

10. Para ver la manera en la que podemos asignar comportamiento a los botones, vamos a crear una pequeña aplicación que tenga en la parte superior una etiqueta que muestre en cada momento el número de pulsaciones (inicialmente 0), y debajo tres botones:

- [+]: incrementará el número de pulsaciones en 1.
- [-]: decrementará el número de pulsaciones en 1, con un mínimo de 0.
- Reset: devolverá el número de pulsaciones a 0.

Por último, añade un *ToggleButton* o un *Switch* que permita activar o desactivar los botones (al iniciar la aplicación estarán desactivados).



11. Crea una aplicación que muestre una imagen que vaya cambiando de forma cíclica al pulsar un botón con un mínimo de tres imágenes.

Asegúrate de que la aplicación se muestra correctamente tanto en vertical como en horizontal y añade una barra de desplazamiento por si el tamaño es superior al tamaño de la pantalla del dispositivo.

Por último, configura el texto de la aplicación para que se muestre en inglés (idioma por defecto) o en español en caso de que el dispositivo lo tenga establecido.



12. Puedes probar diferentes propiedades de los botones y ver automáticamente el efecto que tienen los cambios utilizando la herramienta online:

<http://angrytools.com/android/button/>