



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES



NOMBRE DEL DEPARTAMENTO

GUÍA DE ACTIVIDAD N° 3

LABORATORIO

FC-FISC-1-8-2016

Facilitador(a): Juan Antonio Zamora Arosemena Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada IV

Estudiante: _____ Fecha: _____ Grupo: _____

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Uso de Controles Básicos y Spinner

B. TEMAS:

- a. Diseño de Layouts
 - i. Usando XML
 - ii. Programada con Java
 - iii. Usando el editor gráfico
- b. Tipos de Layout
 - i. Layout Relativo
 - ii. Layout Linear
- c. 2.2.3. Manejo de Layouts en el archivo Java
- d. 2.3.UI Controles
 - i. Controles Comunes
 - ii. EditText, TextView
 - iii. Button, ImageButton
 - iv. Dialog
 - v. ImageViewPantalla
 - vi. Checkbox, RadioButton, RadioGroup
 - vii. Spinner

C. OBJETIVO(S): Comprender y utilizar los diferentes controles básicos que se pueden utilizar sobre una aplicación móvil.

D. METODOLOGÍA: Siga las instrucciones dada por el profesor o los pasos que contiene esta guía.

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

Cree un nuevo proyecto en Android siguiendo los pasos de la Guía de Laboratorio 1:

Recuerde que ya empezamos a utilizar los laboratorio secuencias, por lo que su archivo debe llamarse AppLabsNApellido1_NApellido2... para el proyecto android y Lab1_NApellido1_NApellido2....rar para los laboratorios subidos a moodle.

1. Coloque el siguiente código en el archivo .xml que se ha creado

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    tools:context=".SumaActivity">
```

```

<LinearLayout
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Esto es una suma de dos Valores"
        android:textSize="50px"/>

    <EditText
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="Introduzca primer numero"
        android:id="@+id/txtNum1"/>

    <EditText
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="Introduzca segundo numero"
        android:id="@+id/txtNum2"/>

    <Button
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Sumar"
        android:onClick="SumarNumeros"/>

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/lblRes"
        android:textSize="50px"/>

</LinearLayout>

</LinearLayout>

```

2. Coloque el siguiente código en el archivo .java creado

```

package com.example.jotaz.sumavalores;

import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.widget.EditText;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

public class SumaActivity extends AppCompatActivity {

    //declaramos las variables de los controles que vamos a utilizar
    EditText txtNum1;
    EditText txtNum2;
    TextView lblResultado;

    @Override

```

```

protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_suma);

    this.InicializarControles();
}

private void InicializarControles() {
    txtNum1 = (EditText) findViewById(R.id.txtNum1);
    txtNum2 = (EditText) findViewById(R.id.txtNum2);

    lblResultado = (TextView) findViewById(R.id.lblRes);
}

public void SumarNumeros(View view)
{
    try{
        int n1 = Integer.parseInt(txtNum1.getText().toString());
        int n2 = Integer.parseInt(txtNum2.getText().toString());

        int resultado = n1+n2;

        lblResultado.setText(Integer.toString(resultado));
    }
    catch (Exception e)
    {
        Toast.makeText(this, "Error en la suma de los datos" + e.getMessage(),
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
}

```

3. Compile y ejecute el proyecto en su teléfono celular físico o virtual.
4. Testee el aplicativo

F. RECURSOS: Android Studio, Teléfono celular con Android (físico o virtual).

G. RESULTADOS: una vez realizado el código, responda las siguientes preguntas o realice las siguientes actividades:

- a. Modifique el código para que las operaciones se puedan realizar en base a lo seleccionado (utilice spinner)
- b. Modifique el código para que quede idéntico utilizando Relative Layout. Utilice margin y padding si es necesario.
- c. Coloque un checkbox para mostrar el resultado en un dialog.

