Intent intent =new Intent(getBaseContext(), ActivityName.class);

لتعريف الدالة في الشاشة المراد الخروج منها

startActivity(intent);

لبدء الشاشة Activity

finish();

لعد العودة للشاشة مرة أخرى، في حال عاد يخرج من التطبيق كاملًا

في حال عدم وجود بيانات، في الشاشة المراد الذهاب اليها: Activity

Intent intent=new Intent();

في حال وجود بيانات، نضع في الشاشة الأولى:

Intent intent1=new Intent(getApplicationContext(),ActivityName.class);

String name = binding.edName.getText().toString();

//نعرّف متغير ونستدعي به الدالة المراد ارسال ما بداخلها، ويجرب أن يكون من نفس نوع البيانات

int age =Integer.*parseInt*(binding.edAge.getText().toString());

بيانات الأرقام لا تُرسل إلا بعد حويلها لنصوص كما في الأعلى

intent1.putExtra("name",name);  
intent1.putExtra("age",age);

ما بين القوسين هو اسم البيانات كمفتاح وهي ما يتم استدعاءه في الشاشة الأخرى، ويجب حفظ الاسم وكتابته بشكل مطابق لاستدعاءه بشكل صحيح والا فسيخرج قيمة فارغة

startActivity(intent1);

داخل الشاشة المستقبلة للبيانات:

Intent intent=getIntent();

بناء هدف جديد بقصد جلب البيانات

String name =intent.getStringExtra("name");

انشاء متغير لاستدعاء البيانات المطلوبة بنفس نوع البيانات، ثم نستدعيه فيه البيانات كما هو موضح

binding.tvName.setText(name);

لتخزين قيمة المتغير داخل عنصر التصميم

binding.tvEdit.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 finish();

في حال أردنا العودة للشاشة دون حمل أي بيانات، نضع عنصر للضغط عليه ثم كما هو موضح  
 }  
});

للعودة من شاشة وارسال ما بداخلها من بيانات للشاشة السابقة:

binding.btnSave.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {

//نقوم بانشاء متغيرات وتخزين البيانات من العناصر بداخلهم

String name=binding.edNam.getText().toString();  
String email=binding.edEmail.getText().toString();  
String pass=binding.edPass.getText().toString();

//ننشئ هدف فارغ لتخزين البيانات بداخله

Intent intent = new Intent();  
intent.putExtra("name",name);  
intent.putExtra("email",email);  
intent.putExtra("pass",pass);

//RESULT\_OK: تعني أن الشاشة فعالة ولا تحمل مشاكل، فيمكنك اعادتها

setResult(*RESULT\_OK*,intent);

ننهي الشاشة حتى يخرج منها

finish();

}});

في الشاشة العائدين إليها وارسال البيانات بداخلها:

خارج دالة الإنشاء OnCreate :

protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, @Nullable Intent data) {  
 super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);

//Intent data : لاستقبال الشاشة التي تم ارجاعها  
 //resultCode : رقم يعود من الشاشة يخبر إن كانت نجحت العملية أم لا  
 //requestCode : رقم يوضع مع كل شاشة، لتحديد أي الشاشات عادت

if (requestCode==10&resultCode==*RESULT\_OK*){  
 binding.edName.setText(data.getStringExtra("name"));  
 binding.edPassword.setText(data.getStringExtra("pass"));}  
 else if (requestCode==10&&resultCode==*RESULT\_CANCELED*){  
 Toast.*makeText*(this, "You are already registered", Toast.*LENGTH\_SHORT*).show();  
   
 }  
}

طريقة جديدة تدعمها جوجل حاليًا :

**داخل دالة الانشاء OnCreate**

ActivityResultLauncher<Intent> A1 =  
 registerForActivityResult(new ActivityResultContracts.StartActivityForResult(),  
 new ActivityResultCallback<ActivityResult>() {  
 @Override  
 public void onActivityResult(ActivityResult result) {

لتخزين البيانات المرجعة داخل العناصر:  
 binding.edName.setText(result.getData().getStringExtra("name"));  
 binding.edPassword.setText(result.getData().getStringExtra("pass"));}  
 });

نستدعيه داخل الليسنر :   
  
binding.tvNewAccont.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
 @Override  
 public void onClick(View view) {  
 Intent intent = new Intent(getBaseContext(),newAccont.class);  
 A1.launch(intent);  
 }  
});