

Toast

Sumario

Introdución

Caso práctico

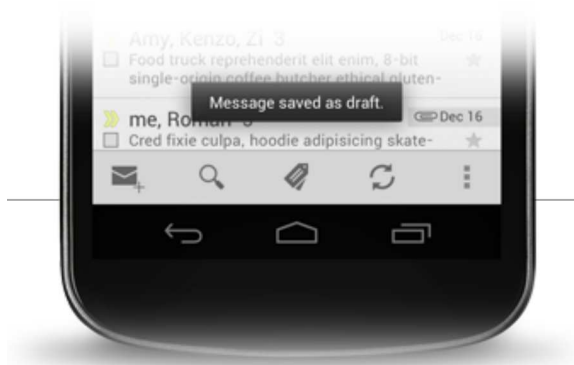
Arquivo de recursos: array_planetas.xml

O XML do layout

Código Java

Introdución

- Un **Toast** proporciona un simple feedback de algo que pasa na aplicación a través dunha pequena mensaxe popup.
- Chámase así "Tostada" porque aparece na pantalla do mesmo xeito que as tostadas saltan na torradora cando están feitas.



- So usa o espazo que precise a mensaxe e a pantalla actual permanece visible.
- Desaparecen automaticamente pasado un pequeno espazo de tempo.

- Para usar o Toast:

```
1 Context context = getApplicationContext();
2 CharSequence text = "Hello toast!";
3 int duration = Toast.LENGTH_SHORT;
4
5 Toast toast = Toast.makeText(context, text, duration);
6 toast.show();
```

- **Context:** é un interface que permite acceder aos recursos da nosa aplicación
- **duration:**
 - **LENGTH_SHORT:** constante que equivale a 2 segundos
 - **LENGTH_LONG:** constante que equivale a 3,5 segundos

- As liñas 5 e 6 anteriores poden ser substituídas pola seguinte:

```
1 Toast.makeText(context, text, duration).show();
```

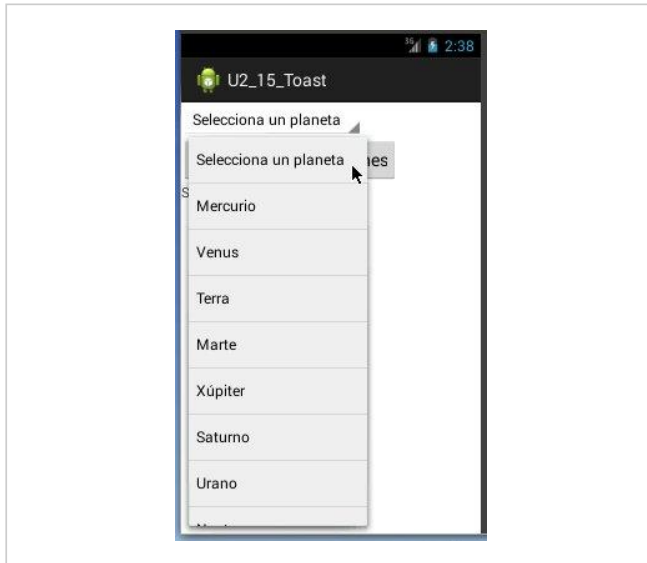
- **Referencias:**

- Clase Toast: <http://developer.android.com/reference/android/widget/Toast.html>
- Introdución: <http://developer.android.com/guide/topics/ui/notifiers/toasts.html>

Caso práctico

- Comezamos creando o proxecto **U2_15_Toast**
- Collendo como base a primeira versión da aplicación dos planetas: **U2_12_Spinner**.
- Simplemente agora a nova aplicación ten unha entrada máis ao principio do Spinner **Selecciona un planeta**.

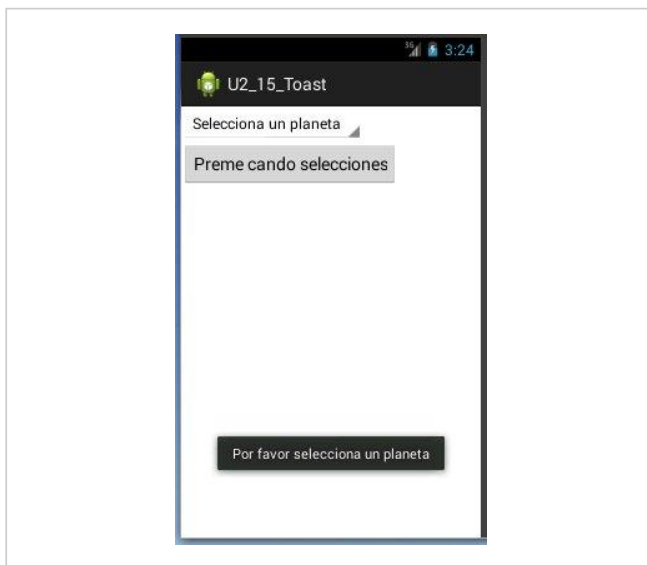
Autodestrucción



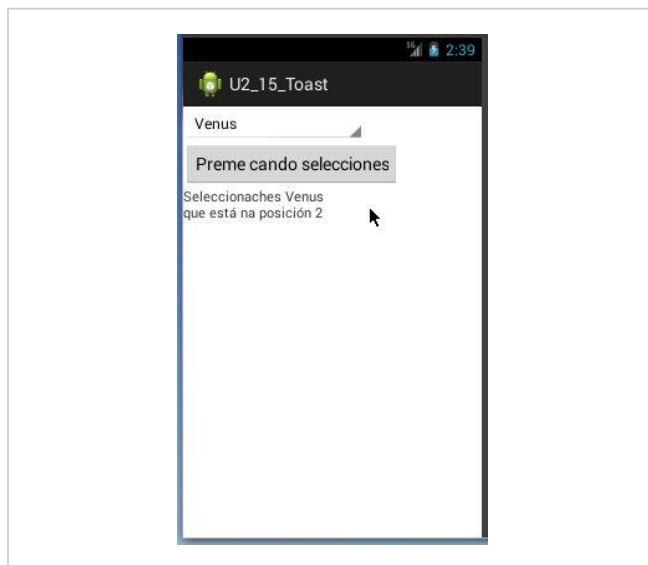
Contido do Spinner.



Non se seleccionou ningún planeta (está seleccionado o ítem 0 do Spinner). Premer no botón.



Aparece un aviso indicando que non se seleccionou ningún planeta (está seleccionada a entrada 0 do Spinner)



Se seleccionamos un planeta funciona como se esperaba, só que agora a posición cambiou con respecto á aplicación orixinal.

Arquivo de recursos: array_planetas.xml

- Copiamos o ficheiro **array_planetas.xml** ubicado en **/res/values/** dunha aplicación á outra.
- Engadimos un ítem ao principio:

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3     <string-array name="planetas">
4         <item>Selecciona un planeta</item>
5         <item>Mercurio</item>
6         <item>Venus</item>
7         <item>Terra</item>
8         <item>Marte</item>
9         <item>Xúpiter</item>
10        <item>Saturno</item>
11        <item>Urano</item>
12        <item>Neptuno</item>
13    </string-array>
14 </resources>

```

O XML do layout

- É igual ao da aplicación orixinal.

```

1 <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
2     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
3     android:layout_width="match_parent"
4     android:layout_height="match_parent"
5     android:orientation="vertical" >
6
7     <Spinner
8         android:id="@+id/spin_planetas"
9         android:layout_width="wrap_content"
10        android:layout_height="wrap_content"
11        android:entries="@array/planetas" />
12
13    <Button
14        android:id="@+id/btn_seleccion"
15        android:layout_width="wrap_content"
16        android:layout_height="wrap_content"
17        android:onClick="onButtonClick"
18        android:text="Preme cando selecciones" />
19
20    <TextView
21        android:id="@+id/lbl_resultado"
22        android:layout_width="wrap_content"
23        android:layout_height="wrap_content"
24        android:text="Selecciona un planeta" />
25
26 </LinearLayout>

```

Código Java

- Ao método da aplicación orixinal engadímoslle un control: se esta seleccionada ou non a posición 0 do Spinner.

```

1 package com.example.u2_15_toast;
2
3 import android.app.Activity;
4 import android.os.Bundle;
5 import android.view.Menu;
6 import android.view.View;
7 import android.widget.Spinner;
8 import android.widget.TextView;
9 import android.widget.Toast;
10
11 public class U2_15_Toast extends Activity {
12
13     @Override
14     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
15         super.onCreate(savedInstanceState);
16         setContentView(R.layout.activity_u2_15__toast);
17     }
18
19     @Override
20     public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
21         // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
22         getMenuInflater().inflate(R.menu.u2_15__toast, menu);

```

```
23     return true;
24 }
25
26 public void onClick(View v) {
27     Spinner spinPlanetas = (Spinner) findViewById(R.id.spin_planetas);
28     TextView lblResultado = (TextView) findViewById(R.id.lbl_resultado);
29
30     if (spinPlanetas.getSelectedItemId() == 0) {
31         Toast.makeText(this, "Por favor selecciona un planeta", Toast.LENGTH_LONG).show();
32         lblResultado.setText("");
33     } else
34
35         lblResultado.setText("Seleccionaches "
36             + spinPlanetas.getSelectedItem()
37             + "\nque está na posición "
38             + spinPlanetas.getSelectedItemId());
39 }
40
41 }
```

- **Liña 30:** Comprobamos se a posición seleccionada no Spinner é a 0 de ser así ...
- **Liña 31:** realizamos un Toast.
- **Liña 32:** Poñemos a etiqueta a baleiro.

-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2015).

Obtenido de «<https://manuais.iessanclemente.net/index.php?title=Toast&oldid=57133>»

Esta página se editó por última vez el 28 jul 2015 a las 09:10.

El contenido está disponible bajo la licencia [Creative Commons: CC-BY-NC-SA](#), a menos que se indique lo contrario.