

## UD 06

### PRÁCTICA INTERCAMBIO DE DATOS ENTRE ACTIVITIES PERSISTENCIA DE DATOS CON BUNDLE

**PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES 24/25**  
CFGS DAM

Autor: Mara Vañó

[m.vanoalonso@edu.gva.es](mailto:m.vanoalonso@edu.gva.es)

Fecha: 2024/2025

Licencia Creative Commons

versión 4.0



**Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

## Índice

1. Objetivos de la práctica .....	1
2. Introducción.....	1
3. Creación de activities .....	1
4. Agregar el Bundle en el mainactivity.....	3
5. Recepción de datos mediante el Bundle en el SecondActivity .....	4
6. Extra .....	4

## 1. OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA

- Intercambiar valores entre activities
- Conocer la persistencia de datos más simple
- Conocer el método bundle

## 2. INTRODUCCIÓN

Se sabe que los Intents se usan en Android para pasar los datos de una actividad a otra. Pero hay otra forma, que se puede usar para pasar los datos de una actividad a otra de una mejor manera y con menos espacio de código, es decir, usando paquetes en Android.

Los paquetes de Android generalmente se usan para pasar datos de una actividad a otra. Básicamente, aquí se usa el concepto de par clave-valor donde los datos que uno quiere pasar son el valor del mapa, que luego se puede recuperar usando la clave.

Los paquetes se usan con intención y los valores se envían y recuperan de la misma manera, como se hace en el caso de Intent . Depende del usuario qué tipo de valores desea pasar, pero los paquetes pueden contener todo tipo de valores (int, String, boolean, char) y pasarlos a la nueva actividad.

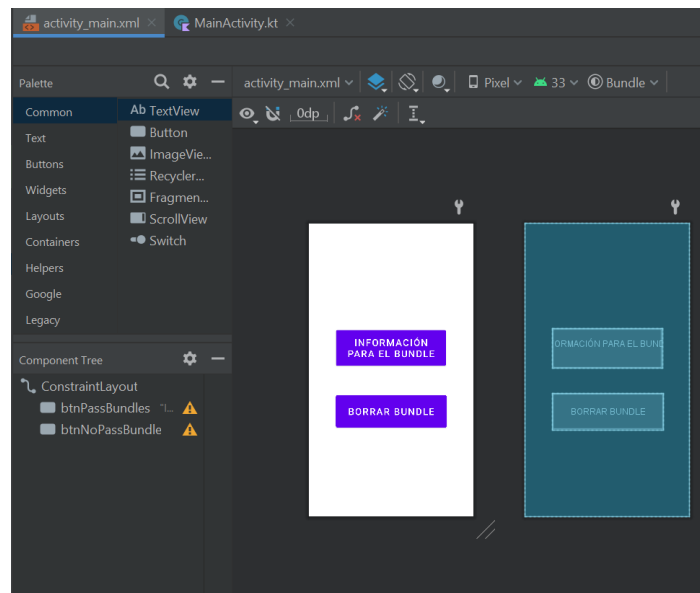
## 3. CREACIÓN DE ACTIVITIES

### Paso 1: Crear un nuevo proyecto

- Haz click en Archivo, luego en Nuevo => Nuevo proyecto.
- Elija Actividad vacía
- Seleccionar idioma como Kotlin
- Seleccione el SDK mínimo.

### Paso 2: trabajar con el archivo activity\_main.xml

Ahora agrega dos botones a la aplicación, un botón pasará los datos que están almacenados en el paquete y otro botón pasará el paquete vacío, es decir, borrará el paquete con `bundle.clear()` y luego pasará el paquete a Intent. El código completo para el archivo activity\_main.xml se proporciona a continuación. Aquí se puede ver que el primer botón se usa para pasar el paquete no vacío, mientras que el segundo botón se usa para pasar el paquete vacío.

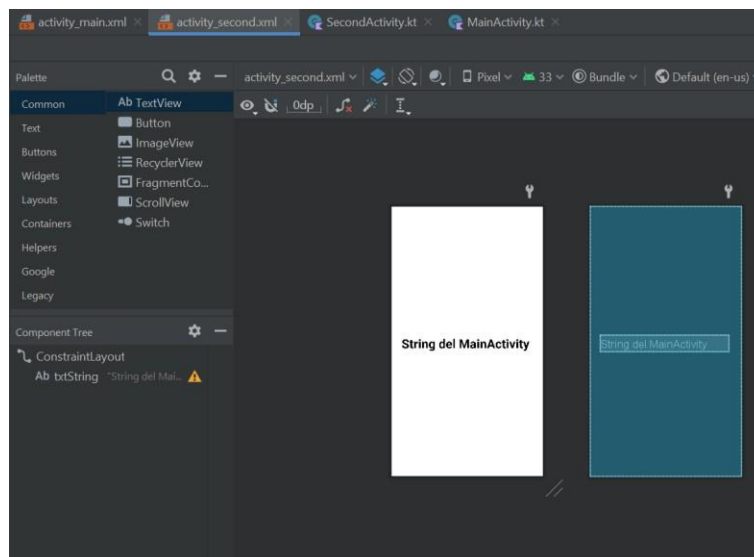


### Paso 3: crea otra actividad y llámala como SecondActivity

Crea otra actividad vacía llamada SecondActivity.

### Paso 4: trabajar con el archivo activity\_second.xml

En este archivo, agregue un TextView para mostrar el texto en SecondActivity.



#### 4. AGREGAR EL BUNDLE EN EL MAINACTIVITY

Crearemos dos bundle uno para cada botón, en el primero pasaremos el valor mediante un intent y en el segundo haremos un clear del bundle.

##### Código del primer Activity:

```
package com.carlos.bundle
import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.view.View
import android.widget.Button
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity

class MainActivity : AppCompatActivity(), View.OnClickListener {

    var btnPassBundles: Button? = null
    var btnNoPassBundle: Button? = null
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        btnPassBundles = findViewById(R.id.btnPassBundles)
        btnNoPassBundle = findViewById(R.id.btnNoPassBundle)

        // El primer botón pasará la información, el segundo no, sólo borrará el bundle

        btnPassBundles?.setOnClickListener(this)
        btnNoPassBundle?.setOnClickListener(this)
    }
    override fun onClick(view: View) {
        when (view.id) {
            R.id.btnPassBundles -> {
                // creamos la instancia bundle
                val bundle = Bundle()
                // introducimos los datos en el bundle
                bundle.putString("key1", "Información del Bundle del primer activity")
                val intent = Intent(this@MainActivity, SecondActivity::class.java)

                intent.putExtras(bundle)
                startActivity(intent)
            }
            R.id.btnNoPassBundle -> {
                val bundle = Bundle()
                bundle.putString("key1", "clear del bundle")
                // borrado del bundle
                bundle.clear()
                // paso del intent a la segunda actividad
                intent = Intent(this@MainActivity, SecondActivity::class.java)
                // paso del bundle con el intent
                intent.putExtras(bundle)
                startActivity(intent)
            }
        }
    }
}
```

## 5. RECEPCIÓN DE DATOS MEDIANTE EL BUNDLE EN EL SECONDACTIVITY

Recuperar el valor del primer Activity.

**Código del segundo Activity:**

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity

class SecondActivity : AppCompatActivity() {

    var txtString: TextView? = null
    var txtBoolean: TextView? = null

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_second)
        txtString = findViewById(R.id.txtString)
        txtBoolean = findViewById(R.id.txtBoolean)

        // recuperar bundle del intent
        val bundle = intent.extras
        // introducir el texto de salida
        txtString?.setText(bundle!!.getString("key1", "Ningun valor del MainActivity :("))
    }
}
```

## 6. EXTRA

Prueba a cambiar el TextView del primer Activity por PlainText y envía ese valor al segundo Activity.