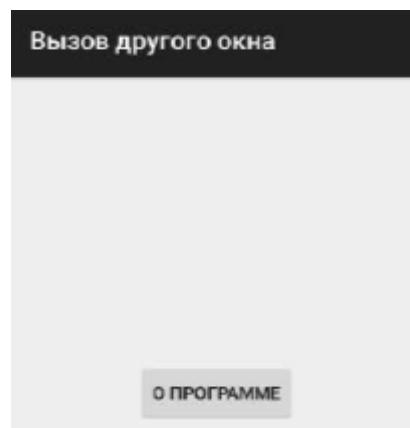




Лекция #17. Вызов другого окна

Приложение не всегда состоит из одного экрана. Нажимая на кнопку «О программе» мы попадаем на новый экран, где находится информация о программе. Создадим приложение, состоящее из двух окон. Из главного окна вызывается окно «О программе»



1. Создайте проект.
2. Создаем первое окно.
 - Удаляем текст «Hello word!
 - Размещаем виджет - Button.
 - В ресурсах устанавливаем надпись на кнопке.
 - В коде программы с помощью методе setTitle() устанавливаем новый заголовок окна
3. Компилируем и запускаем проект. Если все нормально идем дальше.
4. Создание второй активности (второго окна)
 - В ресурсах задаем значения – текст, который будет выводиться во втором окне
Информация будет извлекаться из ресурсов, а именно из строкового ресурса. Открываем файл **res/values/strings.xml** и создаем строковый ресурс **about_text** любого содержания.

Примечание. Текст задается одной строкой, внутри которой используется форматирование:

\n – переход на новую строку (перевод каретки)

**** – используется для задания управляющих символов.

Некоторые управляющие последовательности, применяющиеся в языке **Java**.

\b – возврат на один символ назад

\n – перевод на новую строку

\r – возврат к началу строки

\t – горизонтальная табуляция

\v – вертикальная табуляция

\' – кавычка

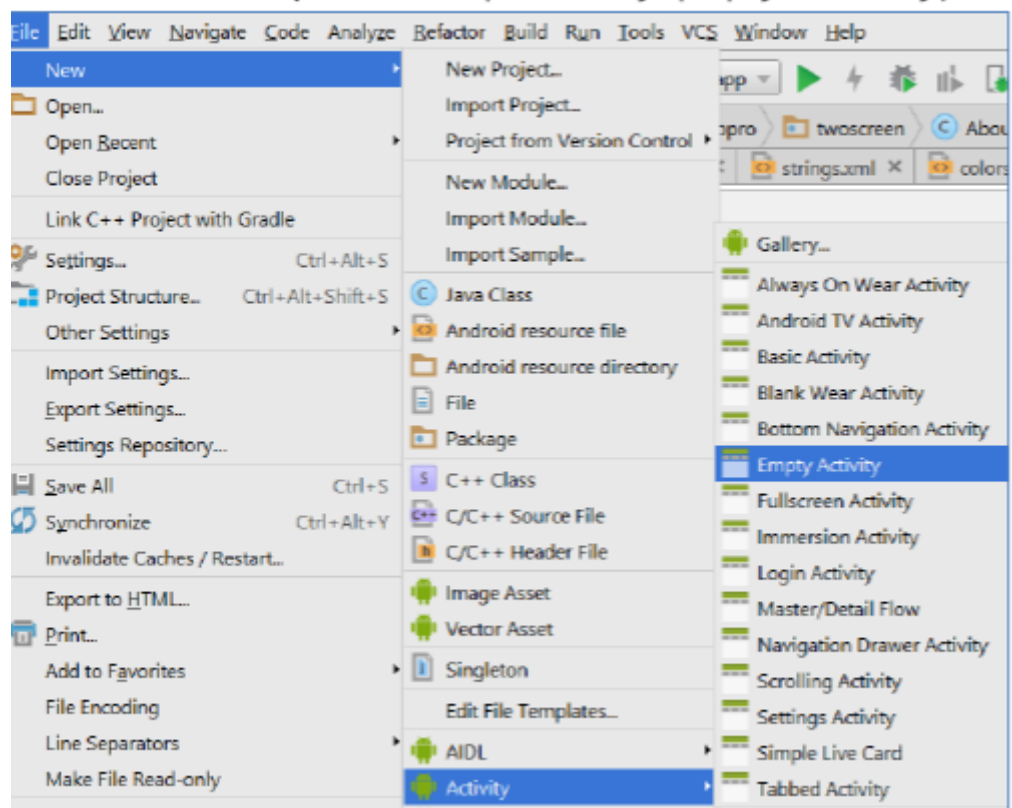
\" – двойные кавычки

| Код HTML | Описание | Пример |
|---|-----------------------------|------------------|
| <code>Текст</code> | Жирное начертание текста | Текст |
| <code><i>Текст</i></code> | Курсивное начертание текста | <i>Текст</i> |
| <code><u>Текст</u></code> | Подчеркнутый текст | <u>Текст</u> |
| <code><strike>Текст</strike></code> | Зачеркнутый текст | Текст |
| <code><sup>Текст</sup></code> | Верхний индекс | а ² |
| <code><sub>Текст</sub></code> | Нижний индекс | А ₂ |

- В ресурсах задаем цвет фона
В папке **values** изменяем файл **color.xml**, в котором используя тег **<color></color>** записываем цвет для фона второго окна
`<color name="foncolor">#80FFFF</color>`
- Создаем новый класс для второго окна и корректируем файл

разметки.

(File->New | Activity | Empty Activity)



В окне создание новой **Activity** вводим название класса - **AboutActivity**.

Далее корректируем файл разметки **activity_about.xml** в папке **res/layout**. Задаем фоновый цвет окна и выводимый текст.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<android.support.constraint.ConstraintLayout xmlns:android="
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context="ru.turbopro.twoscreen.AboutActivity"
    android:background="@color/foncolor">

    <TextView
        android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="234dp"
        android:layout_height="127dp"
        android:text="@string/about_text"
        android:layout_marginRight="8dp"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        android:layout_marginLeft="8dp"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        android:layout_marginTop="8dp" />
</android.support.constraint.ConstraintLayout>

```

Цвет фона окна задаем в корне разметки с помощью атрибута **android:background**.

Код класса **AboutActivity** фактически повторяет код нашего главного класса – **MainActivity**. Различие только в загрузке фалов разметки, каждый класс загружает свой файл разметки: **AboutActivity** агружает файл разметки **activity_about**, а класс **MainActivity** загружает файл разметки **activity_main**.

5. Запуск второй активности (второго окна)

Теперь начинается самое главное. Наша задача - перейти на новую форму при щелчке по кнопке. Переходим обратно к файлу **MainActivity** и пишем обработчик события **onClick** для кнопки (не забываем записать для кнопки атрибут **android:onClick="onClick"** в файле разметки). Код запуска другого окна выглядит следующим образом:

```

fun buttonOnClick(view: View) {
    val intent: Intent = Intent( packageContext: this@MainActivity, AboutActivity::class.java)
    when(view.id){
        R.id.button -> startActivity(intent)
    }
}

```

MainActivity – главная активность (главное окно)

AboutActivity – активность (новое окно), которая будет запущено.

Объект **intent** описывает деятельность, которая будет запускаться.

startActivity(intent) – запуск активности.

6. Самостоятельно измените заголовок второй активности на «Окно о программе»
7. Усложним наше приложение. Добавим на главное окно кнопку «Цвет фона окна», действие которой вызывает новое окно – «Окно установки цвета фона». Внешний вид приложения представлен ниже.



Intent (намерение) – это механизм для описания одной операции. Для запуска компонентов используются объекты **Intent**, которые определяют имя запускаемого компонента и, при необходимости, могут передавать набор параметров, определяющих условия запуска этого компонента.

Таким образом, для запуска новой активности (нового экрана) необходимо создать экземпляр класса **Intent** и указать класс новой активности **AboutActivity**. После этого вызывается метод **startActivity()**, который и запускает новую активность (новый экран).