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:



```
Ty the new Logical with improved formatting and filtering options.

2022-11-10 21:30:17.213 3027-3044 cult.example.ciclouevida 1/art. background story concorrent mark sweep of freed 2104

AllocSpace objects, 0(0B) LOS objects, 9% free, 1969KB/2MB, paused 8.444ms total 18.212ms

2022-11-10 21:56:19.235 5829-5829/com.example.ciclodevida I/ciclo: Actividad 1 - Ejecutando onCreate

2022-11-10 21:56:19.245 5829-5829/com.example.ciclodevida I/ciclo: Actividad 1 - Ejecutando onStart

2022-11-10 21:56:19.246 5829-5829/com.example.ciclodevida I/ciclo: Actividad 1 - Ejecutando onResume

2022-11-10 21:56:19.249 5829-5847/com.example.ciclodevida D/OpenGLRenderer: Use EGL_SWAP_BEHAVIOR_PRESERVED: rue

2022-11-10 21:56:19.250 5829-5829/com.example.ciclodevida D/: HostConnection::get() New Host Connection established
```

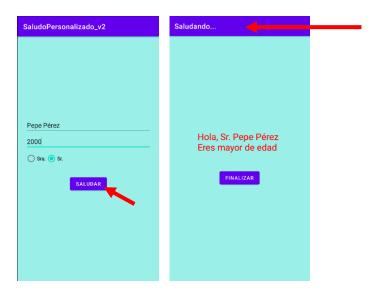
 Una vez visto cómo se realiza la llamada entre activities, sería interesante aplicar los métodos del ciclo de vida para ver cómo se entrecruzan sus ciclos de vida

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.

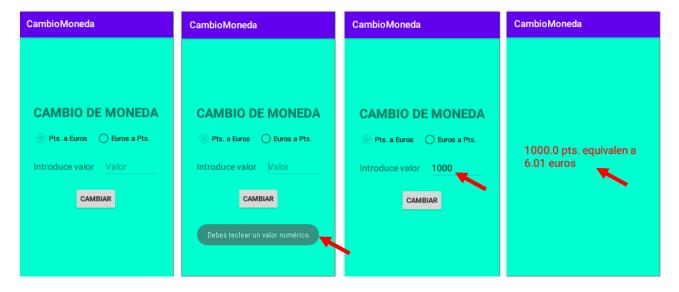
EJERCICIO 3

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:



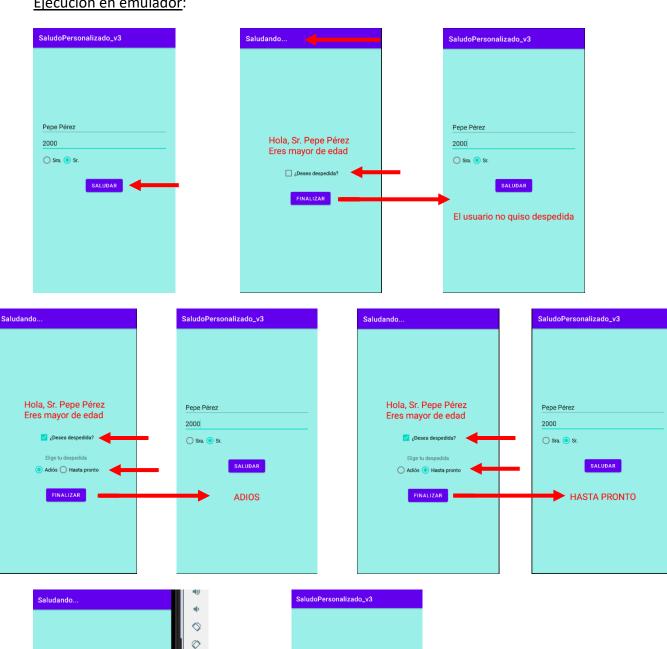
EJERCICIO 4

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:





IES de TEIS - Obdulia Vázquez - Curso 2023-24