

## UD 02. Programació d'aplicacions per a dispositius mòbils. Android.

### 4. Menus



## Continguts

|   |          |
|---|----------|
| <b>Menus</b>  | <b>3</b> |
| Com definim un Menú? . . . . .                      | 3        |
| Creant un menú . . . . .                            | 4        |
| Gestió dels clicks al menú . . . . .                | 7        |
| Un menú comú a moltes activitats . . . . .          | 8        |
| Afegint el menú a diverses activitats . . . . .     | 9        |
| Millorant el menú . . . . .                         | 11       |
| Gestionant l'estat [Beta] . . . . .                 | 13       |
| Exemple . . . . .                                   | 13       |
| Gestionant l'estat entre intents . . . . .          | 16       |
| Resultat final . . . . .                            | 17       |
| 5. Menús Contextuals . . . . .                      | 18       |
| 5.1. Creació d'un menú contextual flotant . . . . . | 18       |

## Menus

Els menús són un component comú en moltes aplicacions que ens permet escollir entre diverses funcionalitats d'aquestes. Per tal de donar una experiència d'usuari uniforme, es recomana utilitzar l'API de Menu.

A partir d'Android 3.0 (API 11) es proporciona una barra d'aplicació per tal de mostrar les accions més comunes de l'usuari.

En general, podem parlar de tres tipus de menús:

- Menú d'opcions des de la barra de l'App
- Menús contextuais
- Menús emergents

Per començar ens centrarem en el menú d'opcions de la barra de l'App.

### Com definim un Menú?

Els menus es defineixen en un format estandarditzat en XML, de forma independent a l'activitat o fragment, de manera que després s'injecta (*inflate*) a través d'un objecte de tipus menu.

Els recursos de menú s'ubiquen dins el directori `res/menu`, i contindran les següents etiquetes:

- `<menu>`: És l'arrel del menú, i dins conté diversos elements de tipus `<item>` i `<group>`.
- `<item>`: Crea un MenuItem, que representa un element en un menú, i que pot contindre algun element `<menu>` anidat per crear un submenú (només es permet un nivell d'anidament). Dins els items, tindrem propietat com l'identificador (*android:id*), la icona (*android:icon*) o el text (*android:title*), així com especificar quan i com l'element ha d'aparèixer o no a la barra d'app, mitjançant *app:showAsAction*. Aquesta propietat admet els següents valors:
  - `ifRoom`: Afig l'element en la barra de l'aplicació si hi ha espai. Si no hi ha lloc per a tots els elements que tinguen aquesta propietat activada, es mostraran aquells que tinguen valors de l'atribut `orderInCategory` més baixos. La resta aniran al menú expandit.
  - `never`: No es mostra mai l'element a la barra de l'App, sinò que ho fa al menú expandit. Aquest és el comportament per defecte.
  - `always`: Afig sempre l'element a la barra de l'app. Aquesta no és una opció recomanable, ja que pot que diversos elements de la UI se superposen.
  - `collapseActionView`: Indica si cal contraure la vista de l'acció associada a l'element d'acció.

- `<group>`: Permet categoritzar diferents elements de menú per compartir propietats, com l'estat d'una activitat o visibilitat.

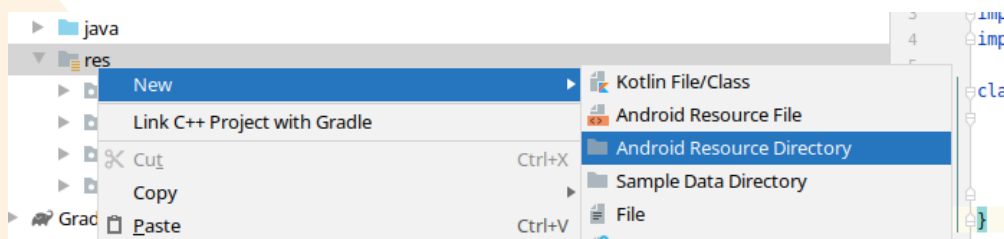
## Creant un menú

Anem a veure com crear un menú per a una aplicació composta de dues activitats. El nostre menú servirà per passar d'una a altra activitat.

Per a això creem una nova activitat buida (*Empty Activity*) en un projecte nou (l'anomenarem, per exemple *Menus1*).

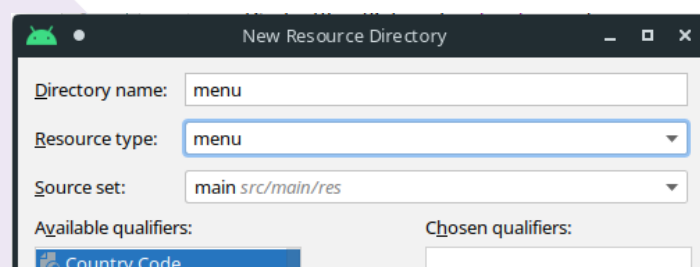
Com que aquesta activitat no té en principi cap recurs de menú associat l'haurem de crear (en altres tipus d'activitats com *Blank Activity* sí que apareix).

Per tal de crear el nostre menú, primer hurem de crear la carpeta de recursos de tipus menú. Localitzem la carpeta de *res* dels recursos, i amb el botó dret fem *clic* en ella i al menú desplegable seleccionem *New > Android Resource Directory*



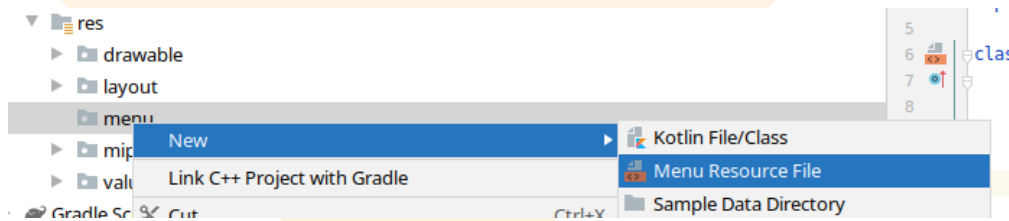
**Figura 1:** Creant una nova carpeta de recursos

I creem el nou directori *menu* de tipus *menu*:



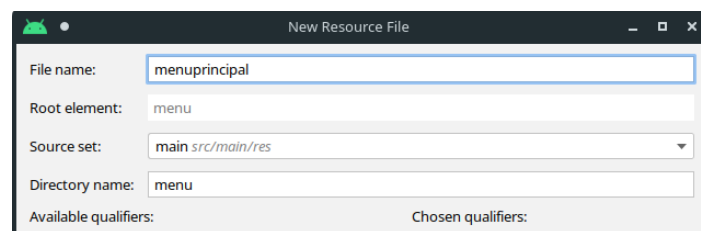
**Figura 2:** Nou recurs Menu

I fem el mateix procediment per crear ara el recurs de tipus menú. Ens situem en la carpeta *menu*, fem clic amb el botó dret del ratolí i al menú desplegable seleccionem *New > Menu Resource File*.



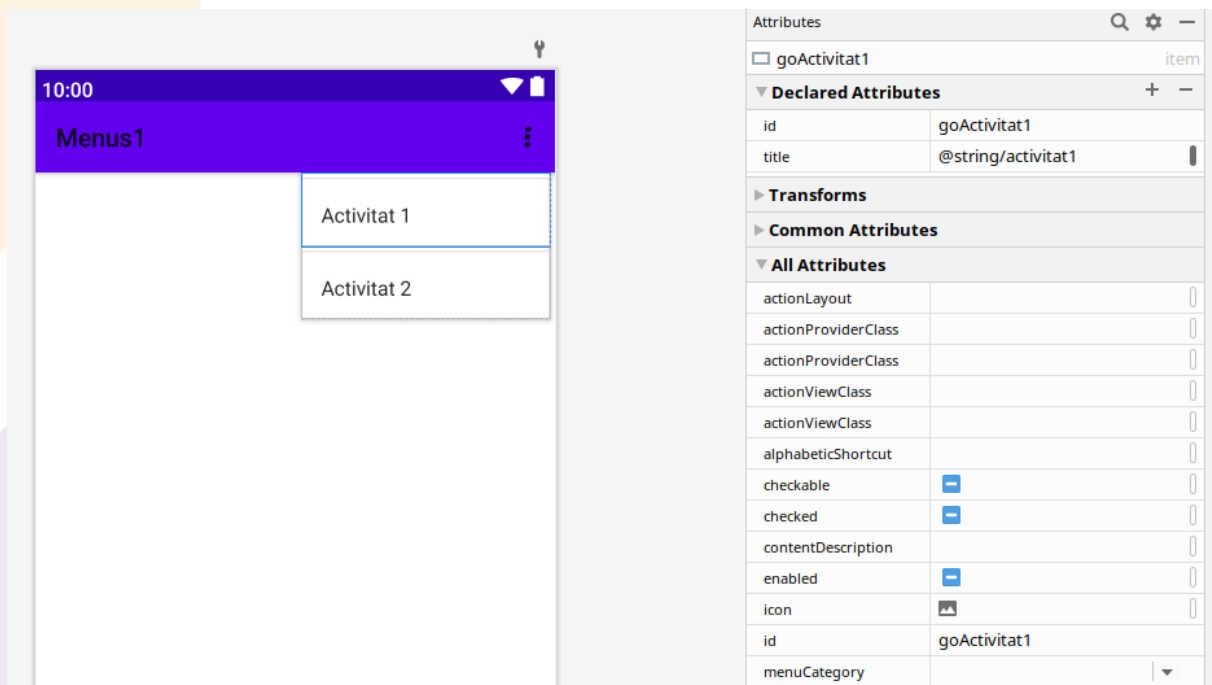
**Figura 3:** Creant el nou recurs de tipus menú

I creem el nou menú, que anomenarem *menuprincipal*.



**Figura 4:** Nou menú principal

Si accedim al fitxer *menuprincipal.xml* veurem que el podem editar amb el dissenyador d'Android Studio. Serà convenient afegir-li un identificador i assignar-li un recurs de tipus String per al títol.



**Figura 5:** Disseny del menú

Fem el disseny del menú, i finalment, l'XML resultant és el següent:

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

    <item
        android:id="@+id/goActivitat1"
        android:title="@string/activitat1" />
    <item
        android:id="@+id/goActivitat2"
        android:title="@string/activitat2" />
</menu>
```

Per tal d'utilitzar un menú en una activitat, caldrà sobreescrivir el mètode `onCreateMenuOptions()` i dins d'aquest fer ús del mètode `MenuInflater.inflate()` per tal d'injectar el menú en l'activitat. Aquest mètode `onCreateMenuOptions()` s'invoca quan s'inicia l'activitat, per tal de posar el menú en la barra de l'aplicació. En versions anteriors a Android 3.0 el menú es creava quan es premia el botó de Menú.

Al nostre exemple, sobreescrivirem aquest mètode a la classe `MainActivity`:

```
override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
    val inflater: MenuInflater = menuInflater
    inflater.inflate(R.menu.menuprincipal, menu)
    return true
}
```

Per al seu correcte funcionament, se'ns haurà demanat importar:

```
import android.view.Menu
import android.view.MenuInflater
```

Amb açò ja podríem llançar l'aplicació i veure que apareix el nostre menú en la barra de l'Aplicació.



A banda de definir el menú en l'XML, també es poden afegir elements de menú amb `add()` i recuperar elements amb `findItem()`

## Gestió dels clicks al menú

Quan se selecciona un element del menú d'opcions, el sistema invoca el mètode `onOptionsItemSelected()` de l'activitat, passant-li el *MenuItem* seleccionat. Podem identificar l'element invocant el mètode `getItemId` (o *itemId* per accedir a l'accessor en Kotlin), que ens mostrarà l'id de l'element de menú definit per `android:id` al recurs de menú.

De moment, anem a fer que quan es faça clic en cada element aparega un *Toast* indicant que s'ha seleccionat l'opció. Per a això sobreescrivim el mètode `onOptionsItemSelected()` a la classe *MainActivity*.

Android studio ens suggereix de partida el següent codi:

```
override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {  
    return super.onOptionsItemSelected(item)  
}
```



Quan controlem correctament un element de menú, haurem de retornar *true*, mentre que si no el controlem tornarem *false*?. En cas que no controlem l'element del menú, invocarem al mètode `onOptionsItemSelected` de la superclasse.

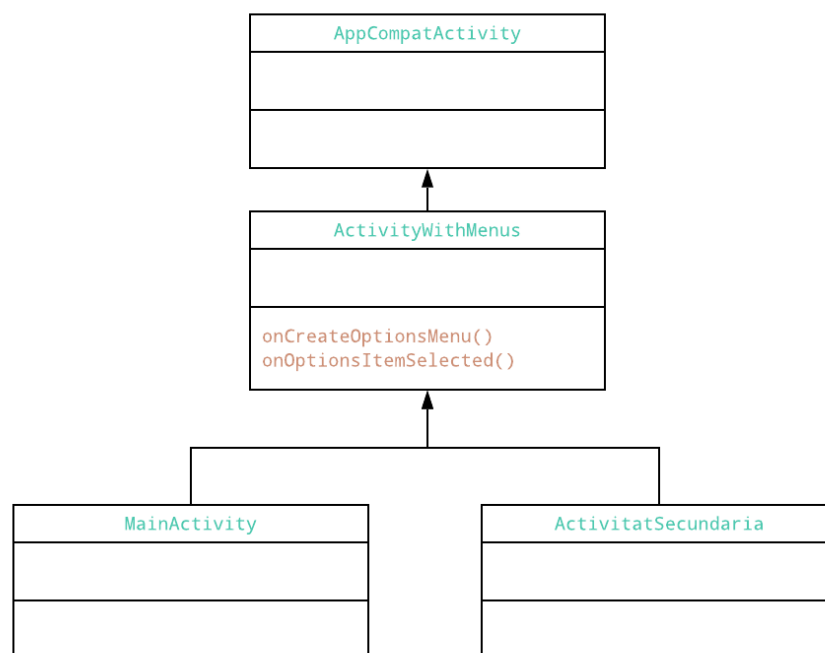
La nostra implementació d'aquest mètode serà:

```
override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {  
    return when (item.itemId) {  
        R.id.goActivitat1 -> {  
            Toast.makeText(this, "Has seleccionat Activitat 1",  
                Toast.LENGTH_LONG).show()  
            true  
        }  
        R.id.goActivitat2 -> {  
            Toast.makeText(this, "Has seleccionat Activitat 2",  
                Toast.LENGTH_LONG).show()  
            true  
        }  
        else -> super.onOptionsItemSelected(item)  
    }  
}
```

## Un menú comú a moltes activitats

El menú que hem implementat va lligat a la classe `MainActivity`. Si volguérem utilitzar el mateix menú en altres activitats, hauriem de copiar el mateix codi, i quan el modifiquem, modificar-lo en totes les activitats. La forma habitual de reutilitzar aquest codi sol ser generant un nou tipus de classe *Activitat* que només implemente els mètodes `onCreateOptionsMenu()` i `onOptionsItemSelected()`, i estendre esta classe per cada activitat que compartisca el mateix menú d'opcions. Així, tenim centralitzada la gestió del menú en una única classe. Si volem crear nous elements per a les activitats descendents, podem sobreescriure el mètode `onCreateOptionsMenu()`, invocar-lo amb `super.onCreateOptionsMenu(menu)` o bé afegir amb `menu.add()` les noves opcions.

A efectes pràctics, si normalment definim les nostres activitats com a extensions de la classe `AppCompatActivity`, ara introduïrem una nova classe que descendisca d'`AppCompatActivity`, que implemente els mètodes `onCreateOptionsMenu()` i `onOptionsItemSelected()`, i de la que descendiran les altres activitats.



**Figura 6:** Nova classe per als menús



## Afegint el menú a diverses activitats

Anem ara a aplicar això a l'exemple que estàvem treballant. Per a això:

- Crearem una nova classe `ActivityWithMenus` que implemente els mètodes per gestionar els menús. Aquesta la podem generar com a una classe normal, i l'huarem de definir com a open per a que pugui tindre classes descendents.
- Farem que la nostra classe `MainActivity` descendisca d'aquesta nova classe, i eliminarem els mètodes de gestió del menú en ella.
- Crearem una nova activitat `Activitat2` que tinga també el menú. Aquesta activitat la crearem com a *New > Activity* a partir també d'una *Empty Activity*, i crearem el layout `activitat2.xml`. Podem modificar els Layouts de cada activitat al nostre gust per tal de distingir una activitat d'altra.

A més d'estos ajustos, anem a modificar el funcionament del menú, de manera que cada entrada ens porte a cadascuna de les activitats, per al que haurem de crear els *intents* corresponents. Farem això generant un nou objecte de tipus *Intent* i proporcionant-li'l al mètode `startActivity`.



Recordeu que els Intents són el mecanisme que tenim a Android per tal d'invocar activitats.

El codi de cadascuna de les classes serà el següent:

- **Classe `ActivityWithMenus`**

```
package com.ieseljust.pmdm.menus1

import android.content.Intent
import android.view.Menu
import android.view.MenuInflater
import android.view.MenuItem
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity

open class ActivityWithMenus : AppCompatActivity() {

    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
        val inflater: MenuInflater = menuInflater
        inflater.inflate(R.menu.menuprincipal, menu)
        return true
    }
}
```

```
}

override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
    return when (item.itemId) {
        R.id.goActivitat1 -> {
            val intent = Intent(this, MainActivity::class.java)
            startActivity(intent)
            true
        }
        R.id.goActivitat2 -> {
            val intent = Intent(this, Activitat2::class.java)
            startActivity(intent)
            true
        }
        else -> super.onOptionsItemSelected(item)
    }
}
}
```

- Classe MainActivity

```
package com.ieseljust.pmdm.menus1

import android.os.Bundle

class MainActivity : ActivityWithMenus() {

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)
    }
}
```

- Classe Activitat2

```
package com.ieseljust.pmdm.menus1

import android.os.Bundle

class Activitat2 : ActivityWithMenus() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
```

```
super.onCreate(savedInstanceState)
setContentView(R.layout.activitat2)
}
}
```

## Millorant el menú

Tal i com el tenim, el menú ens mostra en totes les activitats les mateixes opcions. Si estem en l'activitat principal (*Activitat 1*) i fem clic en aquesta opció en el menú, torna a carregar la mateixa activitat. Per a això, podem plantejar dos solucions:

1. **Que no es canvie a l'activitat en què estem:** Per a això, introduïrem al menú un nou atribut que ens indique l'activitat en la que s'està, i quan seleccionem una opció en el menú, que comprove que la nova activitat siga diferent a la que estem per tal de carregar-la.

En Java, definiríem aquest nou atribut com a un atribut `static` de la pròpia classe, però Kotlin no suporta aquest tipus d'atributs. En canvi, ens ofereix els *objectes complementaris* o *companion object*, que aporten altres funcionalitats afegides. Al nostre cas, només hauríem de definir un objecte acompanyant amb aquest atribut estàtic.

La classe del menú, en aquest cas, quedaria:

```
open class ActivityWithMenus : AppCompatActivity() {

    companion object {
        // Kotlin no suporta objectes static,
        // però ofereix els objectes acompanyants.
        var activitatActual=0; // Per defecte, la 0 és la primera
    }

    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
        val inflater: MenuInflater = menuInflater
        inflater.inflate(R.menu.menuprincipal, menu)
        return true
    }

    override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
        return when (item.itemId) {
            R.id.goActivitat1 -> {
                if (activitatActual != 0) {
                    val intent = Intent(this, MainActivity::class.java)
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        activitatActual = 0;
        startActivity(intent)
    }
    true
}
R.id.goActivitat2 -> {
    if (activitatActual != 1) {
        val intent = Intent(this, Activitat2::class.java)
        activitatActual = 1;
        startActivity(intent)
    }
    true
}
else -> super.onOptionsItemSelected(item)
}
}
}

```

2. **Ocultant directament l'opció de menú de l'activitat actual:** Fem ús del mateix objecte acompanyant per determinar l'opció on estem, i en el mètode onCreateOptionsMenu() recorrem les opcions del menú ocultant l'opció l'índex de la qual coincidisca amb l'activitat actual.

```

open class ActivityWithMenus : AppCompatActivity() {

    companion object {
        var activitatActual=0; // Per defecte, la 0 és la primera
    }

    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
        val inflater: MenuInflater = menuInflater
        inflater.inflate(R.menu.menuprincipal, menu)

        for (i in 0 until menu.size()) {
            if (i == activitatActual) menu.getItem(i).isVisible = false
            else menu.getItem(i).isVisible = true
        }

        return true
    }

    override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
        return when (item.itemId) {
            R.id.goActivitat1 -> {

```

```
        val intent = Intent(this, MainActivity::class.java)
        activitatActual = 0
        startActivity(intent)
        true
    }
    R.id.goActivitat2 -> {
        val intent = Intent(this, Activitat2::class.java)
        activitatActual = 1
        startActivity(intent)
        true
    }
    else -> super.onOptionsItemSelected(item)
}
}
```



### Gestionant l'estat

Quan canviem d'una activitat a altra, l'activitat que estava en funcionament perd el seu estat, pel que ens hem d'assegurar de guardar i restaurar aquest estat per a que l'usuari trobe l'activitat com estava quan va canviar d'activitat.

### Gestionant l'estat [Beta]

Quan canviem d'una activitat a altra o simplement amb un gir del dispositiu que faça que canvie l'orientació del Layout, l'activitat que estava en funcionament perd el seu estat, pel que ens hem d'assegurar de guardar i restaurar aquest estat per a que l'usuari trobe l'activitat com estava quan va canviar d'activitat.

Això s'aconsegueix amb els mètodes `onSaveInstanceState(estat: Bundle)` i `onRestoreInstanceState(estat: Bundle)`, per a guardar i recuperar instàncies de l'estat respectivament.

### Exemple

Anem a veure-ho amb un xicotet exemple modificant l'activitat principal, on inclourem un botó al layout que incremente i mostre el valor d'un comptador al `TextView`.

Per a això, l'XML de l'activitat principal quedaria:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#8BC34A"
    tools:context=".MainActivity">

    <TextView
        android:id="@+id/mainActivityText"
        android:layout_width="226dp"
        android:layout_height="156dp"
        android:text="@string/textActivity1"
        android:textAlignment="center"
        android:textColor="#FFFFFF"
        android:textSize="36sp"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintVertical_bias="0.264" />

    <Button
        android:id="@+id/IncrementaComptador"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/plus1"
        android:textSize="36sp"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/mainActivityText"
        app:layout_constraintVertical_bias="0.197" />

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

Fixeu-vos que l'identificador del botó és *IncrementaComptador*, per tant, afegirem el següent codi al mètode *onCreate* de la classe *MainActivity*:

```
IncrementaComptador.setOnClickListener{  
    comptador++;  
    mainActivityText.text=comptador.toString()  
}
```

I prèviament haurem definit la variable mutable `comptador` com a atribut de la nostra classe:

```
class MainActivity : ActivityWithMenus() {  
    var comptador = 0  
    ...  
}
```

Amb açò, si llancem l'aplicació i fem diversos clicks, veurem que el comptador s'incrementa, però si canviem l'orientació del dispositiu pe a que es *redibuixi* en horitzontal, veurem que la pantalla mostra de nou l'estat inicial.

Per evitar això, com hem dit, anem a preservar l'estat amb els següents mètodes a la classe *MainActivity*:

```
override fun onSaveInstanceState(outState: Bundle) {  
    outState?.run{  
        putInt("comptador", comptador)  
    }  
    super.onSaveInstanceState(outState)  
}  
  
override fun onRestoreInstanceState(savedInstanceState: Bundle) {  
    comptador=savedInstanceState.getInt("comptador")  
    mainActivityText.text=comptador.toString();  
    super.onRestoreInstanceState(savedInstanceState)  
}
```

Veiem alguns detalls del codi:

- El primer mètode, `onSaveInstanceState`, rep un objecte `outState` de tipus *Bundle*, sobre el que podrem bolcar la informació per preservar.
  - Aquest objecte de tipus *Bundle* permet afegir i recuperar parells de clau-valor.
  - Per afegir un parell clau-valor, disposem de diversos mètodes en funció del tipus de dada a emmagatzemar: `putInt`, `putString`, etc. Al nostre cas, hem afegit el valor del comptador com un enter amb `putInt("comptador", comptador)`.

### La funció d'extensió run

La funció d'extensió run és una de les funcions d'àmbit, com són també also, let, apply, run o with.

La funció run és una funció literal amb un receptor, on l'objecte que es tracta no es passa com a un paràmetre a la funció, sinó que la funció s'aplica com si fos membre de l'objecte (per això s'anomena receptor). Aquesta funció resol lambdes que no retornen cap valor però que tenen un efecte col·lateral.

Aleshores, amb la construcció:

```
outState?.run{
    putInt("comptador", comptador)
}
```

Comprovem que l'objecte outState no és nul, i si no ho és, executem el seu mètode *putInt*.

- El segon mètode, *onRestoreInstanceState* (savedInstanceState, rep també un objecte de tipus Bundle, amb el que restaurarem els diferents valors de la classe. Per a això:
  - Recuperem el valor del comptador amb el mètode *getInt* i l'assinem al *comptador*:  
`comptador=savedInstanceState.getInt("comptador")`.
  - Restaurem el valor al *textView* de la interfície: `mainActivityText.text=comptador.toString()`
  - I in
- I fixe'u-vos que en ambdós casos, hem invocat als mètodes corresponents de la classe pare amb `super.onSaveInstanceState(outState)` i `onRestoreInstanceState(savedInstanceState: Bundle)`.

Amb tot açò, si ara voltegem la pantalla per a que es redibuïxi la interfície, veurem que ja no perdem el valor d'aquesta.

Però... **què passa si passem a l'activitat 2 i després tornem a l'activitat 1?**

---

### Gestionant l'estat entre intents

Des de la nostra classe Menú, el que fem és llançar mitjançant *intents* una o altra activitat amb el mètode *startActivity*. Açò fa que cada vegada s'instancie la classe corresponent, de manera que perdem de nou els valors.



Per tal d'evitar això, els valors que volguem mantenir entre canvis d'activitat hauran de ser valors propis de la classe. En Java tenim els atributs `static` per tal d'abordar aquesta problemàtica. Al nostre cas, com ja hem utilitzat a la classe `ActivityWithMenus` per saber l'activitat actual, farem ús d'objectes *acompanyants*. si definim el nostre atribut *comptador* (o en general tot l'estat que volguem emmagatzemar) com a un *companion object*, tindrem resolt el problema.

---

## Resultat final

Amb tot açò, la nostra classe `MainActivity` quedarà de la següent forma, afegint el comptador com a un objecte *acompanyant*:

```
package com.ieseljust.pmdm.menus1

import android.os.Bundle
import android.os.PersistableBundle
import android.widget.Toast
import kotlinx.android.synthetic.main.activity_main.*

class MainActivity : ActivityWithMenus() {

    companion object {
        var comptador = 0
    }
    val tag="MainActivity Events"

    override fun onSaveInstanceState(outState: Bundle) {
        outState?.run{
            putInt("comptador", comptador)
        }
        super.onSaveInstanceState(outState)
    }

    override fun onRestoreInstanceState(savedInstanceState: Bundle) {
        comptador=savedInstanceState.getInt("comptador")
        mainActivityText.text=comptador.toString();
        super.onRestoreInstanceState(savedInstanceState)
    }

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
```

```
super.onCreate(savedInstanceState)

setContentView(R.layout.activity_main)
mainActivityText.text=comptador.toString()

IncrementaComptador.setOnClickListener{
    comptador++;
    mainActivityText.text=comptador.toString()
}
}
```

## 5. Menús Contextuals

els menús contextuals proporcionen accions associades a elements o marcs concrets de la interfície d'usuari, generalment elements de tipus col·lecció de vistes, com els `ListView`s o `GridView`s.

Hi ha dues formes de proporcionar accions contextuals, per una banda, en un menú flotant, com a una llista d'elements de menú que apareix en fer un clic llarg sobre un element, o é en el mode d'acció contextual, que mostra una barra d'accions contextuals en la part superior de la pantalla amb elements d'acció.

De moment ens centrarem en el primer d'ells.

### 5.1. Creació d'un menú contextual flotant

El primer que caldrà fer és registrar a l'activitat la vista amb la que s'associarà el menú contextual, invocant el mètode `registerForContextMenu()` i passar-li'l a la vista. En cas que l'activitat utilitze una `ListView` o `GridView` i volem que cada element ofereixca el mateix menú contextual, caldrà registrar els elements del menú contextual passant `ListView` o `GridView` a `registerForContextMenu()`.

En moment la vista registrada rebra un esdeveniment de clic llarg, el sistema invocarà el mètode `onCreateContextMenu()`, i és aci on definirem els elements del menú, generalment, afegint un recurs de menú.

Per veure un senzill exemple, anem a associar un menú contextual al text de l'activitat 2. Per a això, abans que res, dins el mètode `onCreate` de l'activitat registrarem el menú contextual passant-li la vista sobre la que actuarà, en aquest cas, el text de l'activitat `textActivitat2`:

```
/* Classe Activitat2 en Activitat2.kt */
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    ...
    registerForContextMenu(textActivitat2)
}
```

I sobreescrivem el mètode `onCreateContextMenu` de la següent forma:

```
/* Classe Activitat2 en Activitat2.kt */
override fun onCreateContextMenu(
    menu: ContextMenu?,
    v: View?,
    menuInfo: ContextMenu.ContextMenuInfo?) {
    // "Unflam" el menú amb el recurs de menú principal
    menuInflater.inflate(R.menu.menuprincipal, menu)
    // També podem afegir-li una capçalera
    menu?.setHeaderTitle("Menú contextual")
    super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo)
}
```

Aquest mètode funciona de forma semblant al mètode `onCreateMenuOptions()`, amb la diferència que en lloc d'invocar-se només una vegada en iniciar-se l'aplicació, ho fa cada vegada que es necessita el menú contextual. Amb `MenuInflater` omplim el recurs contextual des d'un recurs de menú -al nostre cas, hem utilitzat el mateix de les activitats-. Als paràmetres del callback incloguem la vista sobre la que s'ha invocat el menú, i l'objecte `ContextMenu.ContextMenuInfo` que proporciona informació addicional sobre l'element seleccionat. Si l'activitat té diverses vistes amb diferents menús contextuais en cadascuna, podem utilitzar estos paràmetres per determinar el menú contextual a *unflar*.

Ara ens queda determinar les accions que farem en cada opció. Fixeu-vos que el recurs de menú no porta associades les accions, de manera que podem utilitzar el mateix menú per a la barra de l'aplicació i com a menú contextual, i en cadascun que realitzi unes accions diferents.

En aquest exemple, únicament farem que es mostri un *Toast* en cada selecció del menú. Per a això, hem d'implementar el mètode `onContextItemSelected()`.

```
/* Classe Activitat2 en Activitat2.kt */
override fun onContextItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
    when(item.itemId){
        R.id.goActivitat1 ->
    }
}
```

```
        Toast.makeText(this, "Click on Activitat 1",  
↳ Toast.LENGTH_SHORT).show()  
        R.id.goActivitat2 ->  
        Toast.makeText(this, "Click on Activitat 2",  
↳ Toast.LENGTH_SHORT).show()  
    }  
    return super.onContextItemSelected(item)  
}
```

En aquest mètode rebem l'ítem seleccionat en el menú, i amb el mètode `getItemId()` podem consultar el seu ID al menú XML, comparar-lo amb els IDs que desitgem controlar i realitzar les accions pertinents. Al nostre cas, mostrar un simple Toast.

Finalment, també podem controlar quan es tanca aquest menú contextual, implementant el mètode `onContextMenuClosed`. Per exemple, per mostrar un toast quan tanquem aquest menú:

```
/* Classe Activitat2 en Activitat2.kt */  
override fun onContextMenuClosed(menu: Menu) {  
    Toast.makeText(  
        this,  
        "S'ha tancat el menu",  
        Toast.LENGTH_SHORT  
    ).show()  
    super.onContextMenuClosed(menu)  
}
```

### Documentació oficial

- <https://developer.android.com/guide/topics/ui/menus>
- <https://developer.android.com/guide/topics/resources/menu-resource>
- <https://developer.android.com/topic/libraries/architecture/saving-states>
- Article sobre menús contextuais: <https://www.sgoliver.net/blog/menus-en-android-ii-menus-contextuales/>