


Open Opened 3 weeks ago by  **Rubén Montero**

Respondiendo a clicks en la barra de navegación

Resumen

- Añadiremos código a `MonstersActivity.java` para lanzar un `Toast` cada vez que se haga *click* en un elemento de la barra inferior

Descripción

Nuestra `BottomNavigationView` es bonita, pero no hace nada.

Vamos a aprender *cómo* responder a los *clicks* del usuario.

La tarea

Para empezar, en `MonstersActivity.java`, **instancia** una variable de tipo `BottomNavigationView` en el método `onCreate`, asociándola al elemento del XML, así:

```
public class MonstersActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(@Nullable Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_monsters);

        BottomNavigationView bar = findViewById(R.id.bottomNavigationView);
        // ...
    }
}
```

Luego, sobre `bar`, **invoca** `setOnItemSelectedListener` (es similar a `setOnClickListener`):

```
bar.setOnItemSelectedListener();
```

...y dentro de los paréntesis, **instancia** un *listener* de tipo `NavigationBarView.OnItemSelectedListener` *anónimo*.

Será anónimo. Cuando escribamos `new` (y espacio en blanco), Android Studio nos permitirá autocompletar:

```
bar.setOnItemSelectedListener(new NavigationBarView.OnItemSelectedListener() {
    @Override
    public boolean onNavigationItemSelected(@NonNull MenuItem item) {
        return false;
    }
});
```

Como ves, sólo hay un método `onNavigationItemSelected`. En él, *recibimos* un parámetro tipo `MenuItem` que representa el *item* clicado por el usuario. Dentro de este `MenuItem` podemos usar `.getItemId()` para distinguirlo.

Escribe el siguiente código:

```
bar.setOnItemSelectedListener(new NavigationBarView.OnItemSelectedListener() {
    @Override
    public boolean onNavigationItemSelected(@NonNull MenuItem item) {
        if (item.getItemId() == R.id.item1) {
            // Hacer algo si el usuario pulsa Digimon 1
        }
        if (item.getItemId() == R.id.item2) {
            // Hacer algo si el usuario pulsa Digimon 2
        }
        if (item.getItemId() == R.id.item3) {
            // Hacer algo si el usuario pulsa Digimon 3
        }
        return false;
    }
});
```

```
}  
});
```

También debemos modificar `return false`. Con ese *booleano* devolvemos a Android si *hemos sido capaces de gestionar el click*. En la práctica, siempre vamos a poder, así que **sustitúyelo** por `true`:

```
-         return false;  
+         return true;
```

Para terminar, **implementa** el siguiente comportamiento:

- Si el usuario pulsa en **Digimon 1**, se lanzará un *Toast* con el texto: `"Este es el primer Digimon"`
- Si el usuario pulsa en **Digimon 2**, se lanzará un *Toast* con el texto: `"Clicaste Digimon 2"`
- Si el usuario pulsa en **Digimon 3**, se lanzará un *Toast* con el texto: `"Has clicado en Digimon 3"`

Por último

Sube tus cambios al repositorio en un nuevo *commit*.



Rubén Montero @ruben.montero changed milestone to [%Sprint 1](#) 3 weeks ago



Ania Blanco @ania.blanco mentioned in commit [a13148d5](#) 1 week ago