



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Programación de Sistemas

3.3 Data Management (I)

Práctica

Carlos Vázquez Regueiro

carlos.vazquez.regueiro@udc.es

Práctica P33

1. Crear una app con Android Studio con el nombre P33.Apellido
2. En la actividad principal añadir un EditText (*USER*) y un Botón
 - Al pulsar botón guardar valor de *USER* en SharedPreferences
 - Al iniciar la app leer el *USER* del SharedPreferences y mostrar
 - Si no hay *USER* (o es cadena vacía) mostrar valor por defecto
3. Crear los Settings de androidx y usar un EditText
 - Usarlo para leer y guardar la **misma variable *USER***
 - Lanzar Settings desde menú de opciones de actividad principal
 - Visualizar (y editar) los datos almacenados en el emulador



Práctica P33

4. Salvar en un fichero en el almacenamiento interno:
 - En una nueva línea: cada USER introducido y en qué fecha
 - Comprobar los datos almacenados (emulador)
5. Compartir (y editar) ese fichero con otra app usando FileProvider
 - Asociar la acción a una nueva opción en el menú de opciones
 - Incluir permisos de edición
 - La app *Text Editor (Byte Mobile)* permite editar ese fichero

