

Guía Implementando el método setOnClickListener

1. Realizar la guía anterior hasta el paso 5.
2. Asignar la propiedad Android id a cada botón: `android:id="@+id/btnWhite "`, y al LinearLayout asignar el id `android:id="@+id/layoutPrincipal"`

```
<?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:id="@+id/layoutPrincipal"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">
```

```
<Button
    android:id="@+id/btnRed"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/btn_red" />
```

```
<Button
    android:id="@+id/btnWhite"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/btn_white" />
```

```
</LinearLayout>
```

3. Implementar el método setOnClickListener del botón btnWhite

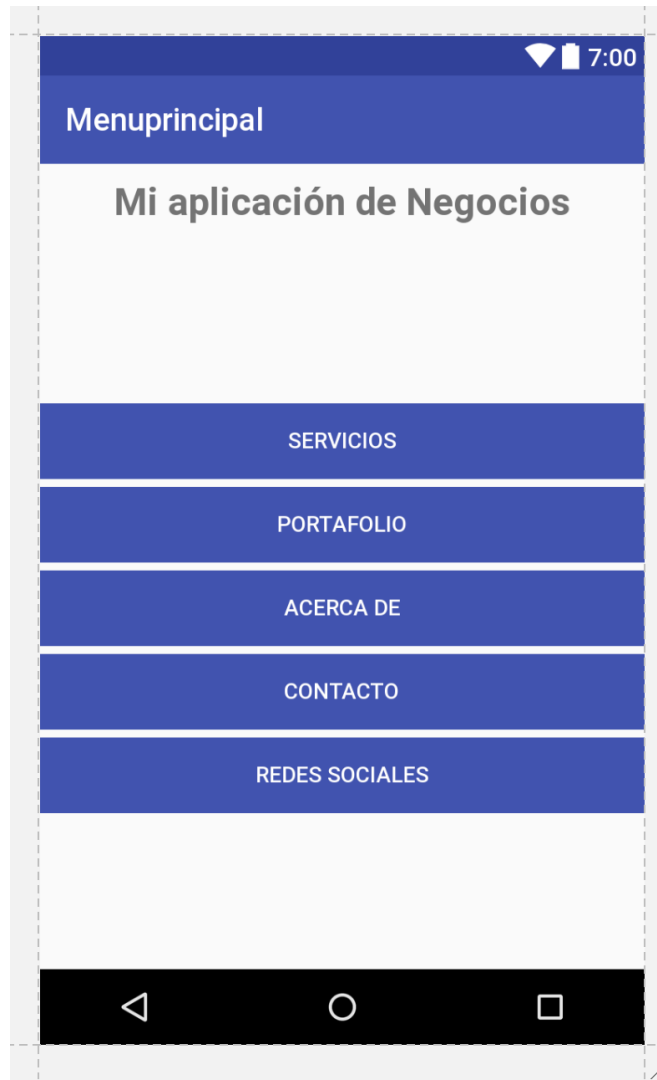
```
class MainActivity : AppCompatActivity() {

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

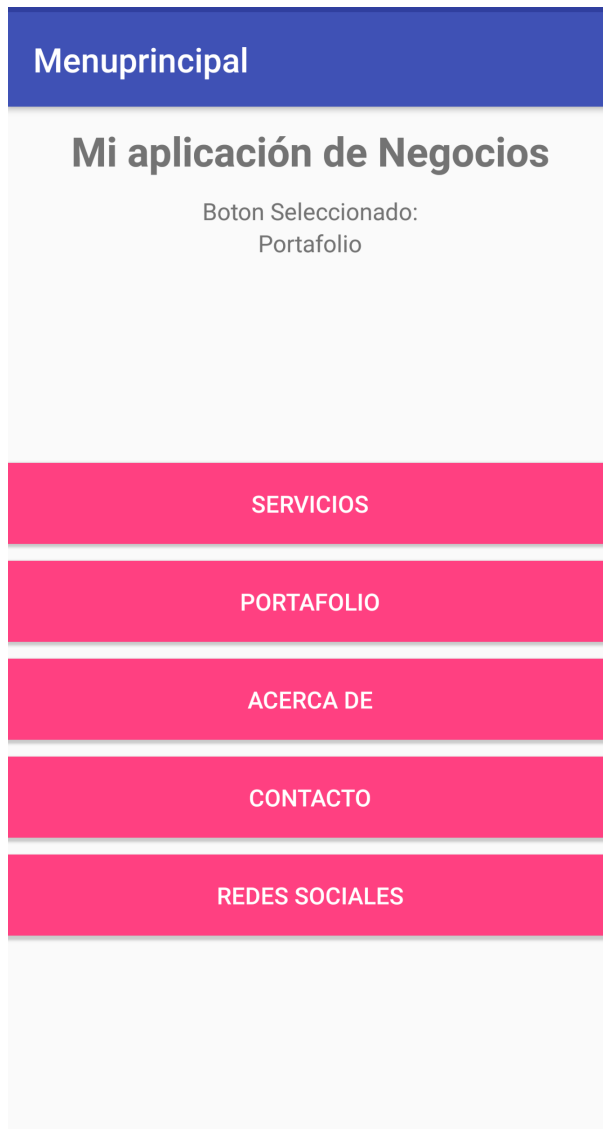
        btnWhite.setOnClickListener {
            layoutPrincipal.setBackgroundColor(Color.WHITE)
        }
    }
}
```

```
btnRed.setOnClickListener{  
    layoutPrincipal.setBackgroundColor(Color.RED)  
}  
}  
}
```

Ejercicio 1. Crear la siguiente interfaz

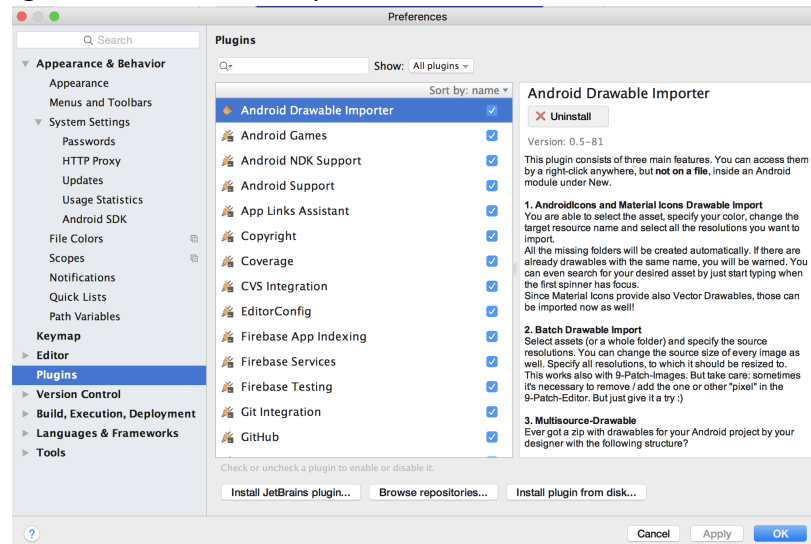


Solución Ejercicio 2. Capturar el evento mostrar qué tipo de botón es.

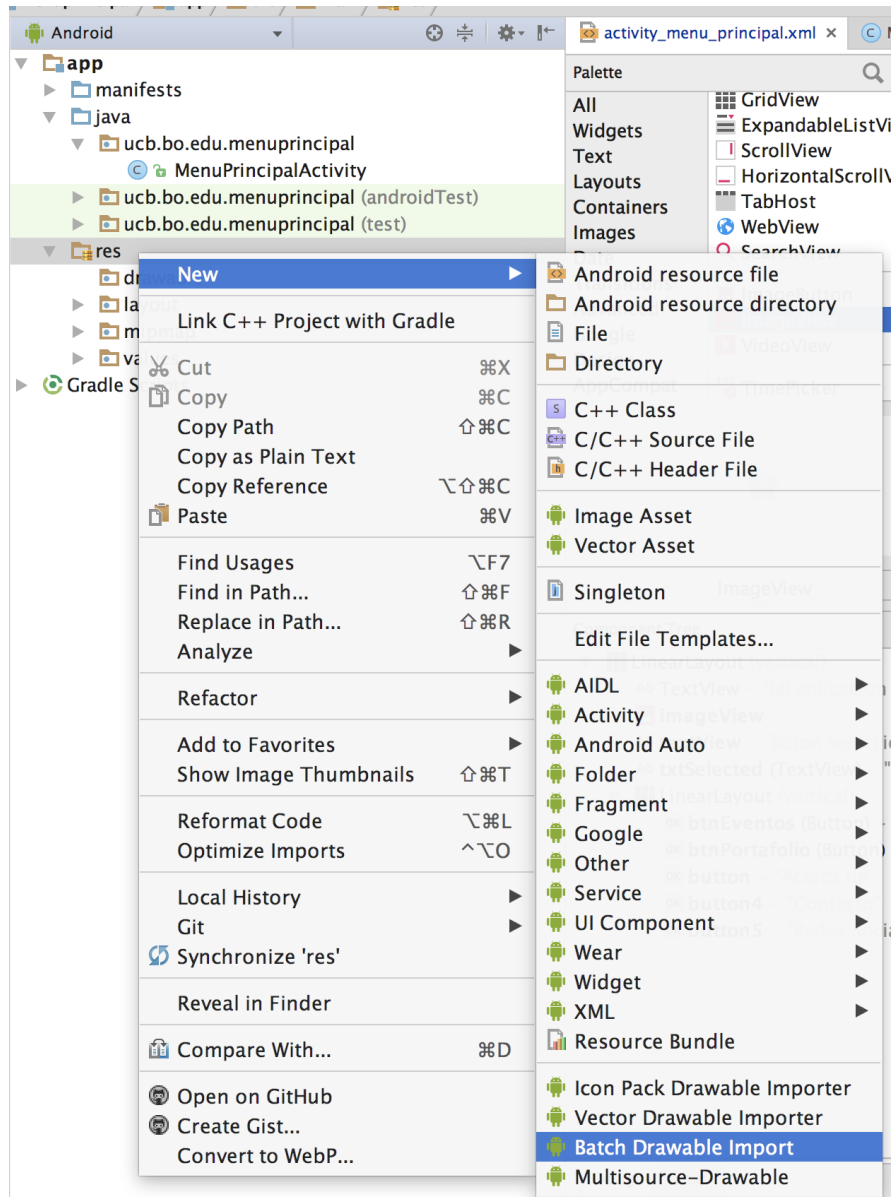


Agregando una imagen al proyecto.

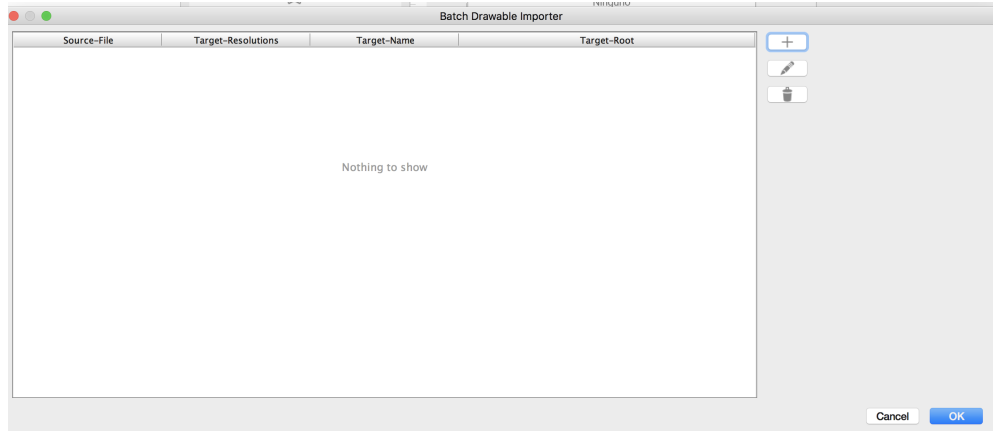
1. Descargar la imagen deseada: Ejemplos de imágenes: <https://icons8.com/>
2. Agregar el plugin Batch Drawable Import de JetBrains



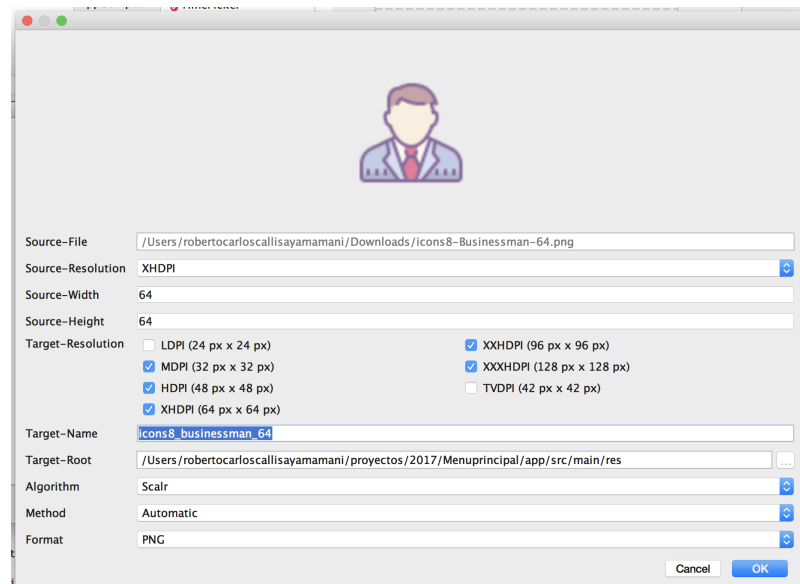
3. Para agregar la imagen, realizar click derecho en la carpeta res -> new -> Bath Drawable Import



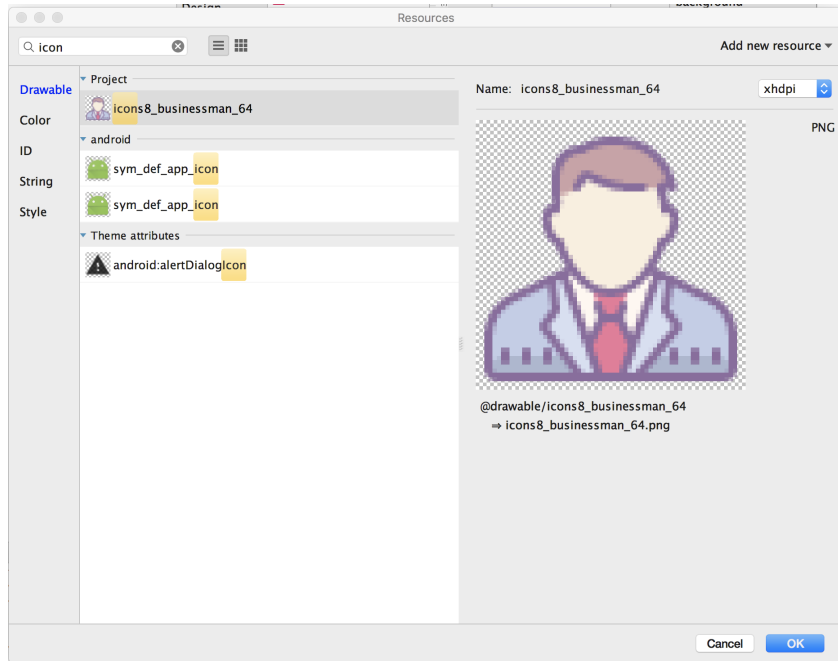
4. Presionar el botón + y buscar la imagen descargada



5. Cambiar el nombre de la imagen a uno significativo y fácil de localizar, presionar el botón OK



6. Seleccionar el ImageView del proyecto y buscar la propiedad srcCompat, presionar el botón con los tres puntos y buscar la imagen con el nombre significativo que realizo en el paso 5. Y seleccionar la imagen, presionar el botón OK



Menuprincipal

Mi aplicación de Negocios



Boton Seleccionado:
Ninguno

SERVICIOS

PORTAFOLIO

ACERCA DE

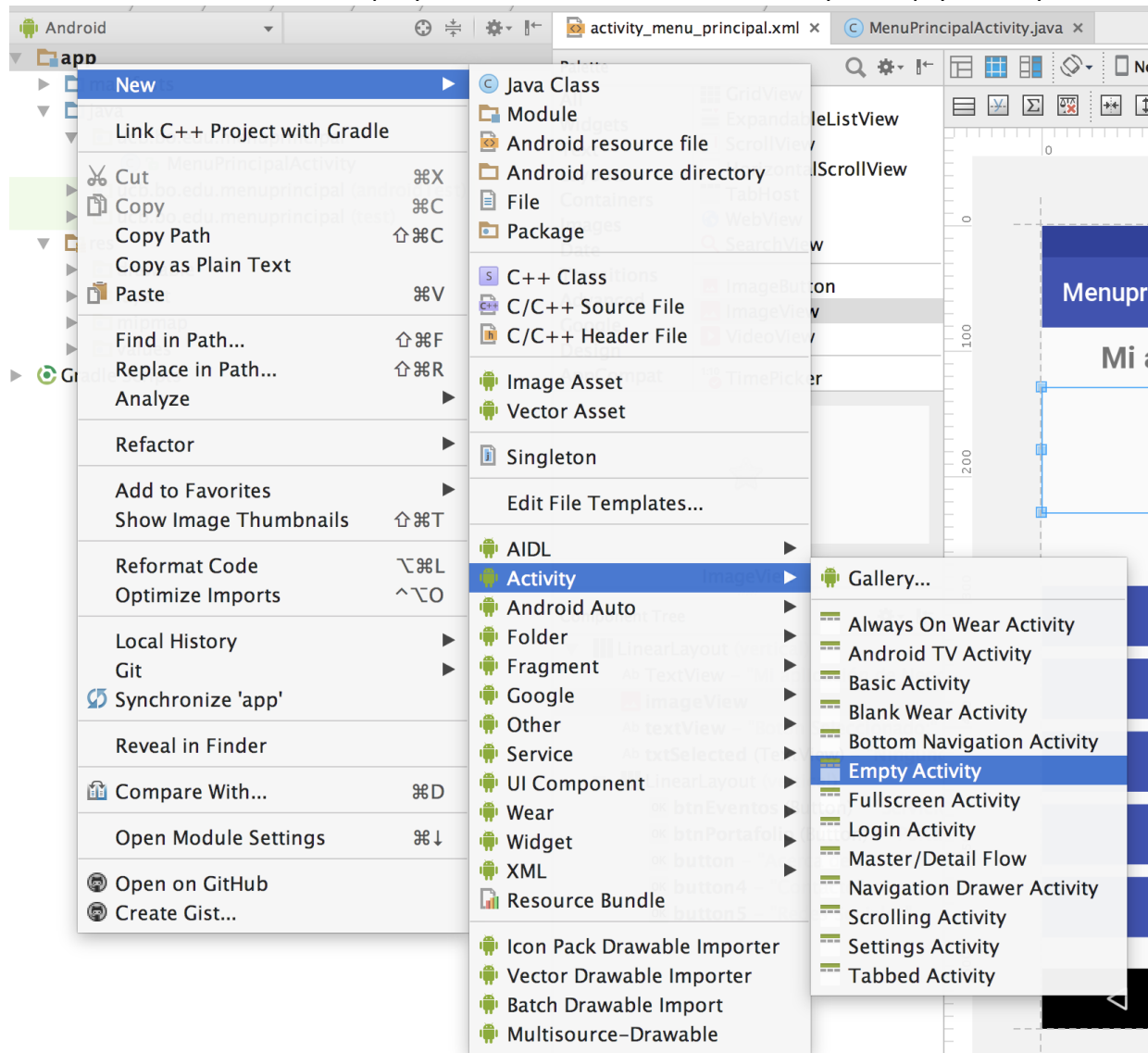
CONTACTO

REDES SOCIALES

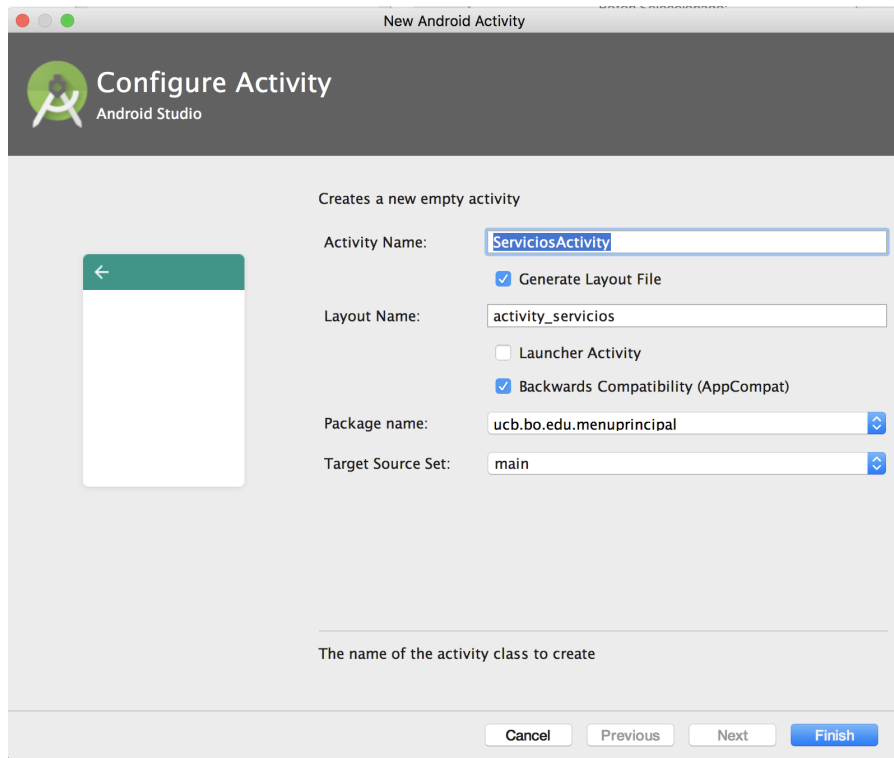


Guía: Crear un Activity:

1. Click derecho en el proyecto de Android -> New -> Activity -> Empty Activity



2. Configurar la Actividad, cambiar el campo Activity Name: ServiciosActivity, presionar el botón Finish.



3. Abrir la actividad creada(ServiciosActivity) , al presionar el botón Servicios del Menu principal

```
package ucb.bo.edu.servicesapp
```

```
import android.os.Bundle
import android.support.v7.app.AppCompatActivity
import android.view.View
import android.widget.Toast
```

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
```

```
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)
    }
```

```
    fun selectedButton(view: View) {
        if (view.id == R.id.btnServicios) {
            Toast.makeText(view.context, "Opcion de Servicios", Toast.LENGTH_LONG).show()
        } else {
            Toast.makeText(view.context, "Evento no definido", Toast.LENGTH_LONG).show()
        }
    }
}
```

Guía Agregando el botón de Atrás, cuando se abre otra actividad

1. Modificar el archivo Manifest.xml agregando el meta-data

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="ucb.bo.edu.servicesapp">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportRtl="true"
        android:theme="@style/AppTheme">
        <activity android:name=".MainActivity">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity android:name=".ServicesActivity" android:label="@string/btn_services">
            <meta-data
                android:name="android.support.PARENT_ACTIVITY"
                android:value=".MainActivity" />
        </activity>
    </application>

</manifest>

package ucb.bo.edu.servicesapp

import android.os.Bundle
import android.support.v7.app.AppCompatActivity

class ServicesActivity : AppCompatActivity() {

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_services)
        supportActionBar!!.setDisplayHomeAsUpEnabled(true)
        supportActionBar!!.setDisplayShowHomeEnabled(true)
    }
}
```

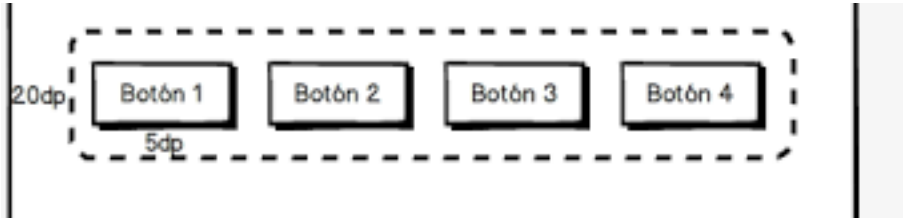
Ejercicio Par Impar

1. Desarrollar una app que muestre un texto numérico y dos botones, el texto contendrá un número entre 1 y 10, los botones tendrá de texto Par E impar.
2. Cuando la aplicación cargue el usuario deberá presionar el botón para o impar dependiendo del número cargado aleatoriamente, en caso de dar con la respuesta correcta se contabilizará las correctas e incorrectas.



Ejercicios para la clase

1. Una app que reciba dos números y los sume.
2. Un fila de 4 botones de igual tamaño.



3. Realizar el siguiente formulario. Utilizando el Layout Manager LinearLayout.

Nombre (*)	<input type="text"/>
Apellido (*)	<input type="text"/>
e-mail (*)	<input type="text"/>
Mensaje	<input type="text"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Suscribirse por e-mail	
Web del vendedor	
<input type="button" value="Confirmar"/>	<input type="button" value="Cancelar"/>