

ACTIVIDADES - EJERCICIOS

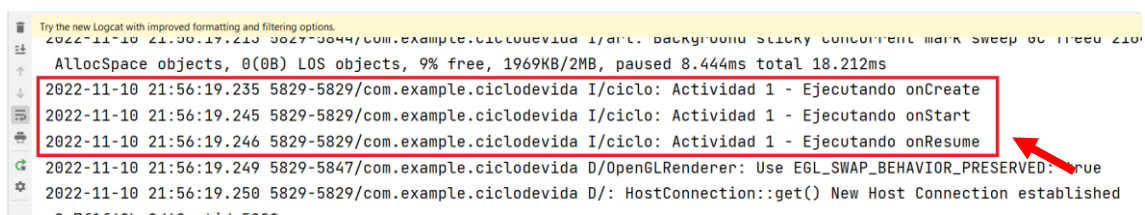
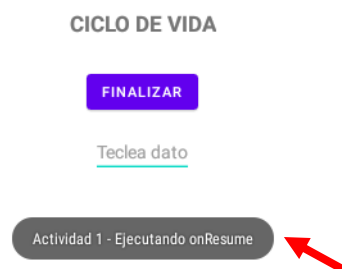
EJERCICIO 1

Proyecto: CicloDeVida

Características:

- Visualizar las diferentes fases del ciclo de vida de una actividad.
- Podemos hacerlo de dos formas: con mensajes mediante objetos de la clase Toast, o usando la clase Log.

Ejecución en emulador:



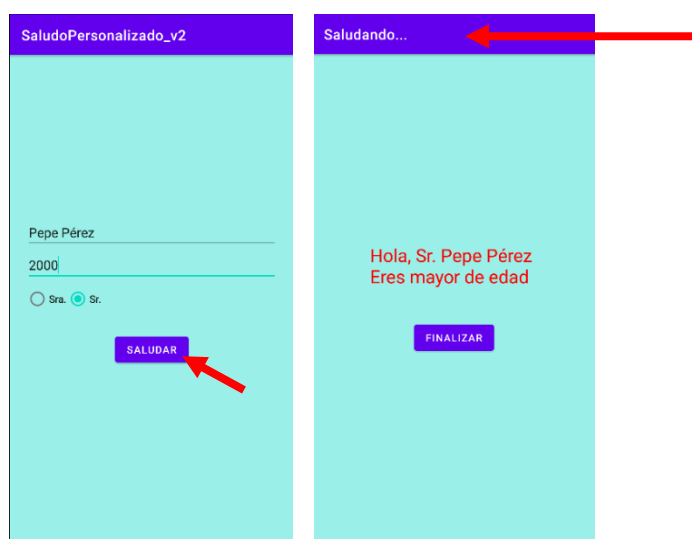
- Una vez visto cómo se realiza la **llamada entre activities**, sería interesante **aplicar los métodos del ciclo de vida para ver cómo se entrecruzan sus ciclos de vida**

EJERCICIO 2

Proyecto: SaludoPersonalizado_v2

Características:

- El proyecto supone una modificación del que ya hemos realizado en la unidad de eventos, con el nombre de **SaludoPersonalizado**.
- Se simplifican requisitos y además ahora los datos se piden en una pantalla y el saludo se va a mostrar en otra pantalla, según se ve en las capturas siguientes.
- El botón finalizar termina la actividad correspondiente, con lo que volveremos a la actividad principal.



- Se pide:
 - Los datos se enviarán mediante un objeto de tipo bundle.
 - Debemos enviar los 3 datos obtenidos en la primera pantalla (nombre, año de nacimiento y su condición de “Sr.” o “Sra.”)
 - El mensaje se creará en la segunda actividad.

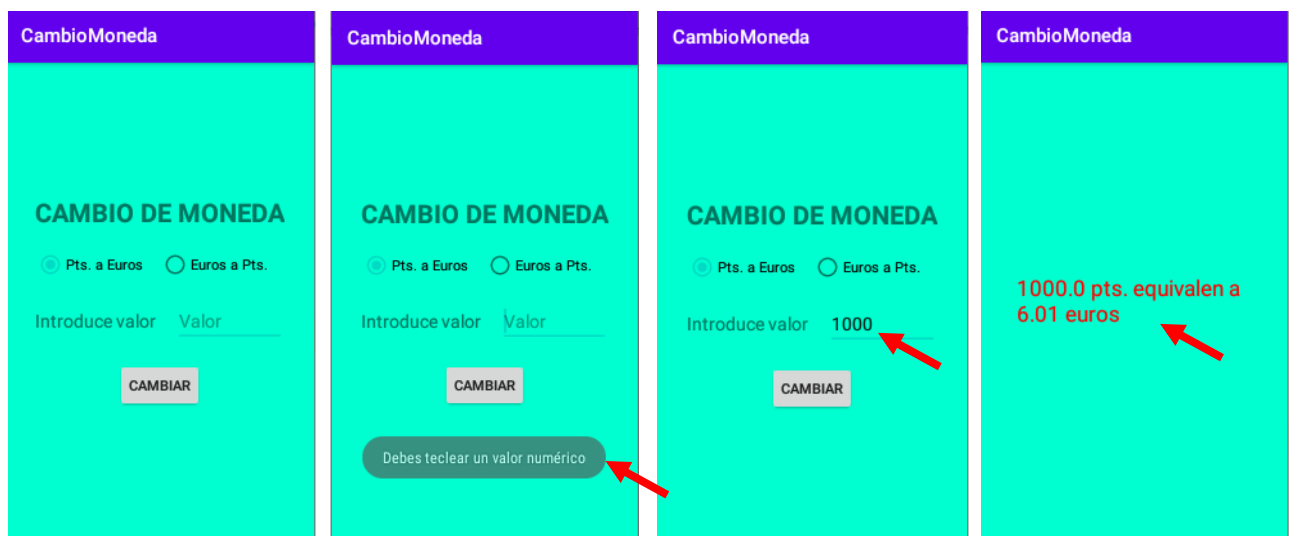
EJERCICIO 3

Proyecto: CambioDeMoneda

Características:

- Este proyecto supone una modificación del proyecto que habíamos realizado, con el mismo nombre, en el apartado de “Eventos”.
- Ahora se trata de utilizar dos pantallas:
 - **Pantalla inicial:** Se solicita el tipo de cambio y el valor a cambiar. Para aprovechar en lo posible el código original, también aquí se efectuará el cambio.
 - **Pantalla segunda:** Se muestra el resultado del cambio.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 4

Proyecto: SaludoPersonalizado_v3

Características:

- Modificamos el proyecto anterior (versión 2), ampliando sus funcionalidades según habíamos hecho en el ejercicio original (capítulo de eventos), pero utilizamos dos activities cuyas pantallas se muestran a continuación.

Ejecución en emulador:



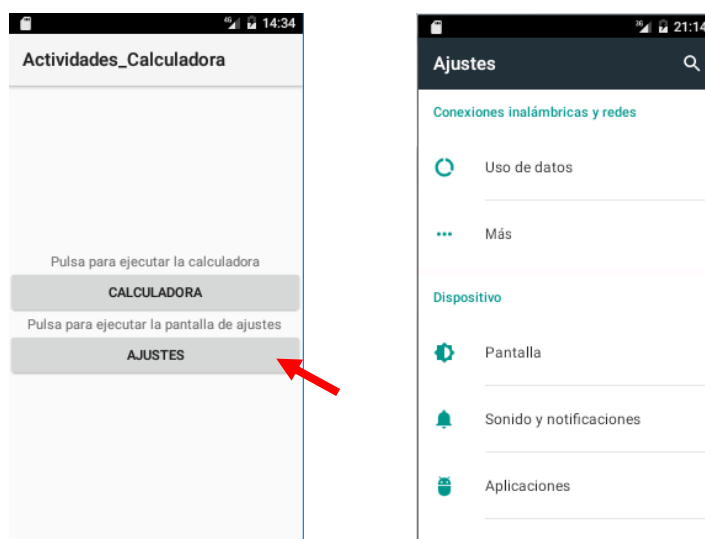
EJERCICIO 5

Proyecto: LanzarSettings

Características:

- Se trata de **lanzar la ventana de Ajustes** de un dispositivo Android.
- Podemos tomar como base el proyecto que se muestra en el pdf de los apuntes. Simplemente debemos añadir un mensaje significativo y un botón que permita lanzar dicha aplicación.

Ejecución en emulador:



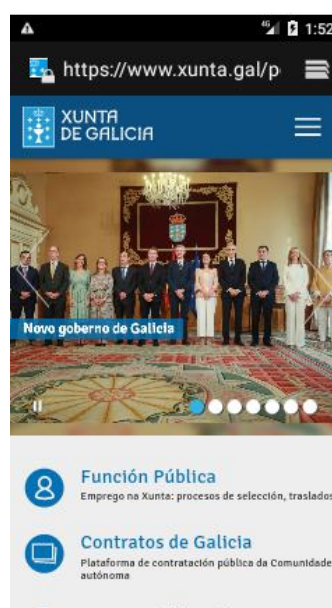
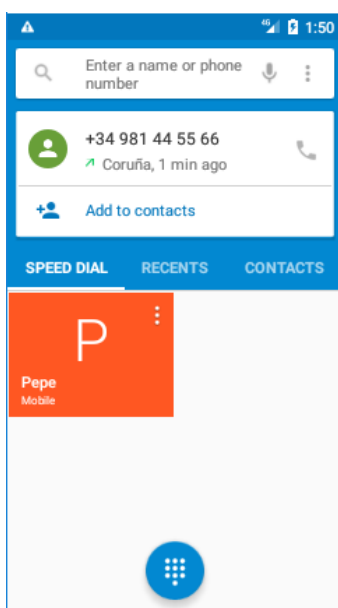
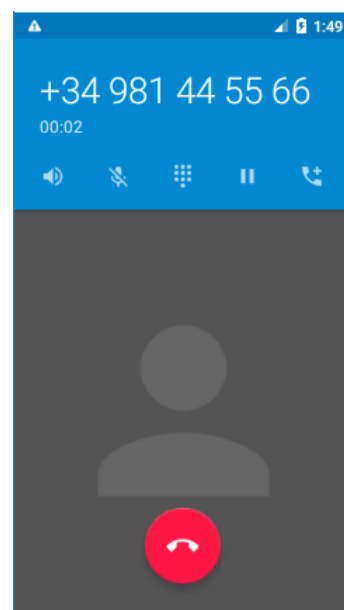
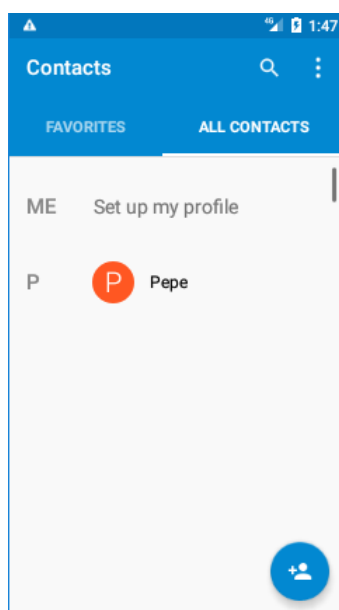
EJERCICIO 6

Proyecto: IntentsImplicitos

Características:

- Vamos a utilizar varios intents implícitos con diferentes acciones: visualizar los contactos almacenados en el teléfono, llamar a un número determinado, mostrar el dial para efectuar una llamada y cargar una página web.
- Lo haremos con terminales de diferentes valores de API por el tema de los permisos.

Ejecución en emulador:



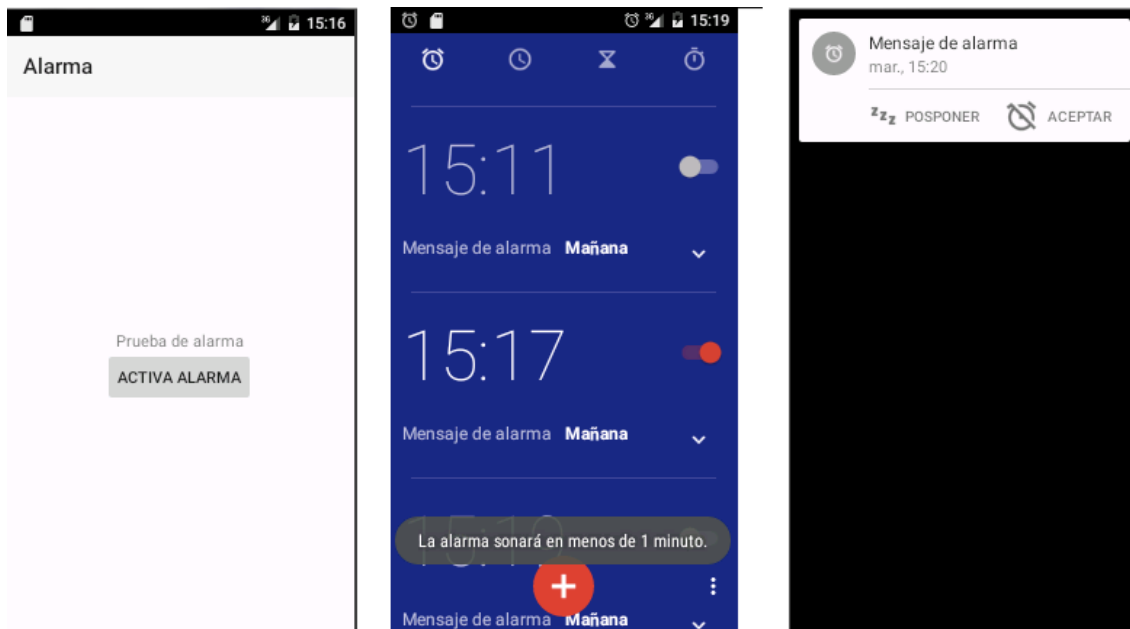
EJERCICIO 7

Proyecto: Alarma

Características:

- Proyecto que establece una alarma para una hora determinada.
- Cuando suene la alarma, se visualiza un mensaje.
- Utiliza un intent implícito: ***AlarmClock.ACTION_SET_ALARM***
- Para poder probarla, en esta primera versión debemos fijarnos en la hora del terminal, y establecer la hora de la alarma unos minutos después.

Ejecución en emulador:



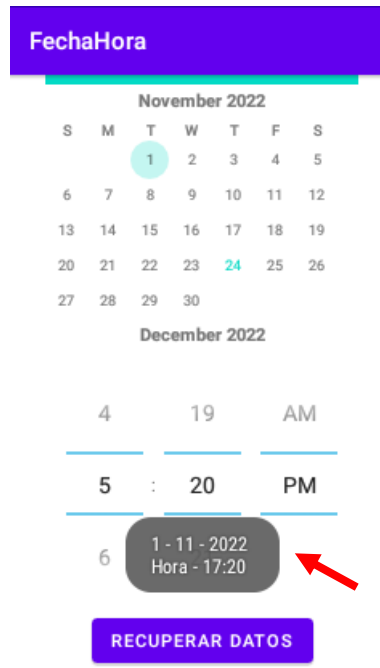
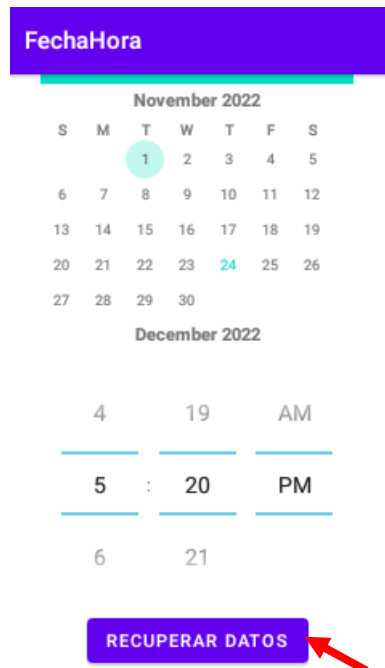
EJERCICIO 8

Proyecto: Fecha_Hora

Características:

- Proyecto que visualice en un toast la fecha y la hora seleccionadas por el usuario en sendas vistas **DatePicker** y **TimePicker**.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 9

Proyecto: Alarma_v2

Características:

- Modificaremos el código del proyecto “**Alarma**” de forma que la hora de la alarma no se indique como parte del código, sino que la elija el usuario mediante la vista **TimePicker**.

Ejecución en emulador:

