



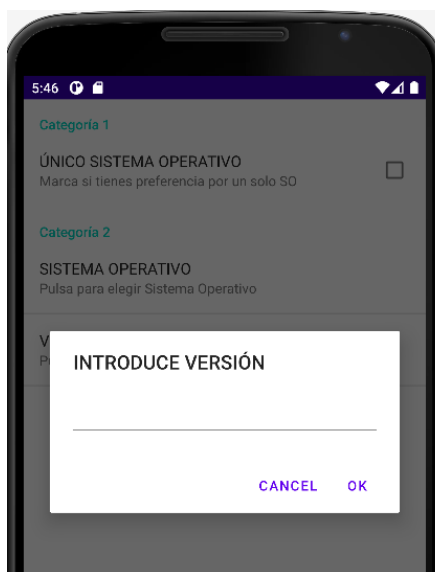
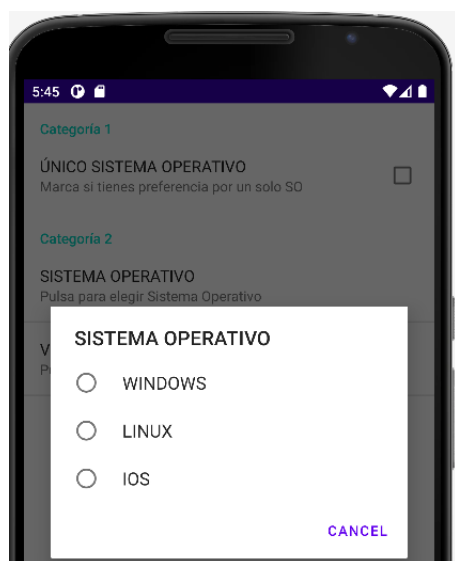
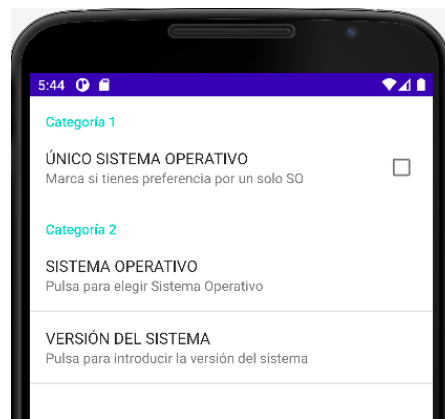
TEMA 7. EJERCICIOS

1. Realiza una aplicación con una actividad que contenga dos objetos EditText, dos botones (Guardar y Recuperar) y dos objetos TextView. Al pulsar el botón Guardar, el contenido de los EditText será almacenado mediante SharedPreferences, y al pulsar el botón Recuperar, el contenido almacenado será mostrado en los dos objetos TextView.





2. Crea una actividad que tenga en la pantalla principal una etiqueta y dos botones: el superior, que muestre una interfaz de preferencias con las opciones que se muestran en la imagen; y el inferior, que recupere los valores introducidos y los muestre mediante log en el entorno de desarrollo. Reproduce los colores y estilos mostrados en las imágenes.



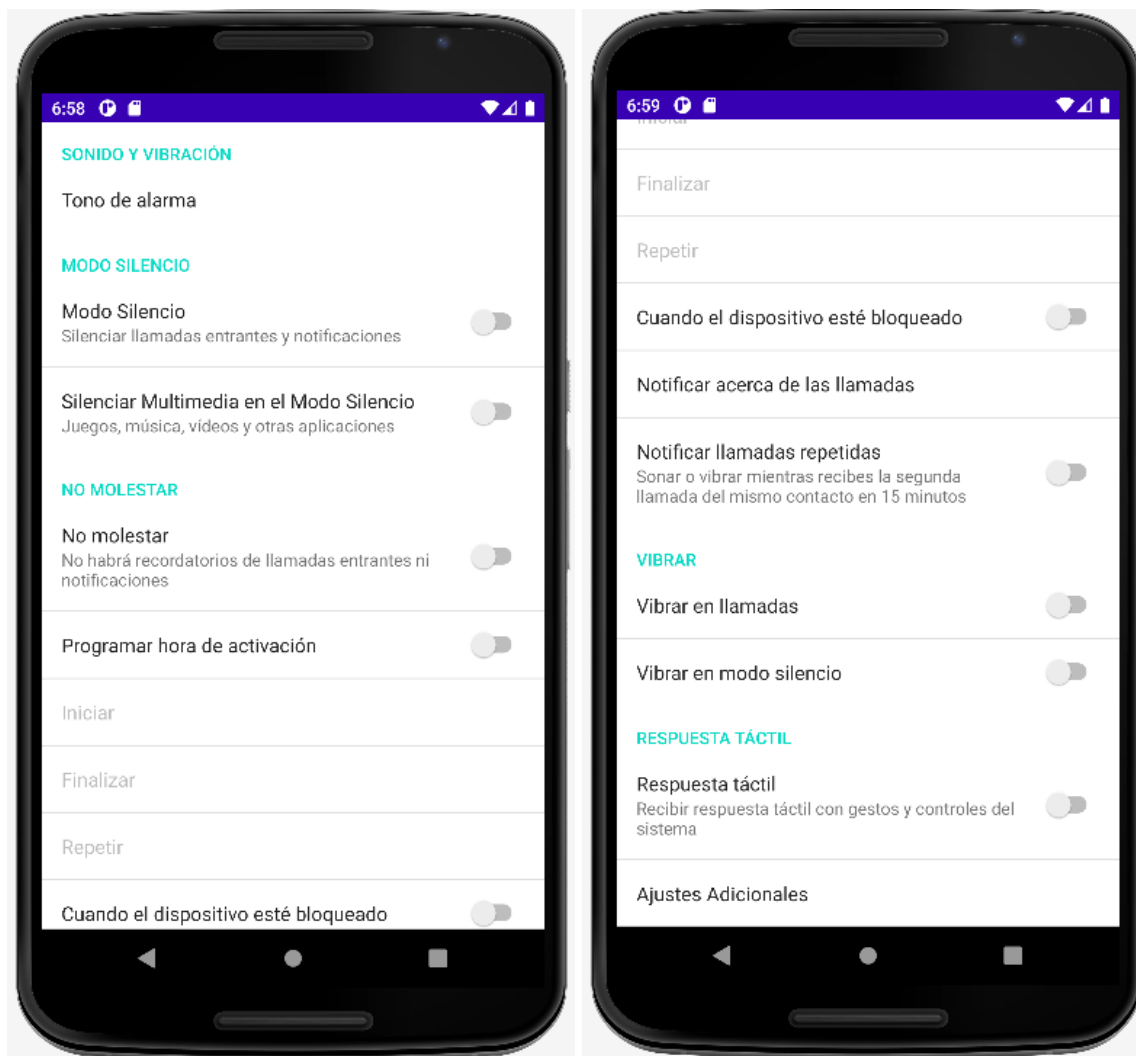
Preferences
Preferences
Preferences

org.belen.t7e2pa
org.belen.t7e2pa
org.belen.t7e2pa

I S0 único: false
I S0: WIN
I Versión: 1

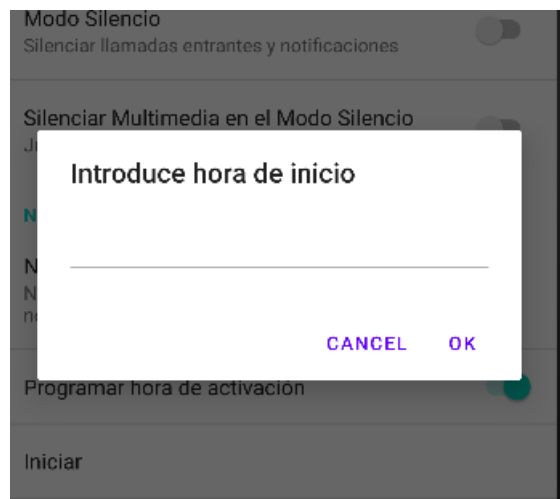


3. Realiza una aplicación para configurar el sonido del móvil. Para ello, utiliza los elementos *SwitchPreference* y *RingTonePreference*. Debe mostrar las siguientes opciones:

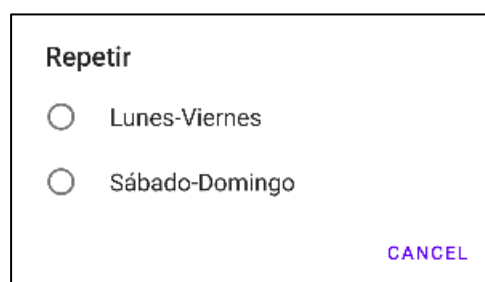


Al activar la opción “Programar hora de activación”, se deben mostrar las opciones “Iniciar”, “Finalizar” y “Repetir”.

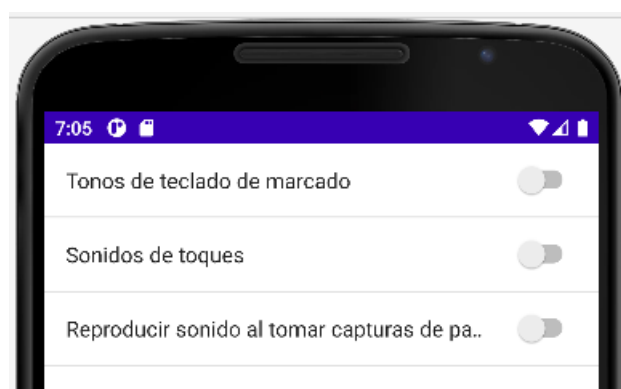
Al pulsar sobre “Iniciar” o “Finalizar”, nos debe pedir la hora de inicio y finalización:



Al pulsar sobre “Repetir”, nos debe mostrar las siguientes opciones:

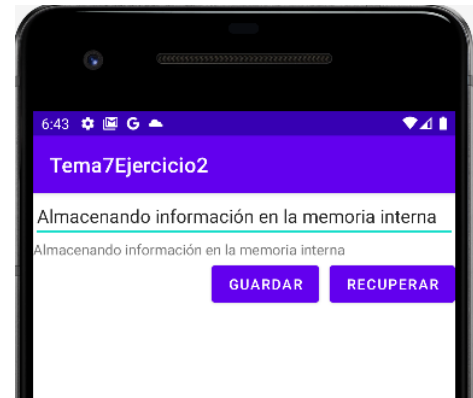


Al pulsar sobre “Ajustes adicionales”, se debe abrir la siguiente ventana de preferencias:

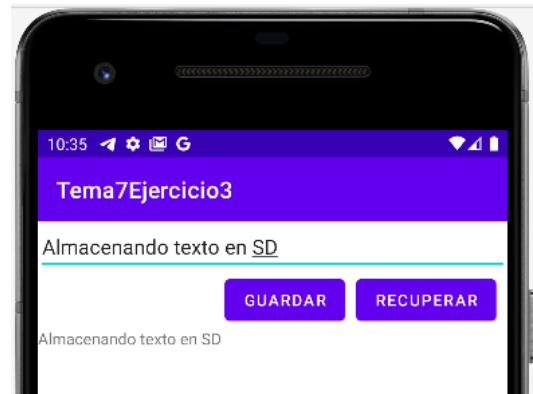




- Realiza una aplicación con una actividad que contenga un objeto EditText, dos botones (Guardar y Recuperar) y un objeto TextView. Al pulsar el botón Guardar, el contenido del EditText será almacenado en la memoria interna, y al pulsar el botón Recuperar el contenido del fichero será mostrado en el objeto TextView.

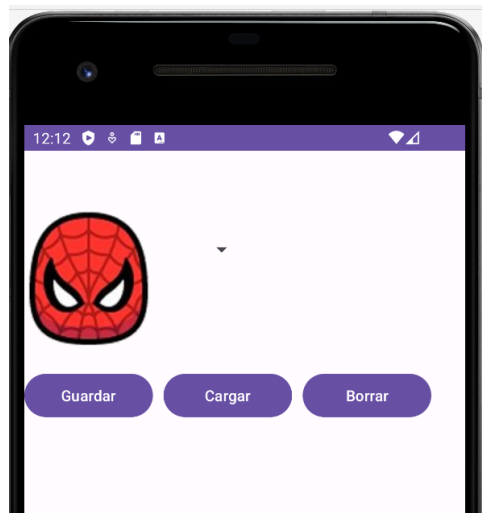


- Realiza una aplicación con una actividad que contenga un objeto EditText, dos botones (Guardar y Recuperar) y un objeto TextView. Al pulsar el botón Guardar, el contenido del EditText será almacenado en la tarjeta SD, y al pulsar el botón Recuperar, el contenido del fichero será mostrado en el objeto TextView.

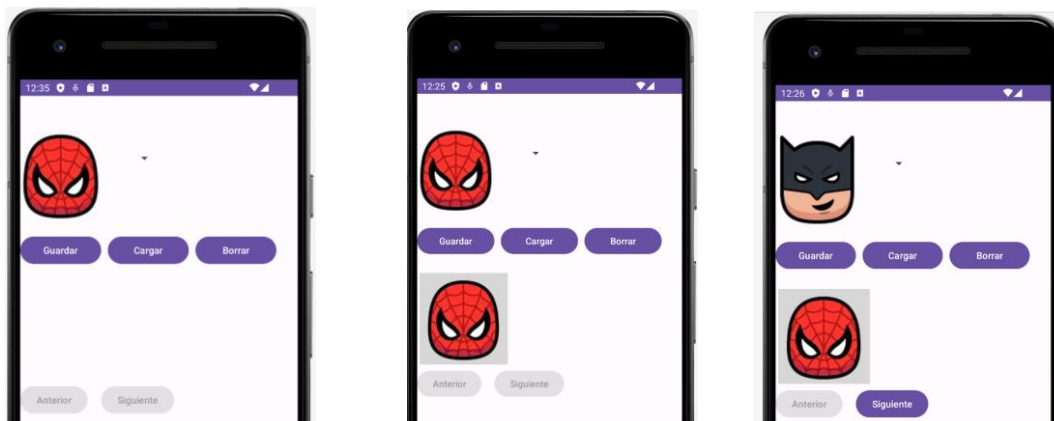




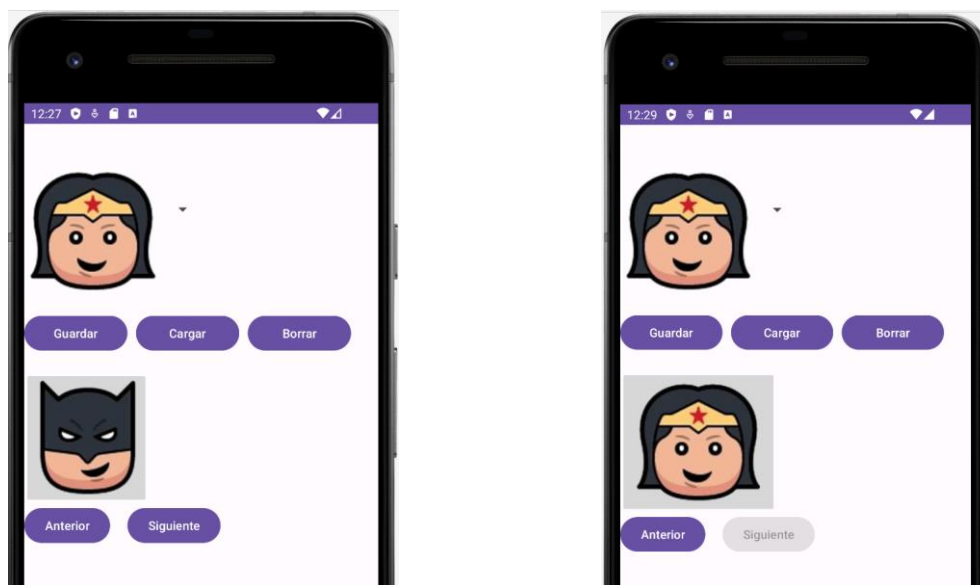
6. Crea una aplicación que inicialmente muestre un layout con los siguientes elementos, con la disposición que se ve en la imagen:
- Un Spinner con las imágenes de los Vengadores.
 - Tres botones: guardar, cargar y borrar.



- Cuando se pulse el botón *Guardar*, guardaremos en un fichero de texto en la memoria SD una referencia a la imagen seleccionada en el *Spinner*.
- Cuando se pulse el botón *Borrar*, borraremos todas las referencias guardadas en el fichero de texto de la memoria SD.
- Cuando se pulse el botón *Cargar*, habilitaremos una sección con los siguientes elementos:
 - Un *ImageView* donde cargaremos la primera imagen del fichero de la SD, en el caso de que la hubiera.
 - Dos botones, anterior y siguiente, que estarán habilitados o deshabilitados en función de si hay elementos que mostrar antes o después.

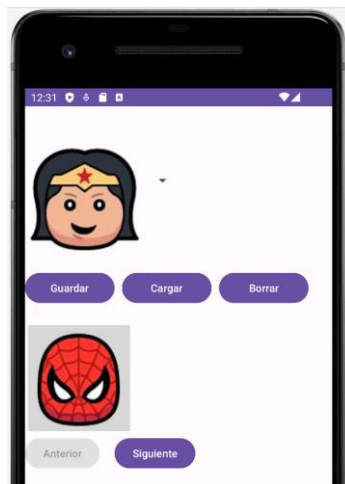


- iii. Cuando se pulse el botón *Siguiente*, se debe mostrar el siguiente elemento almacenado en la memoria SD, y se debe deshabilitar cuando ya no queden más elementos que mostrar.

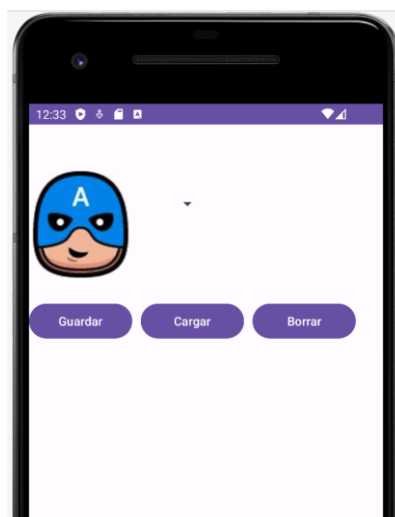




- iv. El funcionamiento del botón *Anterior* debe ser análogo, mostrándose el elemento anterior almacenado en la memoria SD y deshabilitándose cuando ya no queden más elementos que mostrar.



- v. Cuando se pulsan los botones *Guardar* o *Borrar*, se debe ocultar la zona de visualización de las imágenes guardadas en SD.





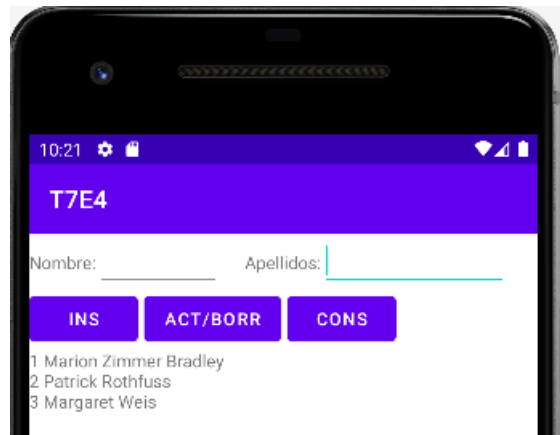
7. Crea una aplicación que tenga una base de datos SQLite cuya única tabla tenga tres campos, uno de índice y dos de texto. Construye una interfaz con tres objetos EditText y cinco botones, tal y como se muestra en la imagen:

Inicialmente, la fila con el texto “Código” y los botones “Actualizar” y “Borrar” no deben estar visibles.

Los botones deben tener las siguientes funciones:

- a) **Ins:** Insertar en la tabla un registro con el contenido de los EditText.
- b) **Cons:** Listar el contenido de la tabla (índice y campos de texto) en el EditText.
- c) **Act/Borrar:** Mostrar los campos para introducir el código para la actualización o el borrado.
- d) **Borrar:** Borrar el registro indicado en “código”.
- e) **Actualizar:** Modificar el registro indicado en “código” con la información de los EditText.

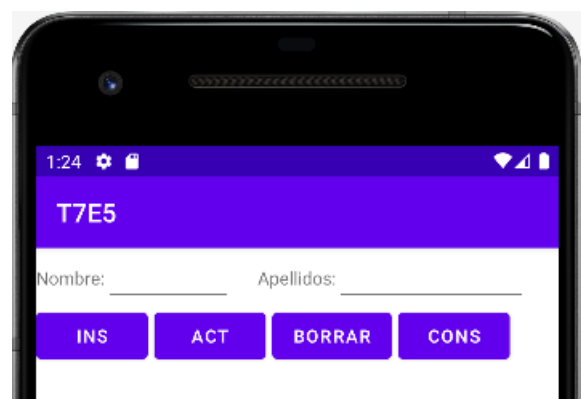
La realización de las acciones de inserción, modificación y borrado deben ser informadas mediante un Toast. Además, al finalizar las acciones, se deberá borrar los campos rellenos, así como ocultar los campos para introducir el código para la inserción o el borrado de filas en el caso de que se hayan hecho visibles.



Ejemplo de consulta

8. Crea una aplicación que tenga una base de datos SQLite cuya única tabla tenga tres campos, uno de índice y dos de texto. Construye una interfaz con dos objetos EditText, cuatro botones y un ListView. Los botones deben tener las siguientes funciones:
- f) Insertar en la tabla un registro con el contenido de los EditText.
 - g) Listar el contenido de la tabla (índice y campos de texto) en el ListView.
 - h) Borrar el registro que corresponde a la fila seleccionada en el ListView.
 - i) Modificar el registro seleccionado en el ListView con la información de los EditText.

La realización de las acciones de inserción, modificación y borrado deben ser informadas mediante un Toast.





9. Crea una base de datos SQLite con tres campos: uno índice, otro que almacene el nombre de la versión de Android y un tercero para el año de lanzamiento. Elabora un Content Provider que posibilite el acceso y gestión de esta información.

Crea una actividad con dos campos EditText, tres botones y un GridView. Un botón permite mostrar en el GridView la información suministrada por el Content Provider. Otro botón elimina de la base de datos el registro correspondiente a la celda seleccionada en el GridView. El tercer botón añadirá un registro con la información suministrada en EditText.

10. Realiza un proyecto con una actividad cuyo interfaz tenga un botón y un objeto TextView. Al pulsar el botón, se debe realizar una conexión HTTP a la dirección <https://www.google.com/humans.txt> y rellenar el TextView con el contenido del fichero de texto.

