



## Hoja\_UT4\_01

### Preferencias

Crearemos la aplicación **App\_04\_01**.

Vamos a crear una aplicación para gestionar las preferencias de usuario. Para ello crearemos dos activities.

En la primera de ellas (**MainActivity**) podremos acceder a otra para editar las preferencias a través de un menú.

#### MENÚ



Dentro de la carpeta res crearemos un Android Resource File. En tipo elegiremos menu y le daremos de nombre `menu_preferencias.xml`

Únicamente habrá un item. El documento XML podría ser el siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

    <item
        android:id="@+id/preferencias"
        android:title="@string/preferencias"/>
</menu>
```

Para establecer el menú en la actividad principal hay que redefinir dos métodos:

```
override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean
{
    menuInflater.inflate(R.menu.menu_preferencias, menu)
    return true
}

override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean
{
    if (item.itemId == R.id.preferencias)
    {
        val intent = Intent(this@MainActivity, PreferenciasActivity::class.java)
        startActivity(intent)
        return true
    }
    return super.onOptionsItemSelected(item)
}
```

El primero de ellos establece cuál es el menú elegido y el segundo realiza las acciones oportunas cuando algún usuario elija un ítem del menú.



## Hoja\_UT4\_01

### PREFERENCIAS

Antes de nada crearemos un fragmento de preferencias. Para ello vamos a New → Fragment → Settings Fragment.

Pon de nombre **PreferenciasFragment**. Esto nos creará el fragment y un fichero XML dentro de la carpeta xml llamado root\_preferences.xml. Examina el fichero de ejemplo de preferencias y fíjate en los distintos tipos de preferencias que podríamos configurar

Podemos renombrarlo a **preferencias.xml**

En este fichero XML crearemos un diseño similar al siguiente:

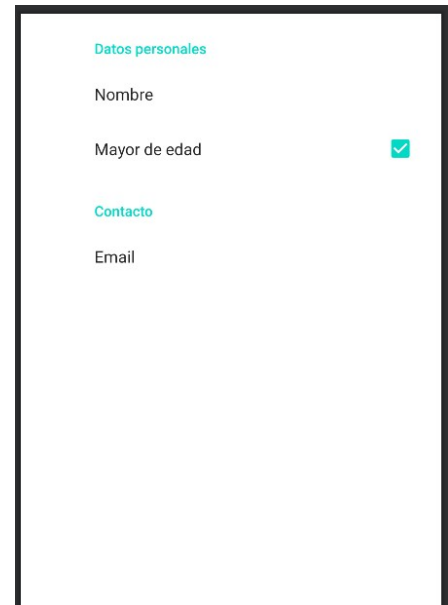
Tendremos 2 categorías: Datos personales y Contacto

Dentro de la primera habrá un EditTextPreference y un CheckBoxPreference (false por defecto).

En la segunda habrá únicamente un EditTextPreference.

Crea la clase **PreferenciasActivity** que únicamente muestre el fragmento anterior.

Su diseño será:



```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <FrameLayout
        android:id="@+id/preferencias"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent" />
</LinearLayout>
```

### Funcionamiento:

El diseño del activity\_main.xml será similar al de la imagen siguiente:

Si hacemos clic en el botón **Cargar**, si ya hubiesen preferencias guardadas, se deberán establecer en los TextView con sus valores correspondientes.

Además, se mostrará un Toast informando que se han cargado las preferencias

Cuando pinchemos el botón **Borrar** se borrarán todos los datos del fichero de preferencias haciendo uso del método **clear()** (del editor).

Por último, se mostrará un Toast informando que se han borrado las preferencias.

