



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Programación de Sistemas

2.1 Actividades y recursos app

Práctica

Carlos Vázquez Regueiro

carlos.vazquez.regueiro@udc.es

Práctica P21 (I)

- Crear app **P21.Apellido1** con actividad principal con el campo de texto por defecto:
 - Sobrecargar todos los **métodos de su ciclo de vida**
 - Mostrar **mensaje log** indicando los nombres de actividad y del método (*Log.d*)
 - **Añadir un botón** con nombre el apellido del alumno (definir como **recurso app**)
- Añadir **segunda actividad** con nombre “*segunda_activ*” (recurso) y *label* apellido:
 - **También punto de inicio** de la app (comprobar en manifiesto y *launcher*)
 - Sobrecargar también todos sus métodos ciclo de su vida y mostrar **mensaje log**
- Gestionar evento de **pulsar botón** para **mostrar log** con nombre actual y después **modificar el nombre** por el valor “*Botón*” (cadena también definida como recurso)



Práctica P21 (y II)

- Comprobar qué pasa con el nombre del botón modificado dinámicamente si:
 - La actividad va a segundo plano (botones *Casa* o *Recientes* o se lanza otra app)
 - La actividad se para (botón *Atrás*, se para la app o se reinicia el dispositivo)
- Definir **dos idiomas** y modificar los nombres (recursos app) de:
 - **Campo de texto y la cadena de texto “Botón”** de la actividad principal
 - Comprobar cambiando la configuración de idioma del dispositivo (emulador)
- Definir **layouts diferentes** de la actividad principal para las 2 orientaciones:
 - Comprobar girando el dispositivo (o moviendo virtualmente el emulador)

