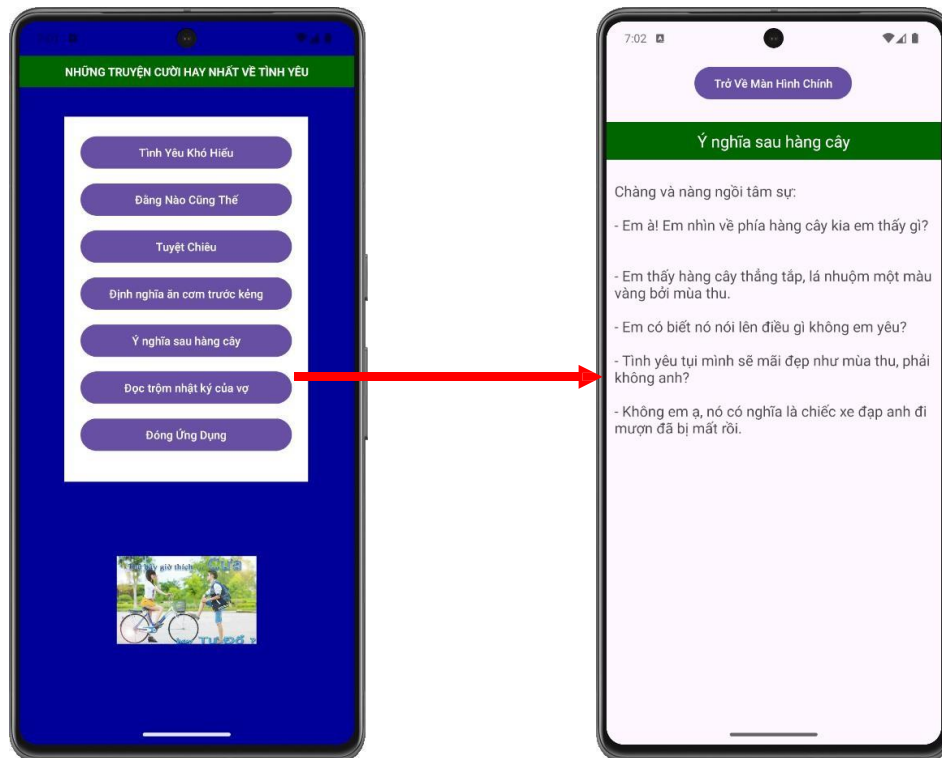


Tuần 03:

Sử dụng Resource và Activity

Bài 01: Tạo App có giao diện sau đây:



Yêu Cầu:

- Khi người dùng bấm vào nút có tên câu truyện nào thì hiện nội dung truyện tương ứng ở màn hình thứ 2. Tại màn hình thứ 2 bấm vào nút “trở về màn hình chính” thì sẽ đóng màn hình thứ 2 trở về màn hình đầu tiên.
- Tại màn hình chính bấm nút đóng Ứng Dụng thì sẽ kết thúc chương trình.

Hướng dẫn:

Để truyền dữ liệu giữa hai màn hình (Activity), ta có thể sử dụng đối tượng **Intent**

1. Truyền dữ liệu từ màn hình A sang màn hình B:

- a) Ở màn hình A (Activity A): Tạo một Intent và gắn dữ liệu muốn truyền vào đó

```
1 Intent intent = new Intent(ActivityA.this, ActivityB.class);
2 intent.putExtra("KEY_DATA", "Giá trị truyền đi");
3 startActivity(intent);
```

- b) Ở màn hình B (Activity B): Nhận dữ liệu trong onCreate của Activity B

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_b);

    Intent intent = getIntent();
    String data = intent.getStringExtra("KEY_DATA");

    // Sử dụng dữ liệu đã nhận được
}
```

2. Truyền dữ liệu từ màn hình B quay ngược lại cho màn hình A (kèm kết quả):

- a) Ở màn hình B (Activity B): Tạo một Intent để lưu kết quả và gọi **setResult** trước khi kết thúc Activity B

```
Intent resultIntent = new Intent();
resultIntent.putExtra("KEY_RESULT", "Giá trị kết quả");
setResult(RESULT_OK, resultIntent);
finish(); // Kết thúc Activity B và quay lại Activity A
```

- b) Ở màn hình A (Activity A):

❖ Bắt đầu Activity B với **startActivityForResult**

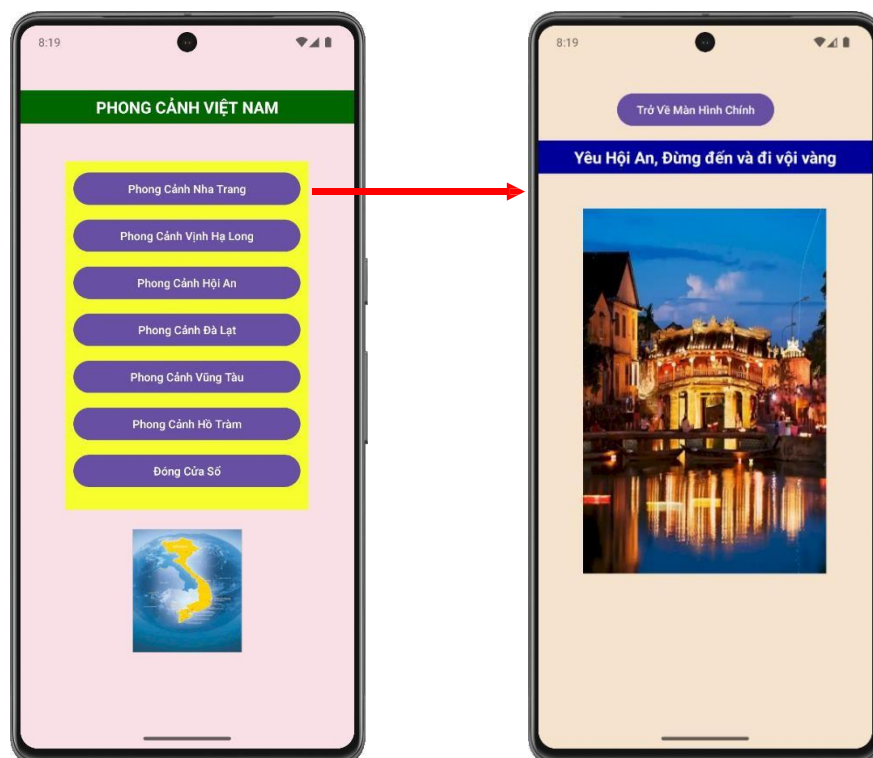
```
Intent intent = new Intent(ActivityA.this, ActivityB.class);
startActivityForResult(intent, REQUEST_CODE);
```

(2 dòng code này có thể được viết trong sự kiện click của Button để bắt đầu lấy dữ liệu được trả về từ màn hình B)

❖ Nhận kết quả trong phương thức **onActivityResult**

```
@Override
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
    super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
    if (requestCode == REQUEST_CODE && resultCode == RESULT_OK) {
        String result = data.getStringExtra("KEY_RESULT");
        // Sử dụng kết quả đã nhận được
    }
}
```

Bài 02: Tạo App có giao diện sau đây:



Yêu Cầu:

- Khi người dùng bấm vào nút có tên phong cảnh nào thì hiện hình phong cảnh tương ứng ở màn hình thứ 2. Tại màn hình thứ 2 bấm vào nút “trở về màn hình chính” thì sẽ đóng màn hình thứ 2 trở về màn hình đầu tiên.
- Tại màn hình chính bấm nút đóng cửa sổ thì sẽ kết thúc chương trình.

Hướng dẫn: sử dụng đối tượng **ImageView** để hiển thị hình ảnh.

Chú ý: hình ảnh cần được để trong thư mục **Drawable**

❖ Trong file giao diện xml:

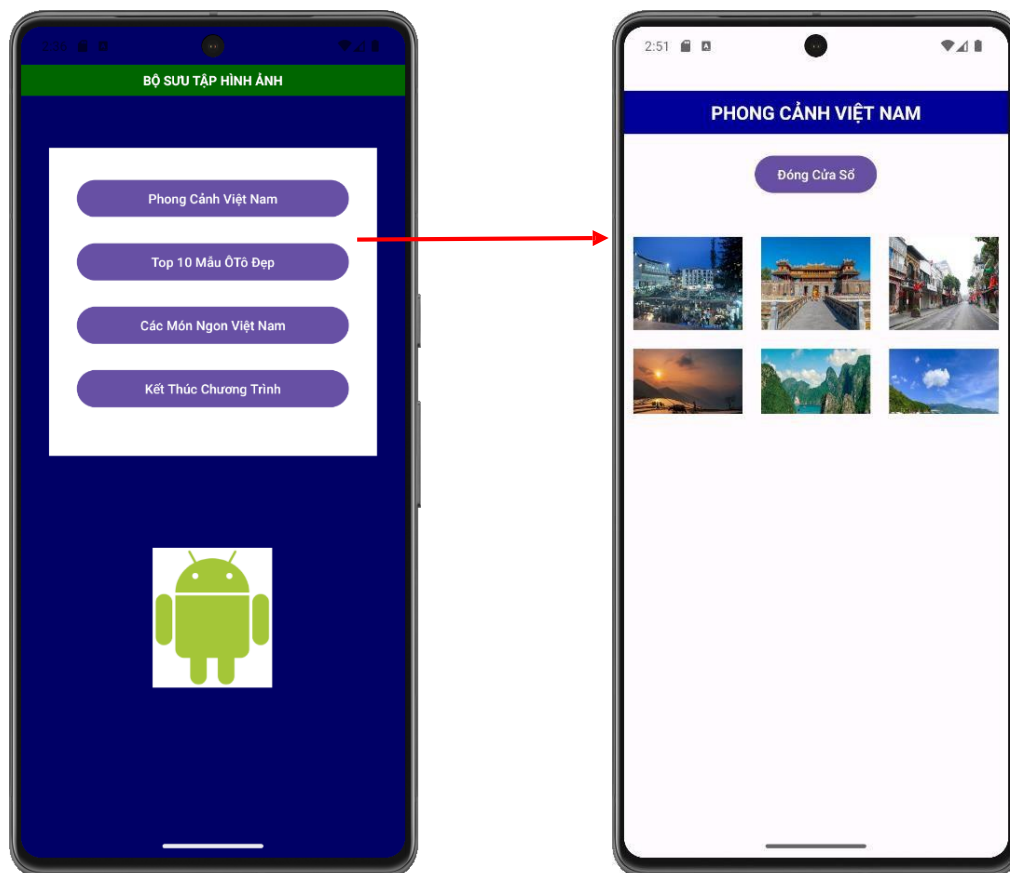
```
<ImageView
    android:id="@+id/myImageView"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:src="@drawable/sample_image" />
```

❖ Trong MainActivity.java

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        ImageView imageView = findViewById(R.id.myImageView);
        imageView.setImageResource(R.drawable.sample_image); // Gán hình ảnh từ tệp drawable
    }
}
```

sample_image.jpg

Bài 03: Tạo App có giao diện sau đây:**Yêu Cầu**

- Khi bấm vào nút “phong cảnh Việt Nam” thì sẽ mở màn hình cho xem các phong cảnh đẹp nhất của Việt Nam.
- Khi bấm vào nút “Top 10 mẫu ô tô đẹp” thì sẽ mở màn hình cho xem hình các xe ô tô đẹp nhất thế giới.
- Khi bấm vào nút “Các món ngon Việt Nam” thì sẽ mở màn hình cho xem hình các món ngon nhất Việt Nam.
- Khi bấm vào nút “Kết Thúc Chương Trình” thì sẽ đóng màn hình chính lại và kết thúc ứng dụng.