

Alertas (1)

Las alertas son mensajes que sirven para informar al usuario acerca de algún suceso relativo a la aplicación o su interacción con ella. Por ejemplo dejar un campo sin rellenar.

Android dispone de tres tipos de alertas:

- *AlertDialog*
- *Toast*
- *Snackbar*

184

Alertas (2)

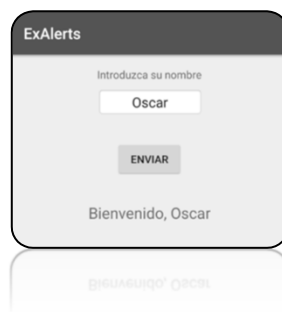
Para probar los tres tipos de alerta vamos a crear una pequeña aplicación con una caja de texto para introducir nuestro nombre, un botón "Enviar" y una etiqueta vacía.

Al pulsar el botón se mostrará en la etiqueta un saludo personalizado con el nombre introducido, pero si no se ha introducido nombre se mostrará una alerta que nos lo indique.

185

Alertas (3)

En primer lugar creamos el *layout* de nuestra actividad (*activity_main.xml*) para que sea similar al de la imagen.



186

Alertas (4)

Y a continuación en el método *onCreate* de nuestra actividad obtenemos la referencia al botón e implementamos el método *onClick* para que muestre el saludo si se ha rellenado el nombre o una alerta en caso contrario.

```
Button enviar = (Button)findViewById(R.id.botEnviar);
enviar.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    public void onClick(View view) {
        EditText ediNom = (EditText)findViewById(R.id.editNombre);
        String nombre = ediNom.getText().toString();
        if (nombre.equals("")) {
            // Código de la alerta
        } else {
            TextView txtSaludo = (TextView)findViewById(R.id.txtSaludo);
            txtSaludo.setText("Bienvenido, " + nombre);
        }
    }
});
```

187

Alertas (5)

■ *AlertDialog*

Muestra el mensaje establecido por medio de un diálogo superpuesto al resto de elementos de pantalla que permanecerá hasta que el usuario pulse una tecla o una de las opciones del diálogo.



188

Alertas (6)

■ *AlertDialog*

Creamos un objeto *AlertDialog.Builder* pasándole como parámetro el contexto, establecemos el mensaje y los botones disponibles, y la mostramos.

```
// Alerta: AlertDialog
AlertDialog.Builder alerta =
    new AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
alerta.setMessage("No se ha introducido el nombre");
alerta.setPositiveButton(android.R.string.ok, null);
alerta.show();
```

189

Alertas (7)

■ *Toast*

Muestra el mensaje en una pequeña caja de texto y permanecerá el tiempo que se haya establecido.



190

Alertas (8)

■ *Toast*

Creamos el objeto *Toast* llamando a *Toast.makeText* que recibe como parámetros contexto, mensaje y duración, y por último la mostramos.

```
// Alerta: Toast
int duracion = Toast.LENGTH_SHORT;
String mensa = "No se ha introducido el nombre";
Toast alerta = Toast.makeText(MainActivity.this, mensa, duracion);
alerta.show();
```

191

Alertas (9)

- *Snackbar* (sólo en modo compatibilidad)

Muestra el mensaje en la parte inferior de la pantalla y admite que se puedan añadir acciones al ser pulsado.



192

Alertas (10)

- *Snackbar* (sólo en modo compatibilidad)

Para poder utilizar *Snackbar* hemos de añadir la dependencia correspondiente en nuestro *build.gradle (app)*

```
implementation 'com.android.support:design:28.0.0' //compileSdk
```

A partir de ahí la creación de la *Snackbar* es similar a la de una *Toast*.

```
// Alerta: Snackbar
int duracion = Snackbar.LENGTH_LONG;
String mensa = "No se ha introducido el nombre";
Snackbar alerta = Snackbar.make(view, mensa, duracion);
alerta.show();
```

193