en la sección de adaptadores del Spinner.
- Indicar que en las propiedades del Spinner tenemos la propiedad **SpinnerMode** que permite que cuando se pulsa en la lista, aparezca una caja de diálogo con los elementos del spinner (opción **dilaog'**).