

EVENTOS - EJERCICIOS

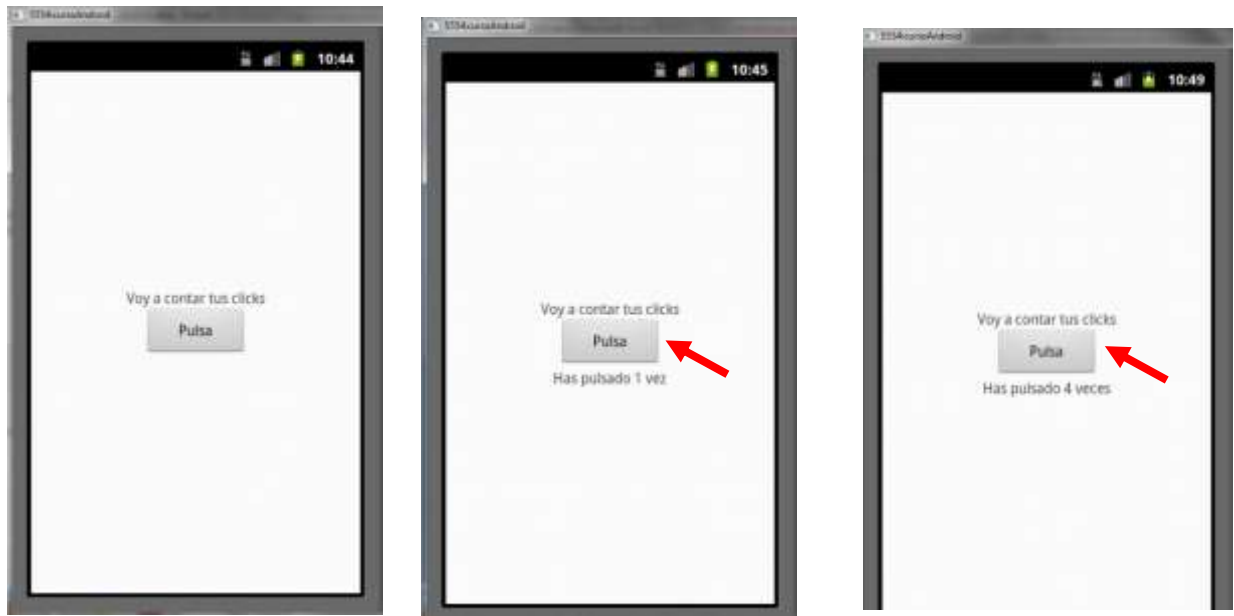
EJERCICIO 1

Proyecto: Cuenta_clicks_v1

Características:

- Cada vez que se pulsa sobre el botón, debe aparecer el mensaje “Has pulsado N veces”.
- La gestión de eventos debe hacerse con la correspondiente propiedad desde el archivo de layout.

Ejecución en emulador:



- Eliminamos la propiedad del archivo de layout y hacemos lo mismo empleando el mecanismo de los listeners.

EJERCICIO 2

Proyecto: Cuenta_clicks_v2

Características:

- Se van contando los clicks sobre el botón “Pulsa” pero el mensaje sólo debe aparecer cuando se pulse el botón “Finalizar”.
- Al pulsar “Finalizar”, la cuenta se reinicia.
- La gestión de eventos debe hacerse con la correspondiente propiedad desde el archivo de layout.

Ejecución en emulador:



- Eliminamos la propiedad del archivo de layout y hacemos lo mismo empleando el mecanismo de los listeners.

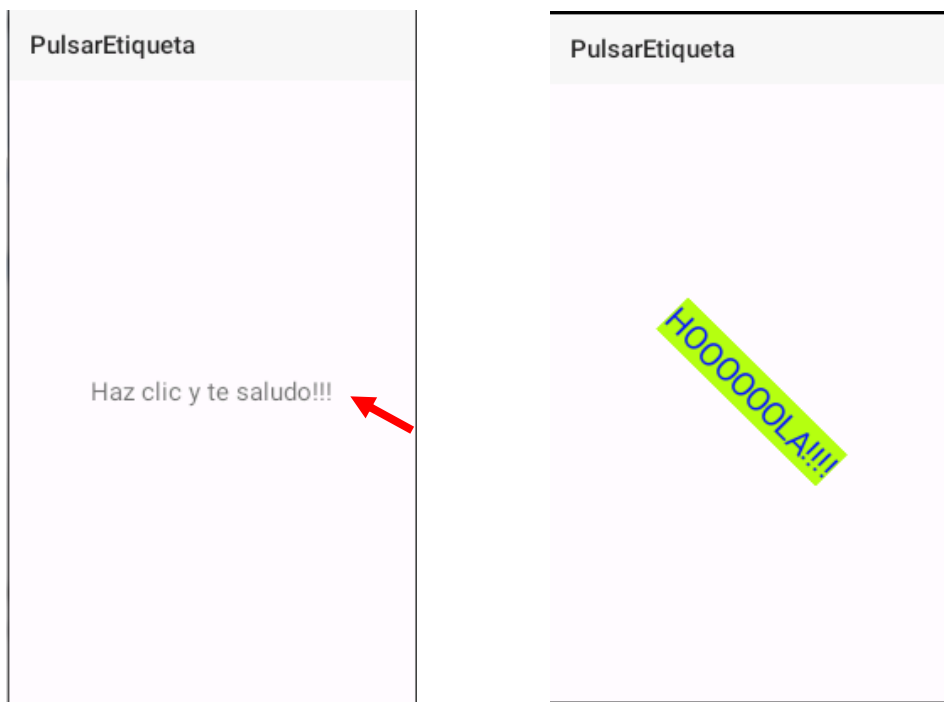
EJERCICIO 3

Proyecto: PulsarEtiqueta

Características:

- La aplicación empieza mostrando un mensaje centrado en la pantalla. Y, cuando se hace click sobre dicho mensaje, éste cambia de contenido, tamaño, color y orientación, según recoge la imagen siguiente.

Ejecución en emulador:



setRotation

Added in API level 11

```
void setRotation (float rotation)
```

Sets the degrees that the view is rotated around the pivot point. Increasing values result in clockwise rotation.

Related XML Attributes:

[android:rotation](#)

Parameters:	
rotation	float: The degrees of rotation.

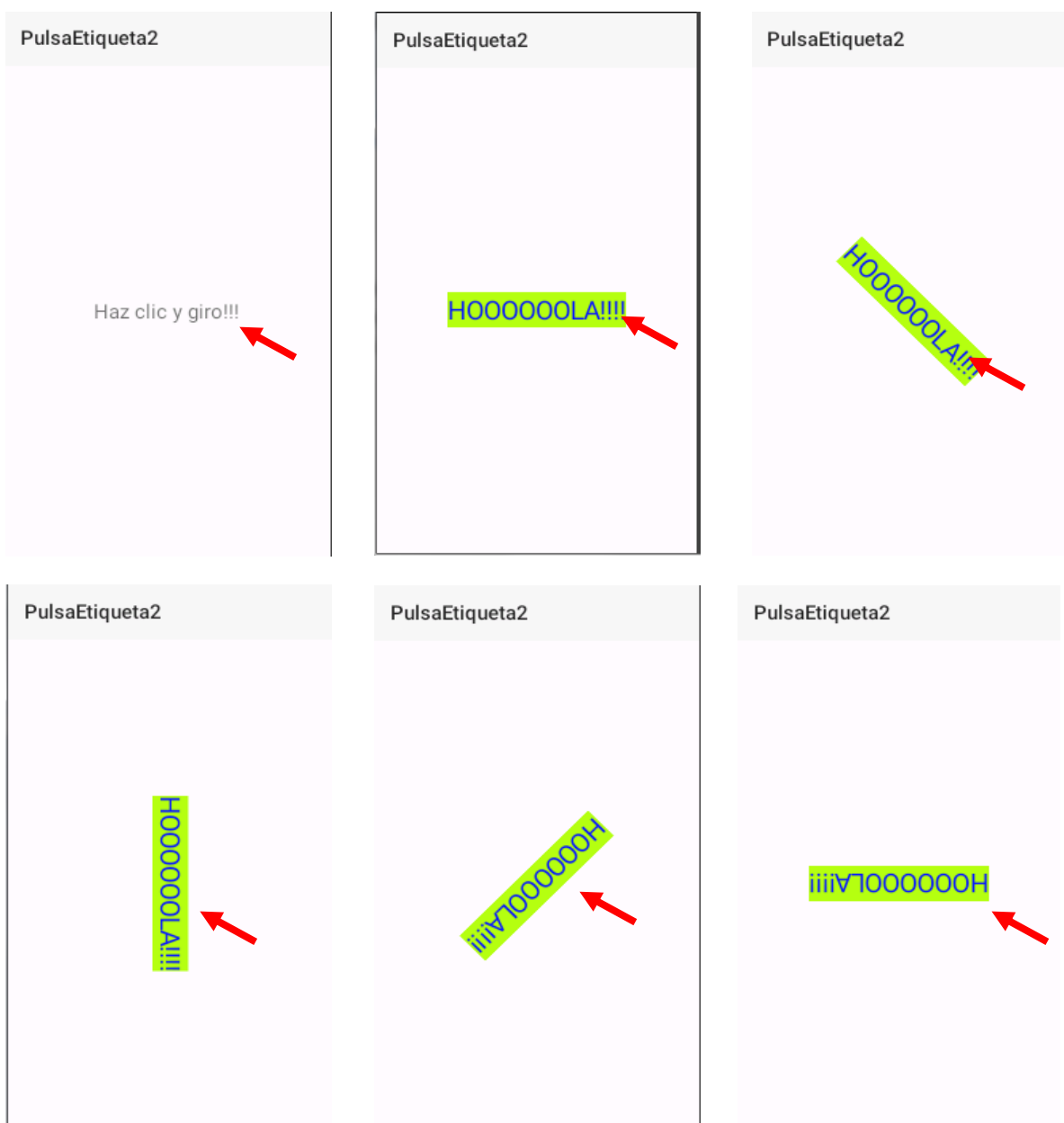
EJERCICIO 4

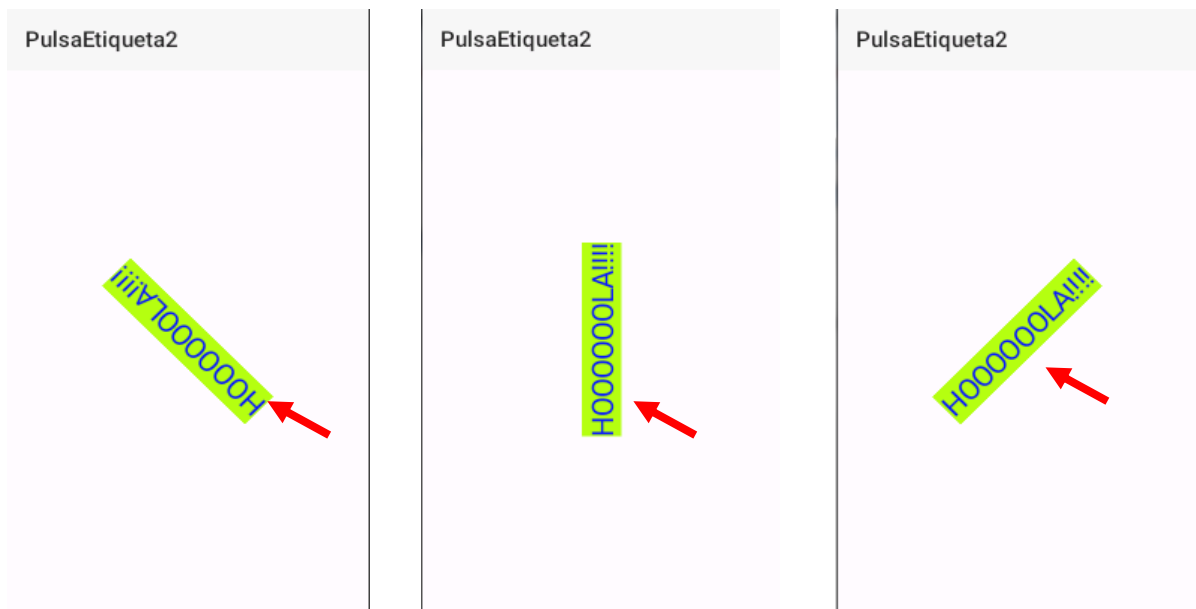
Proyecto: PulsaEtiqueta

Características:

- Modifica la app anterior:
- La aplicación empieza igual, mostrando un mensaje centrado en pantalla. Al hacer click sobre él, cambian su contenido, tamaño y colores, según muestra la segunda captura.
- A partir de este momento, cada click sucesivo sobre el nuevo mensaje provoca un **giro de 45 grados**, según se muestra en la captura 3 y siguientes.

Ejecución en emulador:





- Se puede probar el mismo efecto haciendo girar una imagen.



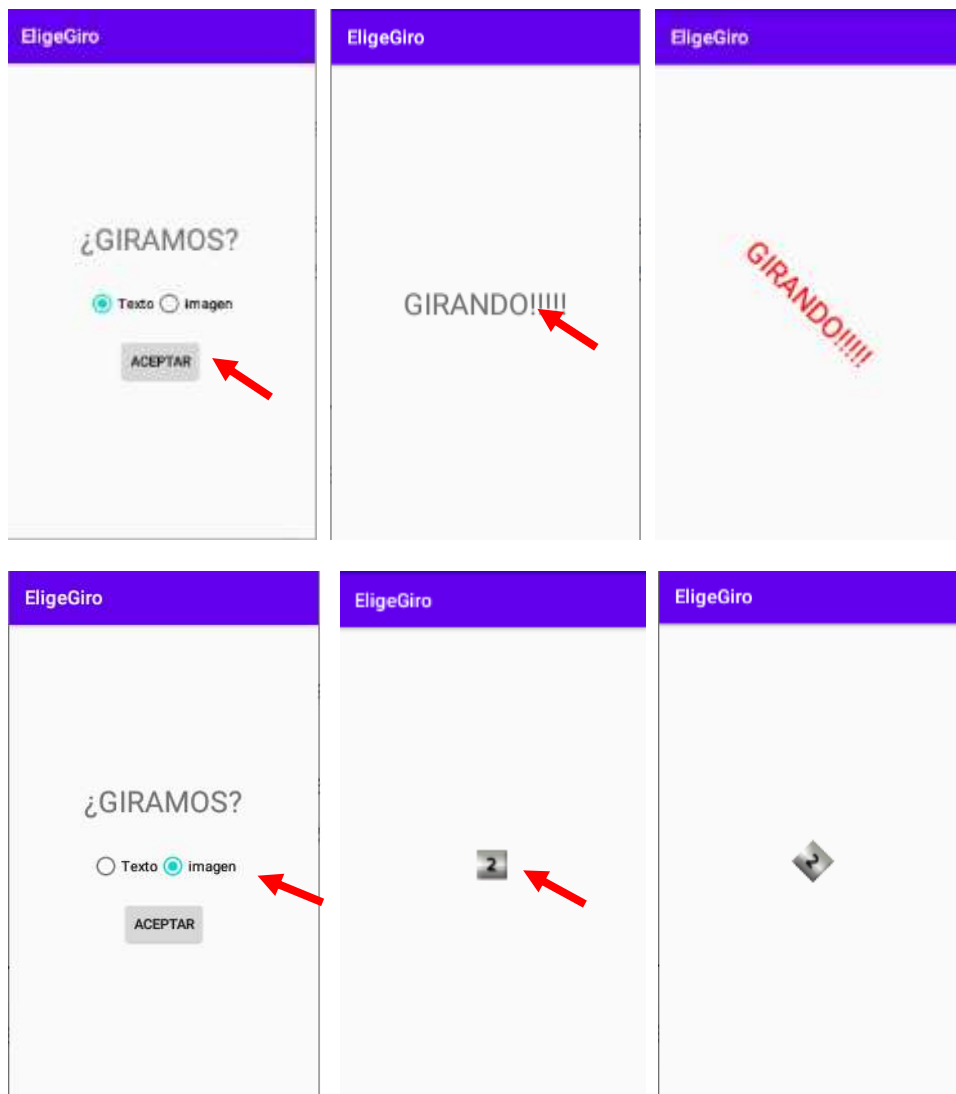
EJERCICIO 5

Proyecto: **EligeGiro**

Características:

- Vamos a aprovechar lo aprendido en el ejercicio anterior para crear una nueva app en la que el usuario puede elegir qué elemento o vista quiere hacer girar.
- Para ello le mostramos dos botones de radio como muestra la captura siguiente.

Ejecución en emulador:



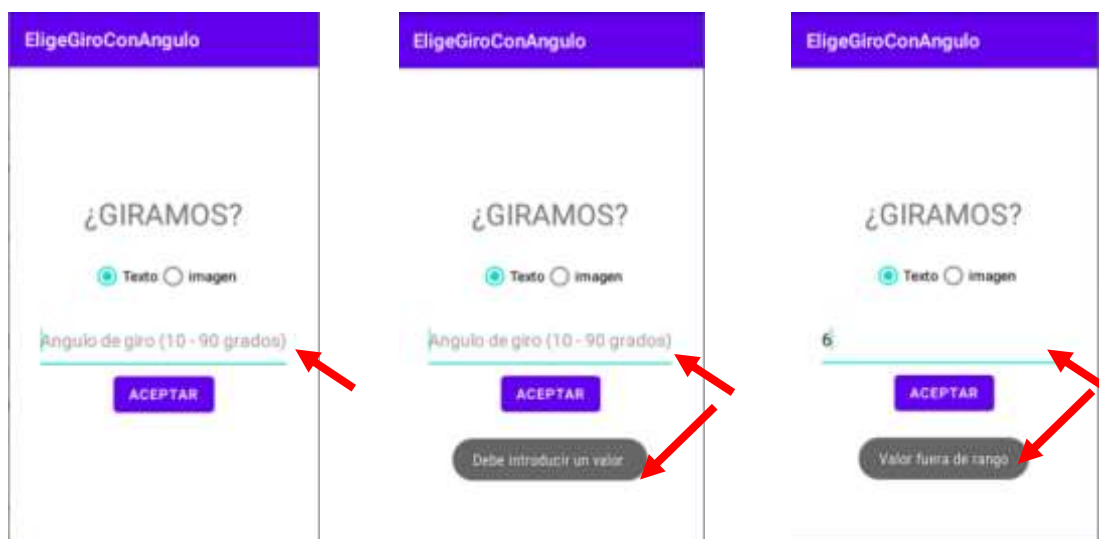
EJERCICIO 6

Proyecto: **EligeGiro**

Características:

- Modificamos el ejercicio anterior de tal forma que los grados de giro los elija el usuario a través de la correspondiente caja de texto.
- Vamos a limitar los valores de dichos ángulos entre 10 y 90 grados, ambos inclusive.
- Podemos avisar al usuario mediante mensajes en las correspondientes Toast

Ejecución en emulador:



- Una vez seleccionado un valor correcto, la ejecución continúa como en el ejercicio anterior por lo que no se recogen capturas

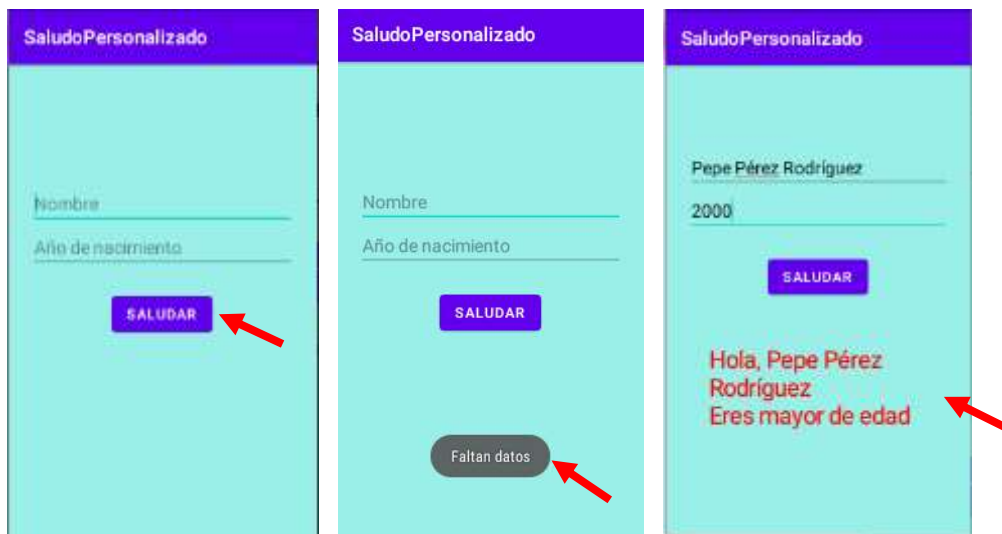
EJERCICIO 7

Proyecto: SaludoPersonalizado

Características:

- Pedimos al usuario su nombre y su año de nacimiento (con 4 dígitos).
- Calculamos su edad respecto al año actual y mostramos mensaje a modo de saludo según recogen las capturas siguientes
- La aplicación pondrá automáticamente la mayúscula inicial en cada palabra/s que forme el nombre.

Ejecución en emulador:



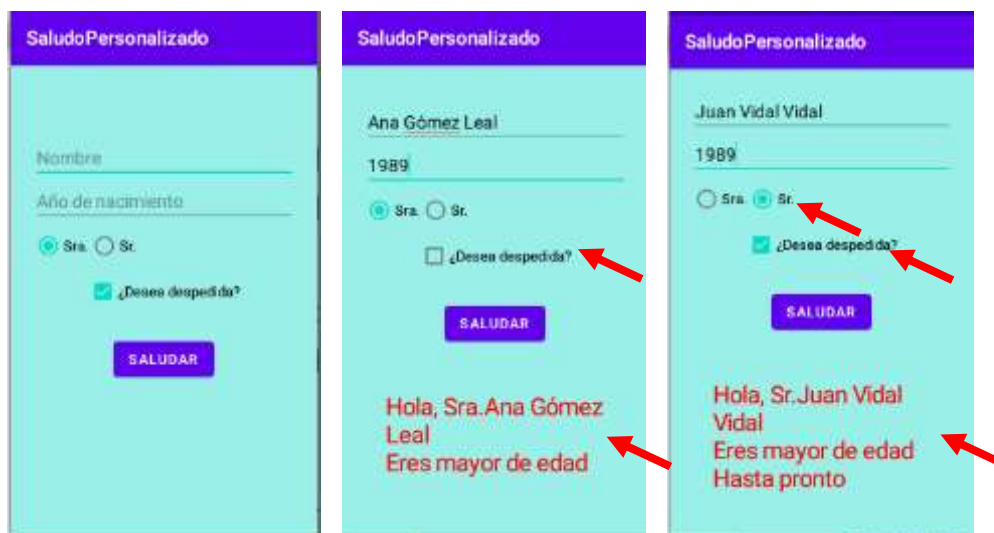
EJERCICIO 8

Proyecto: SaludoPersonalizado

Características:

- Ampliar funcionalidad de la app anterior.
- El usuario debe seleccionar si es un señor o una señora. En función de su elección, el mensaje de salida se incrementa especificando:
 - **Hola, Sra.** (nombre tecleado).
 - **Hola, Sr.** (nombre tecleado).
- También puede elegir si desea o no un mensaje de despedida activando/desactivando la correspondiente casilla de verificación.
- En caso de que elija despedida, añadiremos un “**Hasta pronto**” al mensaje final.

Ejecución en emulador:



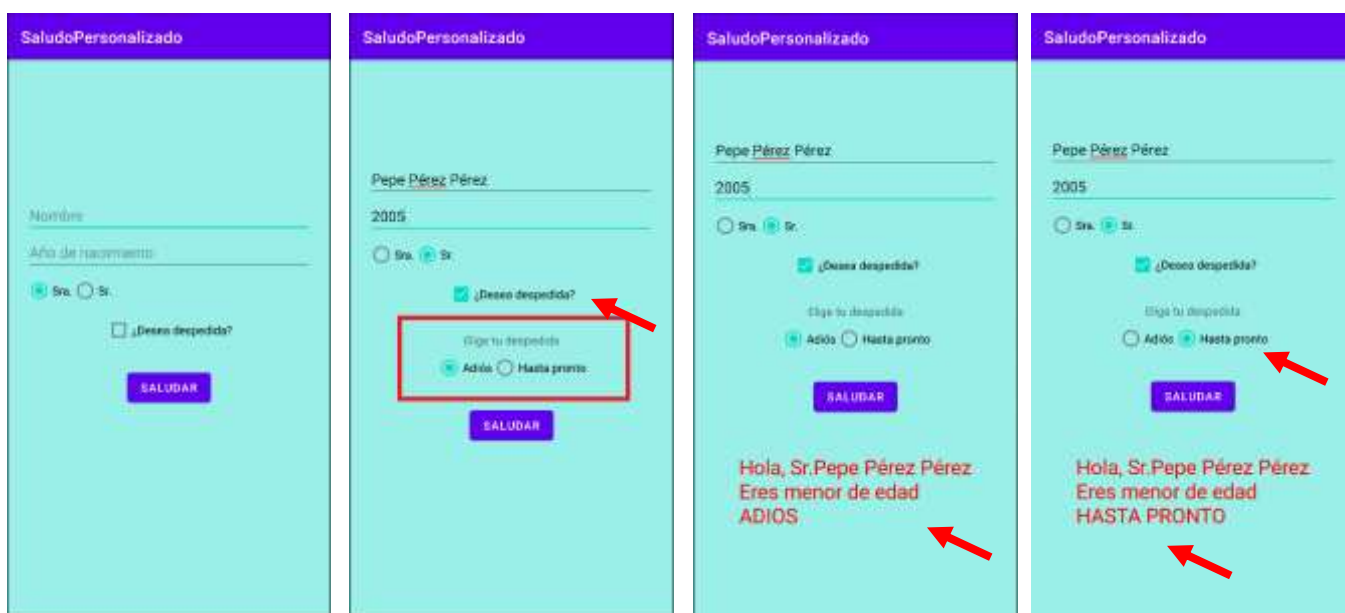
EJERCICIO 9

Proyecto: SaludoPersonalizado

Características:

- Continuamos ampliando la funcionalidad en la app anterior.
- Ahora, cuando se seleccione la casilla de verificación “Despedida”, se añadirán nuevos elementos en pantalla:
 - Una etiqueta que invita a seleccionar una despedida.
 - Y dos botones de radio para elegir la despedida deseada.
- Si se desmarca la casilla de verificación, los elementos añadidos deben desaparecer de la pantalla (es decir, su visibilidad está en función de que el usuario marque o desmarque la casilla de verificación)
- En esta versión, la casilla de verificación aparecerá desmarcada al inicio.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 10

Proyecto: CambioDeMoneda

Características:

- Se trata de efectuar el cambio de pesetas a euros o viceversa, para una cantidad numérica que el usuario introduce por teclado.
- La aplicación sólo debe aceptar como entrada valores numéricos (se permiten decimales).
- El resultado del cambio se mostrará con 2 decimales máximo.
- Es obligatorio que el usuario teclee un valor numérico. Si no lo hace, la aplicación le avisará con el mensaje correspondiente.
- La interfaz de usuario debe parecerse en lo posible a la que se muestra en las siguientes capturas de pantalla.
- También debemos cambiar el icono por defecto.

Ejecución en emulador:

