

EVENTOS - EJERCICIOS

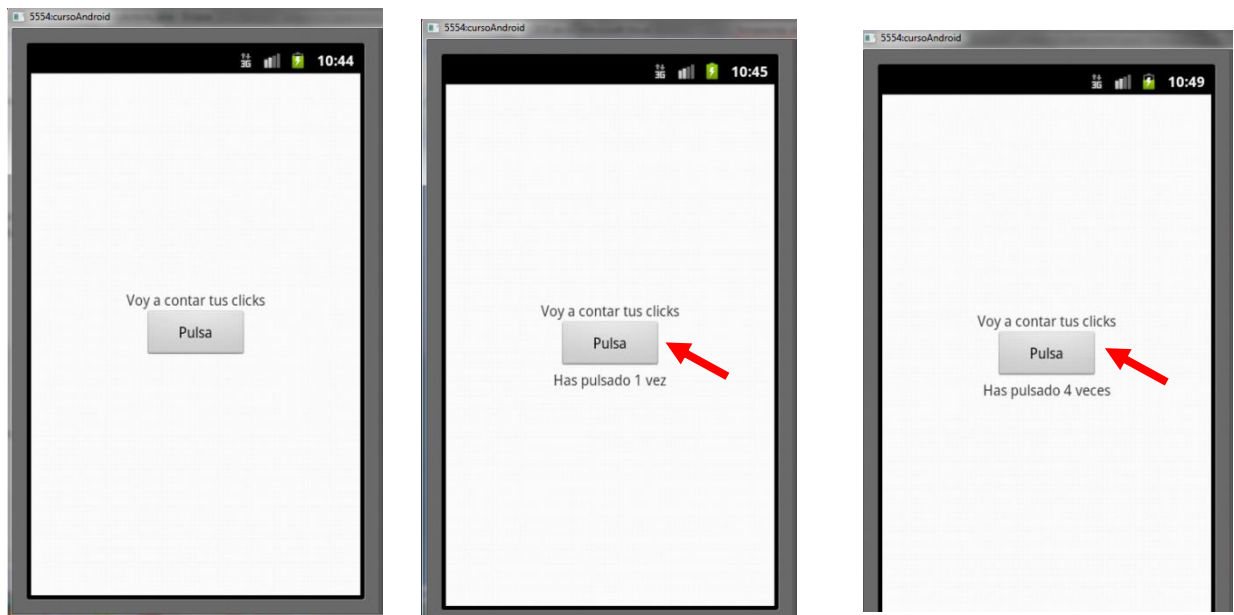
EJERCICIO 1

Proyecto: Cuenta_clicks_v1

Características:

- Cada vez que se pulsa sobre el botón, debe aparecer el mensaje “Has pulsado N veces”.
- La gestión de eventos debe hacerse con la correspondiente propiedad desde el archivo de layout.

Ejecución en emulador:



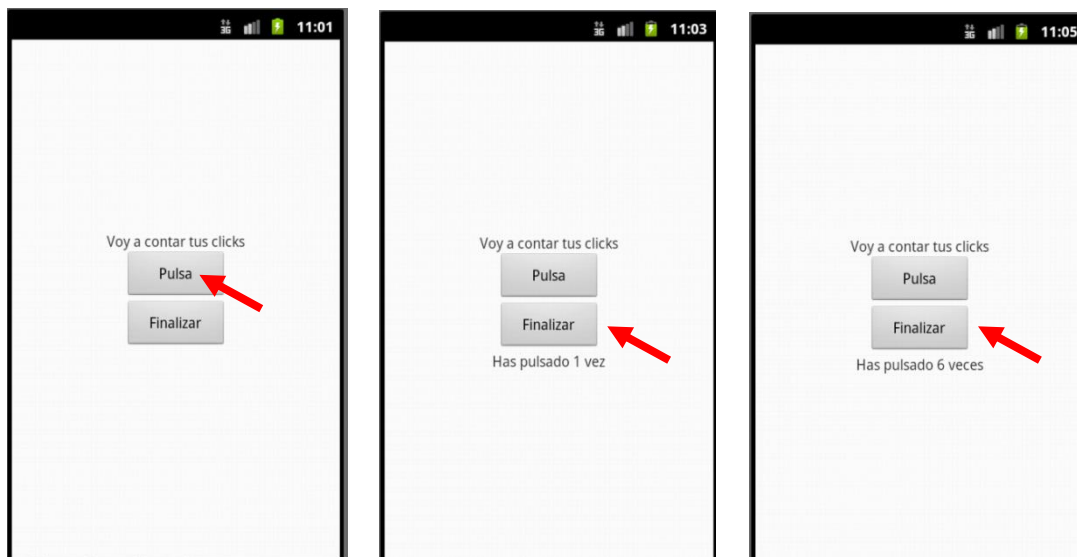
EJERCICIO 2

Proyecto: Cuenta_clicks_v2

Características:

- Se van contando los clicks sobre el botón “Pulsa” pero el mensaje sólo debe aparecer cuando se pulse el botón “Finalizar”.
- Al pulsar “Finalizar”, la cuenta se reinicia.
- La gestión de eventos debe hacerse con la correspondiente propiedad desde el archivo de layout.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 3

Proyecto: **Cuenta_clicks_v3**

Características:

- Modificar el código del proyecto inicial (*Cuenta_clicks_v1*) de forma que empleemos un listener con clase anónima para la gestión del evento onClick.

EJERCICIO 4

Proyecto: **Cuenta_clicks_v4**

Características:

- Modificar el código del proyecto Cuenta_clicks_v2, de forma que empleemos listeners con clase anónima para la gestión de los eventos onClick.

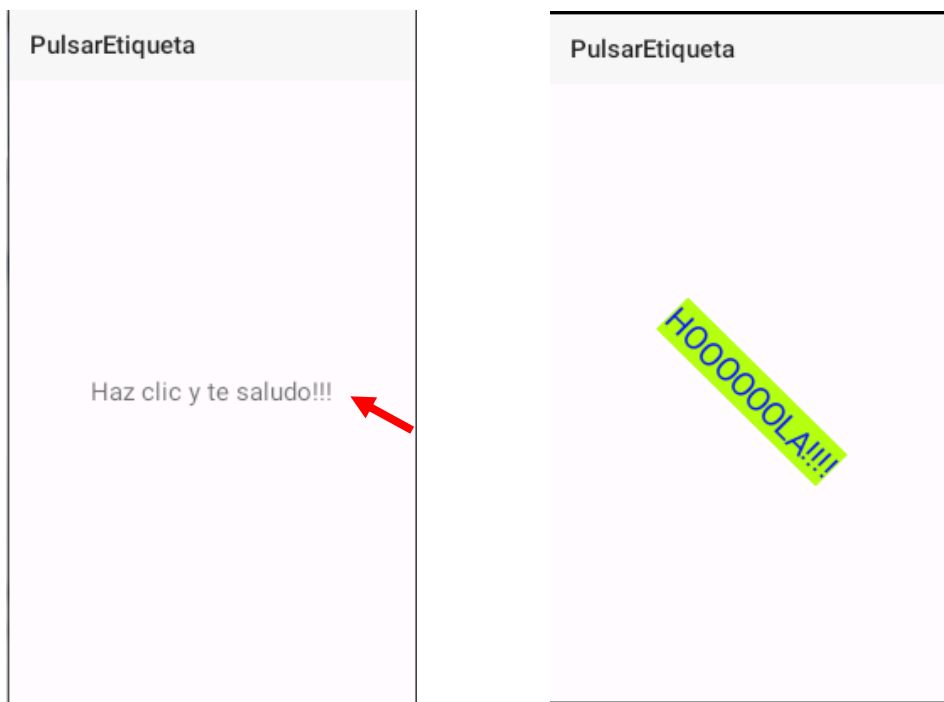
EJERCICIO 5

Proyecto: PulsarEtiqueta

Características:

- La aplicación empieza mostrando un mensaje centrado en la pantalla. Y, cuando se hace click sobre dicho mensaje, éste cambia de contenido, tamaño, color y orientación, según recoge la imagen siguiente.

Ejecución en emulador:



setRotation

Added in [API level 11](#)

```
void setRotation (float rotation)
```

Sets the degrees that the view is rotated around the pivot point. Increasing values result in clockwise rotation.

Related XML Attributes:

[android:rotation](#)

Parameters	
<code>rotation</code>	<code>float</code> : The degrees of rotation.

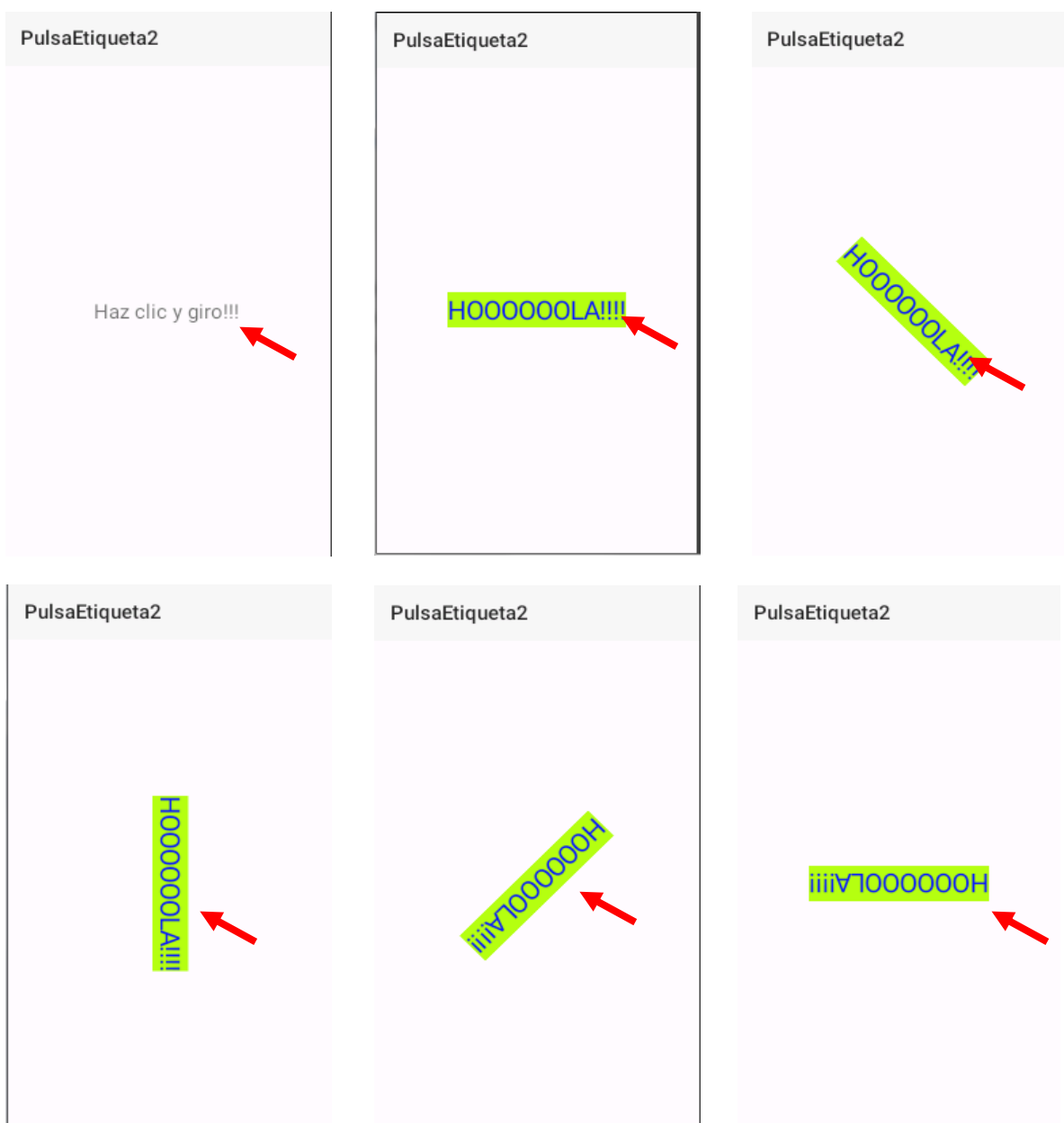
EJERCICIO 6

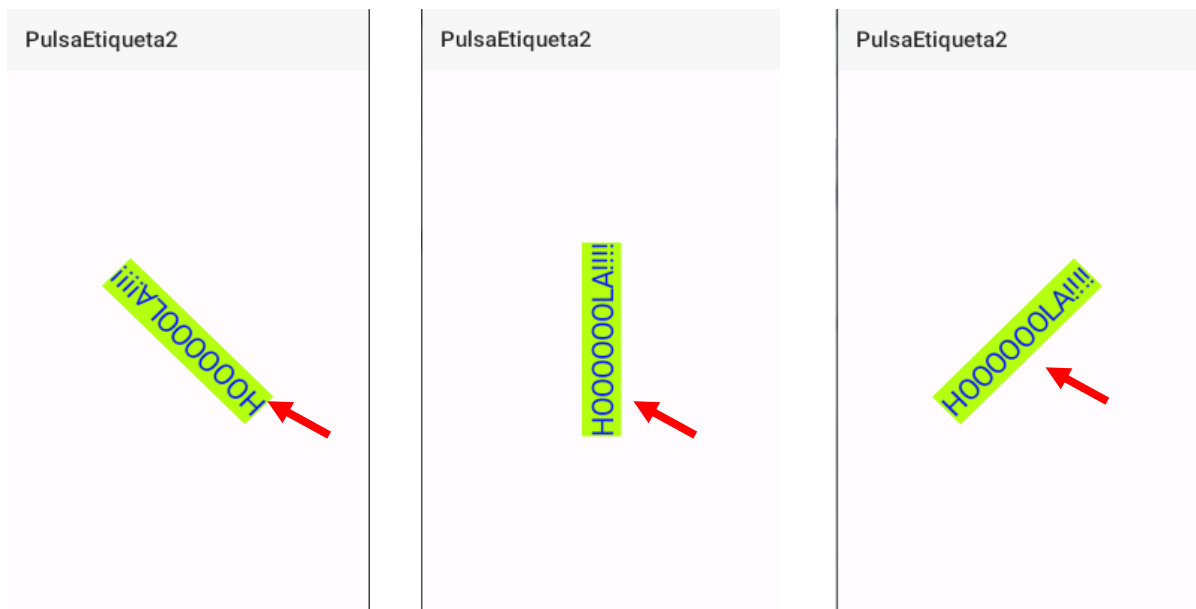
Proyecto: PulsaEtiqueta

Características:

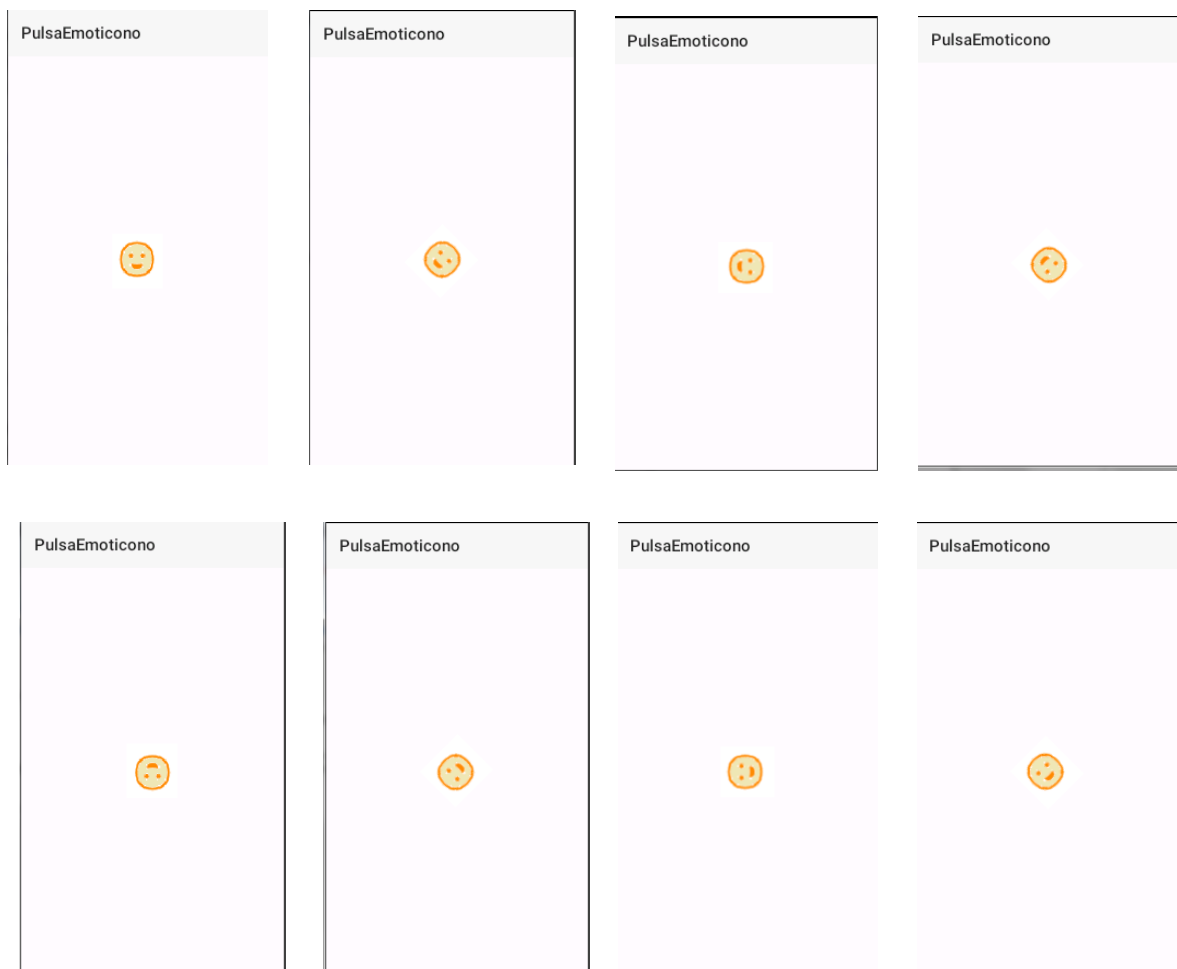
- Modifica la app anterior:
- La aplicación empieza igual, mostrando un mensaje centrado en pantalla. Al hacer click sobre él, cambian su contenido, tamaño y colores, según muestra la segunda captura.
- A partir de este momento, cada click sucesivo sobre el nuevo mensaje provoca un giro de 45 grados, según se muestra en la captura 3 y siguientes.

Ejecución en emulador:





- Se puede probar el mismo efecto haciendo girar una imagen.



EJERCICIO 7

Proyecto: EligeGiro

Características:

- Vamos a aprovechar lo aprendido en el ejercicio anterior para crear una nueva app en la que el usuario puede elegir qué elemento o vista quiere hacer girar.
- Para ello le mostramos dos botones de radio como muestra la captura siguiente.

Ejecución en emulador:

