



Hoja_UT2_08

Intents explícitos

Utilizaremos la **App_UT2_05**

En esta tarea modificaremos el comportamiento al pulsar un ítem del RecyclerView. Ahora, mostraremos una nueva Activity en la que se mostrará toda la información sobre el animal (nombre, imagen y descripción).

DISEÑO

Crearemos una nueva Activity. Se llamará **DetalleAnimalActivity**. Al crearla, seleccionaremos Empty Activity y se creará su layout: `activity_detalle_animal.xml`

En el diseño crearemos un `cardView` y dentro de él meteremos un `LinearLayout` vertical con un `ImageView` para mostrar la imagen, un `TextView` para mostrar el nombre y un `TextView` para mostrar la descripción del animal.

RESPUESTA AL PULSAR UN ÍTEM

Cuando pulsemos un ítem del RecyclerView crearemos un **intent explícito** que nos lleve a `DetalleAnimalActivity`. Le debemos pasar el animal a través del método `putExtra` y lo lanzamos.



```
private fun onClickAnimal(animal: Animal)
{
    //Toast.makeText(this, animal.descripcion, Toast.LENGTH_LONG).show()
    val intent = Intent(applicationContext, DetalleAnimalActivity::class.java)
    intent.putExtra("animal", animal)
    startActivity(intent)
}
```

Para poder llamar al método debemos hacer que la clase `Animal` implemente la interface **Serializable**.

Para recoger el animal en `DetalleAnimalActivity` usamos:

```
val animal = intent.extras?.get("animal") as Animal
```

Y vamos asignando a cada componente los datos del animal



Hoja_UT2_08

