**SỬ DỤNG SPINNER**

Bước 1:

* Vào cài giao diện có 1 TextView, 1 Button, 1 Spinner
* Ánh xạ các View
* **public void** addShow() {  
   **txtvHello** = (TextView) findViewById(R.id.***txtvHello***);  
   **spnTest** = (Spinner) findViewById(R.id.***spnTest***);  
   **btnClick** = (Button) findViewById(R.id.***btnClick***);  
  }

Bước 2:

Tạo 1 đối tượng work tượng trưng cho mảng các công việc cần thực hiện

**public class** Workout {  
 **public** ArrayList<String> getWorkout (String workouttypes) {  
 ArrayList<String> workout = **new** ArrayList<>();  
 **if** (workouttypes.equals(**"Cai"**)) {  
 workout.add(**"Cai"**);  
 workout.add(**"quan dui"**);  
 }  
  
 **else if** (workouttypes.equals(**"Quan"**)) {  
 workout.add(**"cc"**);  
 }  
  
 **else if**(workouttypes.equals(**"Que"**)) {  
 workout.add(**"Nhieu vai noi"**);  
 }  
  
 **return** workout;  
 }  
}

Bước 3:

Qua **Main\_Activity**

work = **new** Workout(); // đối tượng Work   
**final** String workout = String.*valueOf*(**spnTest**.getSelectedItem()); // giữ Text của item

**btnClick**.setOnClickListener(**new** View.OnClickListener() {  
@Override  
**public void** onClick(View v) {  
ArrayList<String> lamViec = work.getWorkout(workout); // mảng các công việc thực hiện  
StringBuilder builder = **new** StringBuilder();  
  
 **for** (String i : lamViec) {  
 builder.append(i).append(**"\n"**); // thêm mảng lamViec vào builder  
 }  
 **txtvHello**.setText(builder); // In ra màn hình  
});