



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Programación de Sistemas

2.2 Intents

Práctica

Carlos Vázquez Regueiro

carlos.vazquez.regueiro@udc.es

Práctica P22 (I)

- Hacer una aplicación que abra una pantalla que contenga:
 - 1 campo de texto editable
 - 2 botones
 - Uno que ponga “Compartir”
 - Uno que ponga “Continuar”
- El botón de “Compartir” debe abrir la lista de aplicaciones que pueden recibir el texto plano escrito en el campo de texto editable (y enviar su contenido)
- El botón de “Continuar” debe abrir una nueva Activity que muestre el texto escrito en el campo de texto editable



Práctica P22 (y II)

- Esa nueva Activity, a parte de mostrar el mensaje escrito debe contener 3 botones con textos Botón1, Botón2 y Botón3
 - Los tres cerrarán esta Activity
 - La Activity inicial deberá mostrar el texto del botón que ha sido pulsado
- Si no hay texto en el campo de texto editable, deberá salir un mensaje tipo Toast advirtiéndolo al usuario y no se ejecuta nada
- Modificar el Manifiesto para que esta nueva Activity reciba Intents con texto plano
 - Comprobar que sale en la lista del botón “Compartir” de la actividad principal

