**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**NOMBRE DEL DEPARTAMENTO**

**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 5**

**LABORATORIO**

**FC-FISC-1-8-2016**

Facilitador(a): Juan Antonio Zamora Arosemena Asignatura: Herramientas de Programación Aplicada IV Estudiante: Pablo Palacios Fecha: 23/5/2023 Grupo: 1LS131

1. **TÍTULO** **DE LA EXPERIENCIA**: Ciclo de Vida de una aplicación Android
2. **TEMAS:**
   1. Intents
      1. Intent Filter
      2. Estructura del Intent
   2. Navegación entre Aplicaciones
      1. Llamar y abrir una aplicación pre-instalada propia de Android
      2. Llamar y abrir una aplicación personalizada
   3. Enviar y recibir datos entre aplicaciones
   4. Usando los métodos putExtra y getExtras del objeto Intent
   5. Usando los métodos put<tipo\_dato>, putExtras y getBundleExtras del objeto Bundle
3. **OBJETIVO(S):** Conectar a través de menú y botones, los diferentes laboratorios que hemos realizado hasta la fecha.
4. **METODOLOGÍA:** Siga las instrucciones dada por el profesor o los pasos que contiene esta guía.
5. **PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**

Creemos una actividad nueva (vea laboratorios anteriores para saber cómo.)

* 1. Confeccione una pantalla de inicio donde simulemos un inicio de sesión, luego de ello, cree otra pantalla que debe contener sus datos (Nombres, cedulas, grupo, #lab o tema del lab).
  2. La pantalla de inicio de sesión debe contener 2 elementos EditText para introducir correo y contraseña.
  3. En el código java, añada la validación con el usuario y contraseña quemado, y una vez verificado, permita entrar a la pantalla de bienvenida (la que tiene los datos).
  4. En la pantalla de bienvenida o presentación, presente un menú de opciones (ya sea en botón o en el action bar) para poder ir a una pantalla de creación de usuario (solicite datos de un usuario como nombre, cedula correo y contraseña), recuerde validar los campos siempre.

1. **RECURSOS**: Android Studio, Teléfono celular con Android (físico o virtual).
2. **RESULTADOS:** una vez realizado el código, comprima el proyecto y súbalo a moodle.

MainLoginActivityTexto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamenteTexto

Descripción generada automáticamente

WelcomeActivity

Texto

Descripción generada automáticamente

CreateUserActivity

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

ARCHIVOS

Texto

Descripción generada automáticamente

Activity\_login

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Activity\_create\_user

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Activity\_welcome

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Se evita que el método Cargar inicial se ejecute más de una vez, de esta forma:  
Se crea una variable booleana y estática

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

Se aplica en un if del cargarinicial, así al menos se ejecutará 1 vez y no más

Texto

Descripción generada automáticamente