

Tipo : Enunciado de Laboratorio
Capítulo : Content Provider y Notificaciones
Duración : 120 minutos

I. OBJETIVO

Consumir un ContentProvider y crear uno nuevo.

II. REQUISITOS

Los siguientes elementos de software son necesarios para la realización del laboratorio:

- Android Mobile Developer

III. EJECUCIÓN DEL LABORATORIO

- **Ejercicio 5:** Utilización de Content Provider y Notificaciones.

Se elaborará un activity que permita consumir un content provider de android, en la segunda parte se construirá un content provider para luego consumirlo.

1. Crear un nuevo proyecto llamado ContentProviderDemo.
2. Crear la clase QueryContentProvider que extienda de ListActivity, mostrará las palabras que han sido almacenadas en el diccionario de Android utilizando el content provider: "user_dictionary"
3. Crear layout: rowcursor.xml que contendrá los elementos que se mostrarán por cada palabra que contenga el diccionario.
4. Editar QueryContentProvider:
 - Agregar atributos
 - Crear el método obtenerPalabrasdeProvider
 - Sobrescribir el método onCreate
5. Modificar el AndroidManifest:
 - Agregar permisos de lectura :
 - Declarar el activity como principal:
6. Ejecutar la aplicación:
7. Ahora crearemos un content provider que simulará el comportamiento del diccionario.
8. Crearemos una clase MySqlOpenHelper que extienda SQLiteOpenHelper, que nos permitirá crear la base de datos de nuestra aplicación.
9. Crear la clase ContractProvider, que será la interface que los clientes utilizarán para saber los nombres de las columnas, la uri para consumir el provider que estamos creando.

10. Crear la clase MyContentProvider que extienda de ContentProvider:

- Agregar atributos
- Declarar los atributos estáticos de Uri, para determinar qué tipo de solicitud se está realizando desde el cliente
- Sobrescribir el método onCreate
- Implementar el método query
- Implementar el método insert

11. Crear la clase MyContentProvider que extienda de ContentProvider:

12. Modificar AndroidManifest:

- Declarar provider
- Cambiar el activity principal

13. Ejecutar aplicación: