

Spinner

Sumario

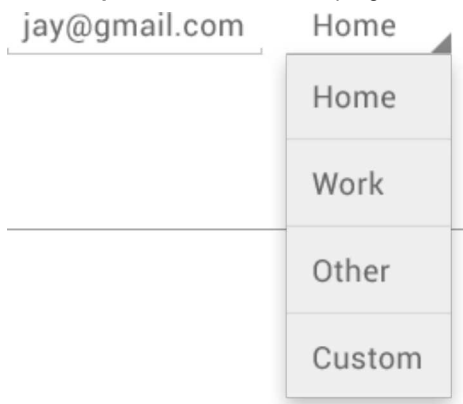
Introdución

Caso práctico

- Arquivo de recursos: String-Array
- XML do Layout
- Código Java
- Capturar o evento cando se selecciona un ítem

Introdución

- Un **Spinner** é unha lista despregable de opcións na que o usuario pode escoller unha delas.



- Imos comezar usando o Spinner apoiándonos primeiro nun botón de texto.
- Unha forma estática de definir os datos que van encher o Spinner é usando un arquivo de recursos de tipo **String-array**:

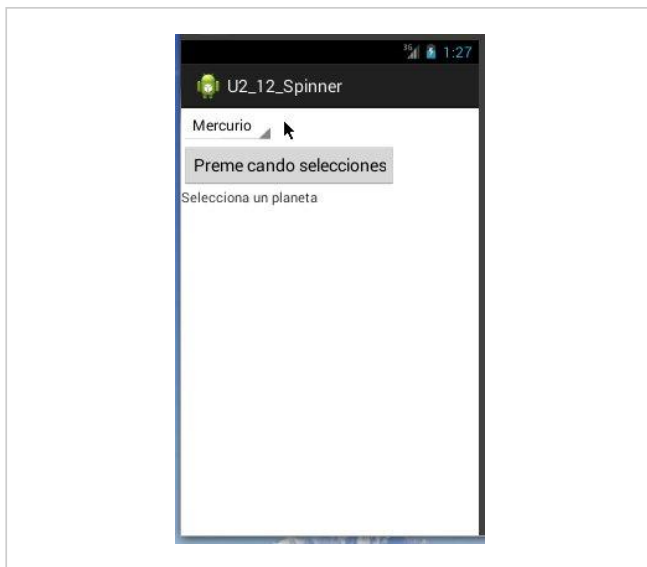
- Referencias**

- O control: <http://developer.android.com/reference/android/widget/Spinner.html>
- Introdución: <http://developer.android.com/design/building-blocks/spinners.html>
- Para programadores: <http://developer.android.com/guide/topics/ui/controls/spinner.html>

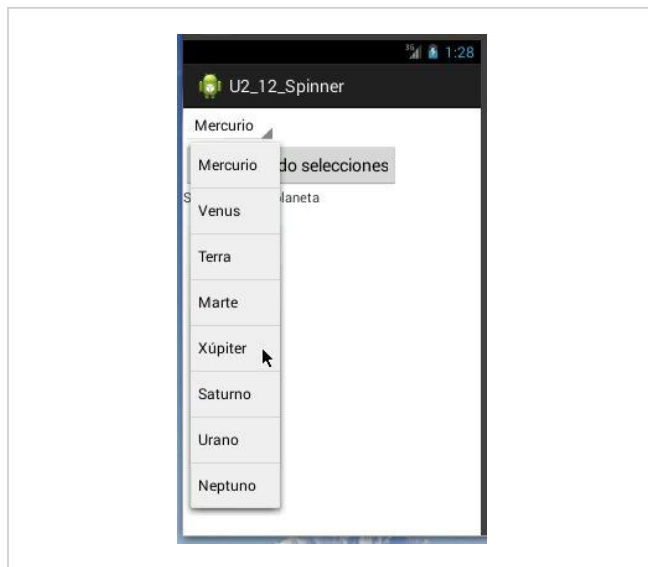
Caso práctico

- Crear o proxecto **U2_12_Spinner**
- Nunha primeira versión imos crear unha aplicación que permita seleccionar un planeta nun Spinner e logo premendo un botón nos indicará o ítem seleccionado e a súa posición.

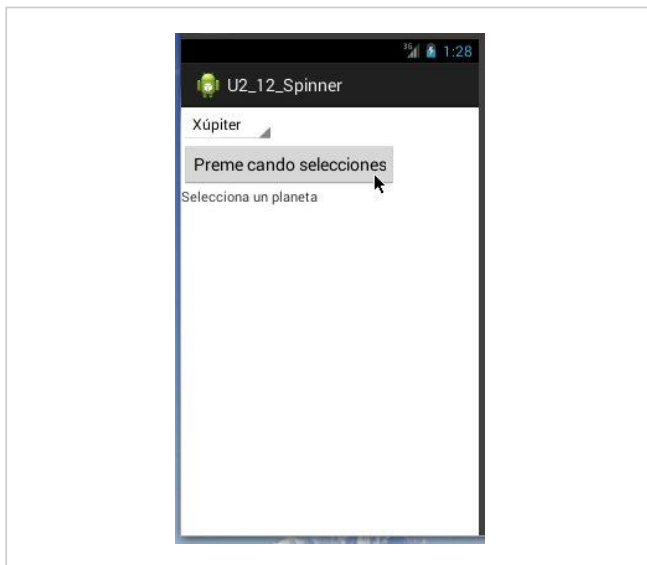
Spinner Planetas



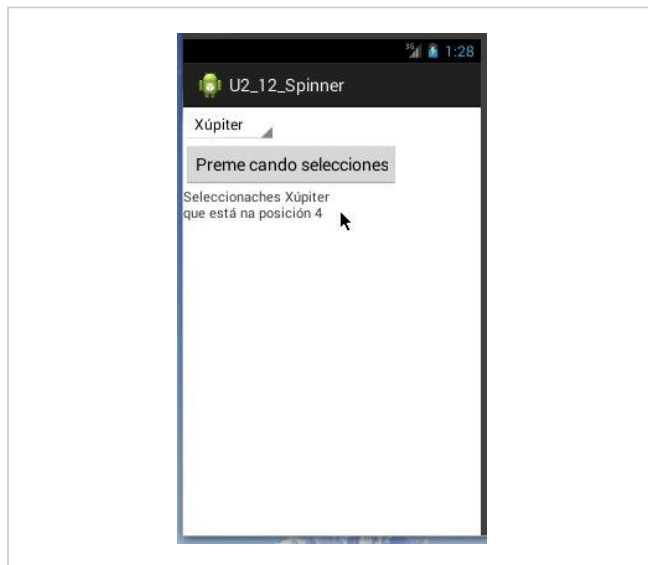
Aplicación recién iniciada.



Seleccionar Xúpiter (5º elemento da lista)

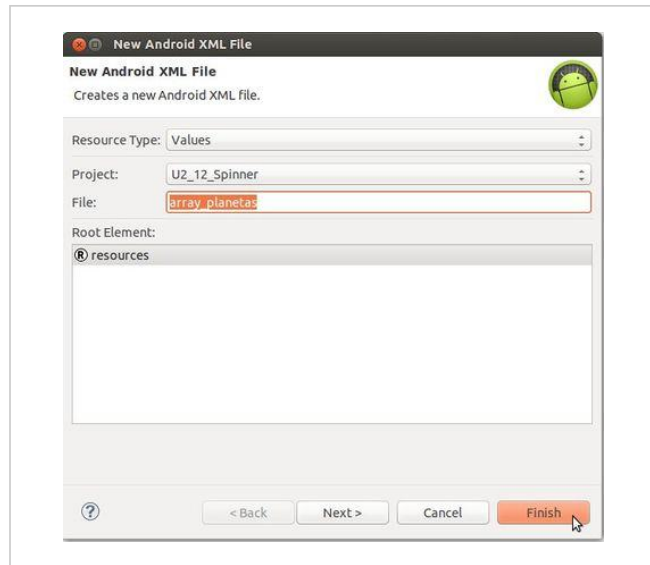
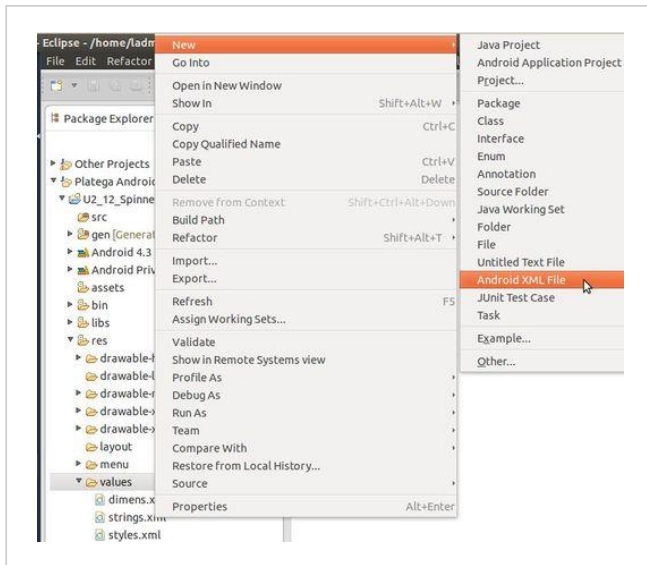


Premar o botón

Indícanos que seleccionamos Xúpiter e que está na posición 4.
O índice do Spinner comeza en 0.

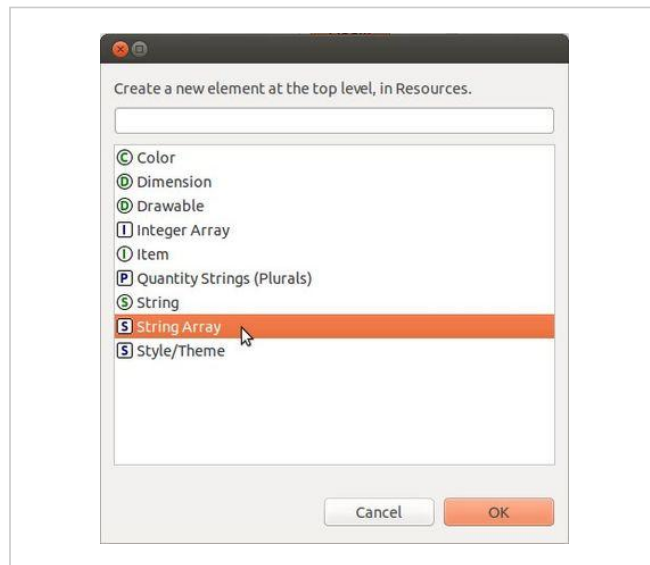
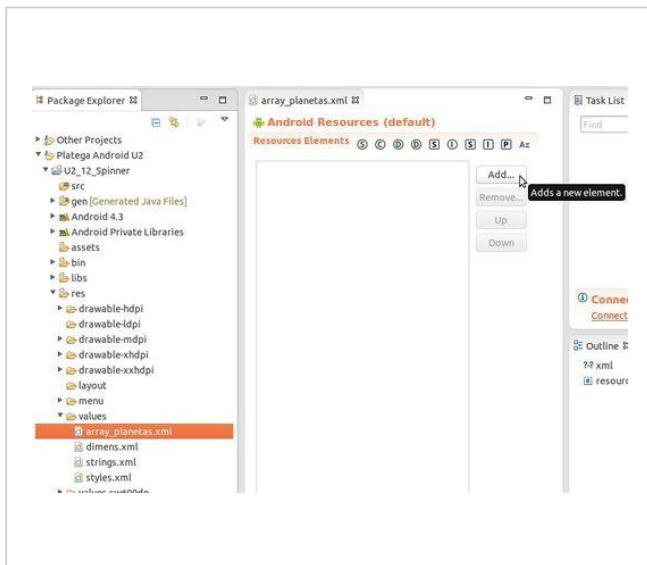
Arquivo de recursos: String-Array

Crear array



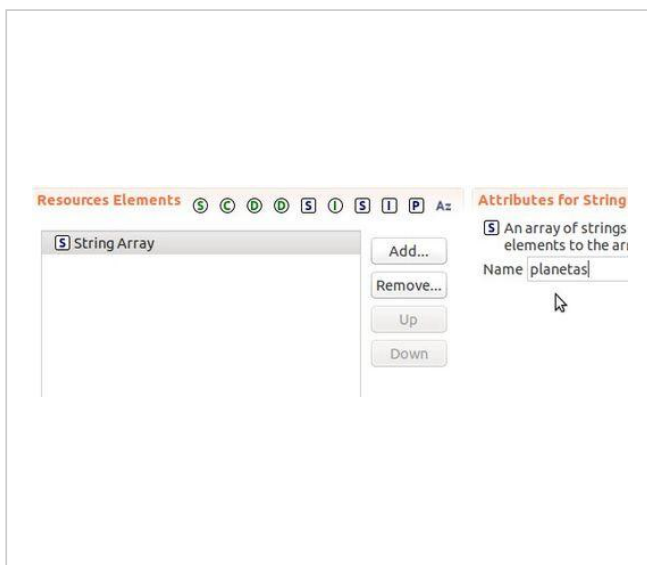
En /res/values crear un novo ficheiro XML de Android.

Indicar o nome, nesta caso: array_planetas e rematar.



Engadir un elemento ...

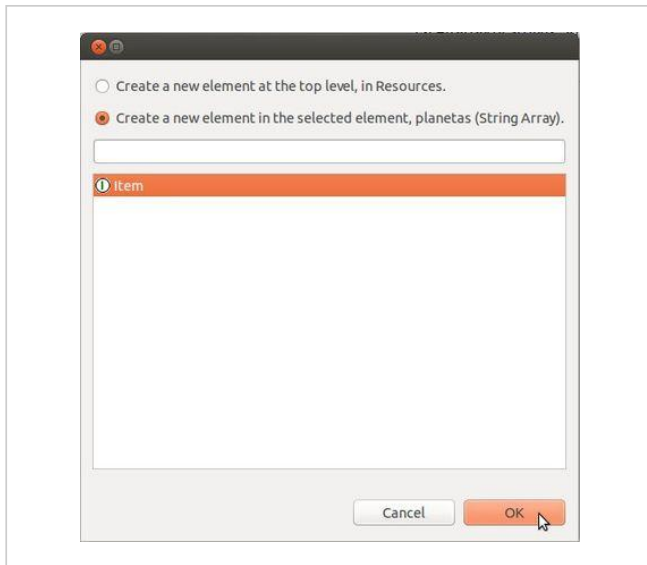
... tipo String_Array



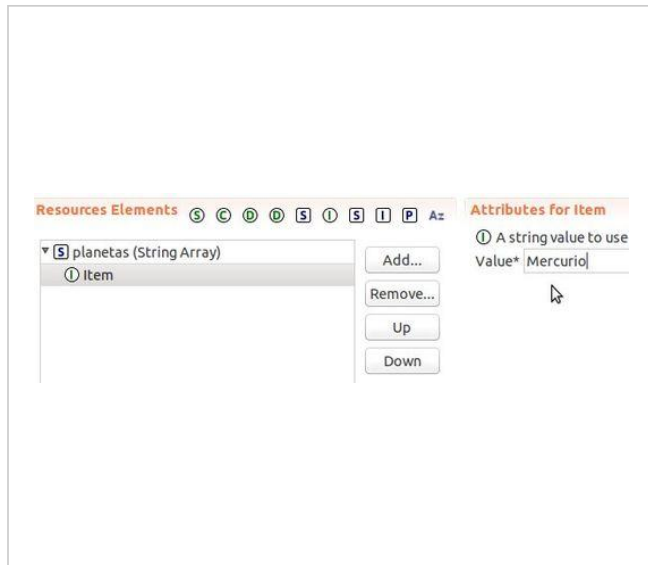
Poñerlle un nome ao recurso: planetas



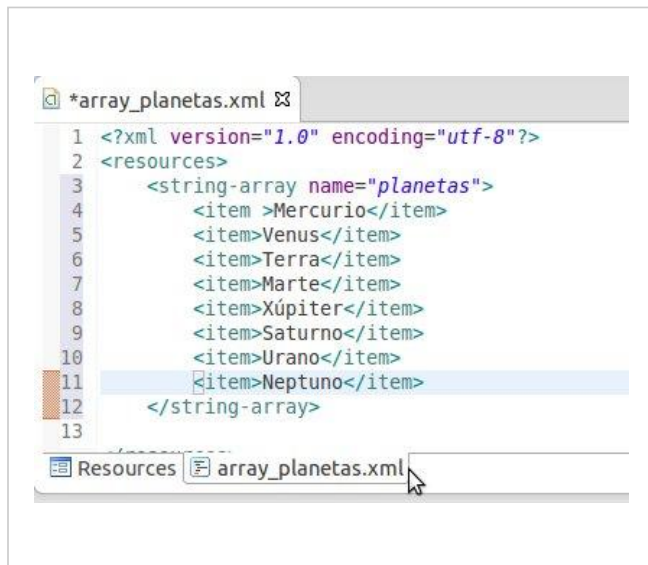
Engadir un ...



... ítem



Indicar un valor para ese ítem: Mercurio



Ficheiro en formato XML, onde xa se pode copiar/pegar/modificar e crear o resto dos ítems.

- Ficheiro de recursos: array_planetas.xml.
- Polo nome do string_array é por onde se vai acceder ao array.

```

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

```

XML do Layout

- Observar como se crea un Spinner

```

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>

```

- Liña 11: é onde se vincula o Spinner co recurso tipo array: planetas.
- Liña 17: chamamos a un método cando se faga Click.

Código Java

```

1 package com.example.u2_12_spinner;
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
10 public class U2_12_Spinner extends Activity {
11
12     @Override
13     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
14         super.onCreate(savedInstanceState);
15         setContentView(R.layout.activity_u2_12_spinner);
16     }
17
18     @Override
19     public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
20         // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
21         getMenuInflater().inflate(R.menu.u2_12_spinner, menu);
22         return true;
23     }
24
25     public void onButtonClick(View v) {
26         Spinner spinPlanetas = (Spinner) findViewById(R.id.spin_planetas);
27         TextView lblResultado = (TextView) findViewById(R.id.lbl_resultado);
28
29         lblResultado.setText("Seleccionaches "
30             + spinPlanetas.getSelectedItem()
31             + "\nque está na posición " + spinPlanetas.getSelectedItemId());
32     }
33
34 }

```

- Liñas 26,27: Definimos os obxectos nos que recolleemos os controis declarados no Layout.
- Liñas 31,32: seleccionamos o elemento da lista e a súa posición.

Capturar o evento cando se selecciona un ítem

- Nesta segunda versión vaise deixar que o botón siga realizando a súa función, pero agora cando seleccionemos un ítem que se capture o evento e que na etiqueta indicar cal é o planeta seleccionado e a súa posición.

```

1 package com.example.u2_12_spinner;
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.AdapterView;
8 import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener;
9 import android.widget.Spinner;
10 import android.widget.TextView;
11
12 public class U2_12_Spinner extends Activity {
13
14     @Override
15     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
16         super.onCreate(savedInstanceState);
17         setContentView(R.layout.activity_u2_12_spinner);
18
19         Spinner spinPlanetas = (Spinner) findViewById(R.id.spin_planetas);
20
21         spinPlanetas.setOnItemClickListener(new OnItemClickListener() {
22
23             @Override
24             public void onItemClick(AdapterView<?> parent, View view,
25                 int pos, long id) {
26                 // TODO Auto-generated method stub
27
28                 TextView lblResultado = (TextView) findViewById(R.id.lbl_resultado);
29
30                 lblResultado.setText("Seleccionaches "
31                     + parent.getItemAtPosition(pos)
32                     + "\nque está na posición " + pos);
33
34             }
35
36             @Override
37             public void onNothingSelected(AdapterView<?> arg0) {
38                 // TODO Auto-generated method stub
39
40             }
41         });
42     }
43
44     @Override
45     public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
46         // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
47         getMenuInflater().inflate(R.menu.u2_12_spinner, menu);
48         return true;
49     }
50
51     public void onClick(View v) {
52         Spinner spinPlanetas = (Spinner) findViewById(R.id.spin_planetas);
53         TextView lblResultado = (TextView) findViewById(R.id.lbl_resultado);
54
55         lblResultado.setText("Seleccionaches " + spinPlanetas.getSelectedItem()
56             + "\nque está na posición " + spinPlanetas.getSelectedItemId());
57     }
58 }
59

```

- **Liña 21:** Listener que se chama cando se selecciona un elemento do Spinner
- **Liña 24:** O método `onItemClick(AdapterView<?> parent, View view, int pos, long id)` é chamado cando se selecciona un ítem distinto do xa seleccionado.
- **Parámetros:**
 - `parent`: O elemento (`AdapterView`) onde se fixo a selección.
 - `view`: A vista que foi seleccionada dentro do `AdapterView`
 - `position`: A posición da vista dentro do Adaptador.
 - `id`: Cada ítem pode ter varias filas (neste caso só ten unha) este campo indicaría a fila dentro do ítem

Obtenido de «<https://manuais.iessanclemente.net/index.php?title=Spinner&oldid=57130>»

Esta página se editó por última vez el 28 jul 2015 a las 09:08.

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