**Bài tư cách số 2**

Môn**:** **Phát triển ứng dụng mã nguồn mở**

Họ tên**:** **Lê Thị Kim Anh**

Công việc: **Tìm hiểu về Intent (tiếp).**

**4. Truyền dữ liệu giữa các activity**

Một Intent có thể chứa thêm dữ liệu phụ. Các dữ liệu này được chứa trong đối tượng của lớp Bundle, có thể lấy ra được bằng phương thức getExtras().

Các dữ liệu trong Bundle được lưu dạng giống như Map (key-value). Key luôn là String, còn value thuộc kiểu dữ liệu nguyên thủy (primitive types) hoặc có các kiểu String, Bundle, Parcelable, Serializable.

Phía bên Activity nhận sẽ lấy thông tin này ra bằng phương thức getAction() hoặc getData() của đối tượng Intent. Đối tượng Intent được lấy ra bằng phương thức getIntent().

Thành phần nhận dữ liệu sẽ gọi ra phương thức getIntent().getExtras() để lấy dữ liệu ra. Ví dụ:

Bundle extras = getIntent().getExtras();

String data = extras.getString(Intent.EXTRA\_TEXT);

Một activity có thể được đóng lại bằng cách nhấn nút Back trên điện thoại. Trong trường hợp này, phương thức finish() sẽ được gọi ra. Nếu activity được khởi tạo bằng phương thức startActivity(Intent) thì bên activity gọi sẽ không yêu cầu dữ liệu trả về.

Mặt khác, nếu như activity thứ hai được khởi tạo bằng phương thức startActivityForResult() thì dữ liệu có thể sẽ được trả về nhờ tham số resultCode đầu vào. Và để lấy dữ liệu ra, chúng ta override phương thức onActivityResult() của activity đang làm việc. Và tất nhiên phương thức này sẽ có tham số resultCode đầu vào để biết được acitivity nào đã gọi đến nó trước đó:

Activity thứ nhất (MainActivity) sẽ khởi chạy activity thứ 2 và đặt cờ hiệu mong dữ liệu trả về:

**private void** startGame(**int** i)  
{  
 intent = **new** Intent(MainActivity.**this**, Game.**class**);  
 intent.putExtra(Game.KEY\_DIFFICULTY, i);  
 startActivity(intent);  
}

Activity thứ 2 (Game)lúc này được gọi là sub-activity. Phương thức setResult sẽ trả về dữ liệu mà acitivty thứ nhất mong muốn.

**protected void** onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
 **super**.onCreate(savedInstanceState);  
  
 **int** diff = getIntent().getIntExtra(KEY\_DIFFICULTY,DIFFICULTY\_EASY);  
 puzzle = getPuzzle(diff);  
 **if**(diff!=CONTINUE)  
 originpuzzle=getPuzzle(diff);  
 calculateUsedTiles();  
  
 puzzleView = **new** PuzzleView(**this**);  
 setContentView(puzzleView);  
 puzzleView.requestFocus();  
   
 getIntent().putExtra(KEY\_DIFFICULTY, CONTINUE);  
}

Trên đây là mình họa của việc dùng Intent truyền để truyền giữ liệu giữa các activity. Phần code minh họa chính là phần xử lý việc người chơi chọn độ khó cho game (dễ/ trung bình/ khó) trước khi bắt đầu chơi trong game sodoku.

