

1. Agregar la librería Parceler

Paso 1.1: Modificar el archivo `build.gradle`

En el archivo `build.gradle` (a nivel de módulo: el que se llama `build.gradle.kts` (Module :app)), agrega las dependencias necesarias:

```
dependencies {  
    implementation("org.parceler:parceler-api:1.1.13")  
    annotationProcessor("org.parceler:parceler:1.1.13")  
}
```

2. Modificar la Clase para Usar `@Parcel`

Paso 2.1: Anotar la Clase con `@Parcel`

Anota tu clase con `@Parcel` para que Parceler maneje automáticamente la generación de código `Parcelable`. Por ejemplo:

```
@Parcel  
public class Ariketa {  
    public String descripcion; // Debe ser público para que funcione  
    public String imageUrl;  
    public String nombre;  
    public Integer peso;  
    public Integer repeticiones;  
    public Integer tiempo;  
  
    // Constructor vacío obligatorio  
    public Ariketa() {}  
  
    // Constructor completo  
    public Ariketa(String descripcion, String imageUrl, String nombre, Integer peso, Integer repeticiones, Integer tiempo) {  
        this.descripcion = descripcion;  
        this.imageUrl = imageUrl;  
        this.nombre = nombre;  
        this.peso = peso;  
        this.repeticiones = repeticiones;  
        this.tiempo = tiempo;  
    }  
}
```

```
}  
}
```

3. Enviar y Recibir Objetos con Parceler

Paso 3.1: Enviar el Objeto a Otra Actividad

Usa el método `Parcels.wrap()` para empaquetar el objeto antes de enviarlo:

```
import org.parceler.Parcels;
```

```
Intent intent = new Intent(this, OtraActividad.class); //otraActividad.class es a la clase que  
quieres ir  
Ariketa ariketa = new Ariketa("Descripción", "url_imagen", "Nombre", 50, 10, 30);  
intent.putExtra("ariketa", Parcels.wrap(ariketa));  
startActivity(intent);
```

Paso 3.2: Recibir el Objeto en la Nueva Actividad

Usa el método `Parcels.unwrap()` para descomprimir el objeto recibido:

```
import org.parceler.Parcels;
```

```
Ariketa ariketa = Parcels.unwrap(getIntent().getParcelableExtra("ariketa"));  
//Para probar que funciona  
if (ariketa != null) {  
    // Usa los datos del objeto  
    String descripcion = ariketa.descripcion;  
}
```

"ariketa" es la key del intent , si por ejemplo 2 clases llaman a OtraActividad.class con el key, elijo de que clase emitente cojer los datos