



UNIVERSIDAD DE COLIMA

Universidad de Colima

Facultad de Telemática

Ingeniería de software

Programación de Móviles

Trabajo Independiente - Evento touch: dibujar un círculo en Android Studio con Kotlin

Tercera parcial

Almno. Angel Isaac Bejarano Flores

5°D

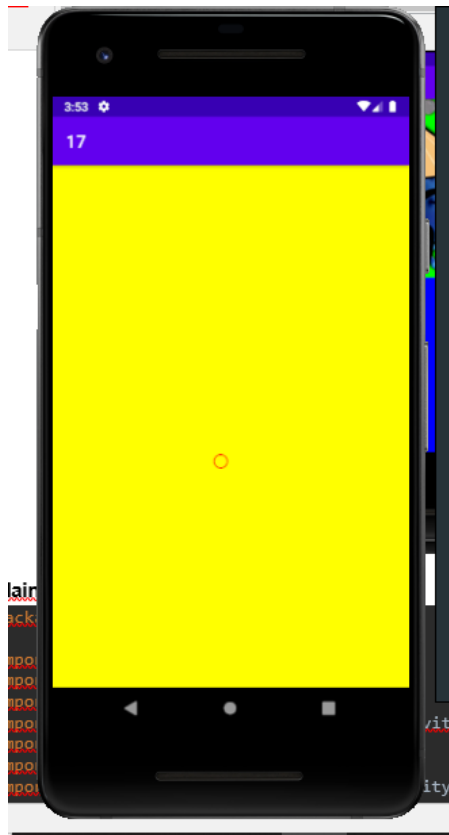
Mtro. Armando Román Gallardo

Miércoles 9 de diciembre de 2020. Manzanillo, Col.

activity_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/layout1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity" />
```

Interfaz



MainActivity.kt

```
package com.example.dibujarcirculoevento

import android.content.Context
import android.graphics.Canvas
import android.graphics.Paint
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.view.View
import kotlinx.android.synthetic.main.activity_main.*

class MainActivity : AppCompatActivity() {
```

```

var corx = 0f
var cory = 0f

private lateinit var fondo: Lienzo

override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onCreate(savedInstanceState)
    setContentView(R.layout.activity_main)

    val fondo = Lienzo(this)
    layout1.addView(fondo)
    fondo.setOnTouchListener { view, motionEvent ->
        corx = motionEvent.x
        cory = motionEvent.y
        fondo.invalidate()
        true
    }
}

inner class Lienzo(context: Context) : View(context) {

    override fun onDraw(canvas: Canvas) {
        canvas.drawRGB(255, 255, 0)
        val pincel1 = Paint()
        pincel1.setARGB(255, 255, 0, 0)
        pincel1.setStrokeWidth(4f)
        pincel1.setStyle(Paint.Style.STROKE)
        canvas.drawCircle(corx, cory, 20f, pincel1)
    }
}
}

```