

**Proyecto de desarrollo para dispositivos móviles**

Prof.  Dr. Raúl Morales Salcedo

**Actividad 3:**

**Android, Vistas, Botones, Intentos, Layouts, Imageview, Videoviews, Timer, Timertask**

Enrique Lira Martínez A01023351

Septiembre 14, 2018

Splash Image

Clase para la actividad que tiene un splash de image.

acaba.

Splash Video

Clase para la actividad que tiene un splash de video.

Menu

Clase para la actividad que se usara para navegar a las otras actividades

Se declaran 4 butones que al hacer el click en cada uno se pasa a la actividad necesaria.

Actividad1, Actividad2 , Actividad3 esta vacias

Definiciones:

• Button: Es el típico botón normal, contiene un texto y puede contener imágenes de tipo icono que puedes alinear con el texto.

• findViewById: Encuentra objeto de la GUI por su identificador.

• R.id.button: Representa el boton dentro de la API R, se usa para usar cierto boton de la GUI.

• setOnClickListener: Se usa para saber si se dio click en algun boton para llevar a cabo alguna tarea.

• onClick: Funcion que tienen los elementos de la GUI para que el programa sepa si se hizo click en alguno y así llevar a cabo alguna funcion.

• Intent: Es para cambiar de una actividad a otra, en este se define cual va a ser la actividad destino.

• startActivity: Se utiliza para empezar la actividad definida en Intent.  
• Bundle(): Una asignación de claves de cadena a varios valores parcelables.valores • intent.putExtra: Se utiliza para cargar elementos de una clase a otra, para poder

transferir valores de una actividad a otra.  
• getActivity():Regresa una actividad.  
• getIntent(): Regresa un Intent  
• getStringExtra(): Regresa un string que viene desde otra actividad. • putString(): Pasa valores de string de una actividad a otra.

• getExtras(): Regresa los valores de los valores transferidos de una clase a otra. • extras.getString() : Regresa un string que viene desde otra actividad.  
• imageView: Un objeto de la GUI en el que se muestra una imagen.  
• videoViews: Un objeto de la GUI en el que se muestra un Video.

• Timer: Objeto que sirve para establecer un temporizador.  
• TimerTask: Objeto para definir que se hará cuando se lleve a cabo el temporizador.