

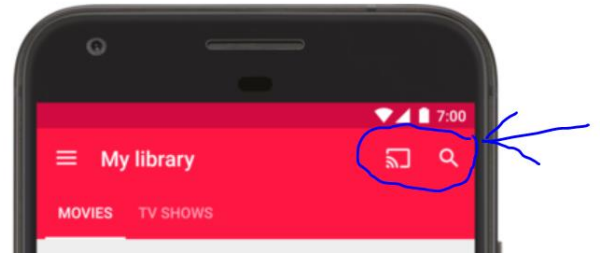
## INTRODUCCIÓN A LA NAVEGACIÓN EN UNA APP

A la hora de navegar por una aplicación podemos definir distintos tipos de menús para nuestra aplicación Android

Si miramos en la documentación de Android (<https://developer.android.com/guide/topics/ui/menus>) podemos encontrar distintos tipos como:

- Menús de la barra de opciones
- Menús contextuales
- Menús emergentes
- ...

En este documento vamos a empezar por los menús de opciones que son los que aparecen en el Toolbar, justo a la derecha y en forma de iconos, normalmente dos o como mucho tres.



La creación de menús de opciones es muy sencilla, sólo tenemos que sobrescribir dos métodos:

- El primero para cargar el menú: *onCreateOptionsMenu*
- El segundo para gestionar los eventos click sobre las opciones del menú: *onOptionsItemSelected*

### **Paso 1:**

Nueva aplicación con Empty Activity. Si usamos una Basic Activity ya nos aparecerían los dos métodos necesarios, pero vamos a crearlos desde 0.

### **Paso 2:** Crear el Menú

De la documentación tomamos el método *onCreateOptionsMenu*, y lo vamos a sobrescribir.

```
@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    MenuInflater inflater = getMenuInflater();
    inflater.inflate(R.menu.game_menu, menu);
    return true;
}
```

Por parámetro tenemos la zona u objeto menú, definido por defecto en el Toolbar, pero que inicialmente está vacío.

Con el objeto tipo MenuInflater, vamos a cargar sobre esa referencia menú, un fichero xml que debemos tener en nuestro proyecto, que será el que defina las opciones del menú a cargar en el Toolbar.

Para esto creaos un fichero xml con dichas opciones, dentro del directorio res/menú. Para hacerlo más rápido, cambiar el nombre “game\_menu” por el que queramos, como “menú\_opciones”, y pinchar sobre menú (que aparece en rojo al no

existir aun en nuestro R), pulsa la combinación Alt+Enter y automáticamente se creará la carpeta res/menú/menú\_opciones.xml.

Ahora en dicho fichero vamos a añadir las opciones del menú como items, y a cada una de ellas la asignaremos un id y un title.

Por defecto aparecen como un desplegable para la opción de los tres puntos. Todas aquellas que queramos que aparezcan en el Toolbar tendremos que añadirles un icono (por convenio en blanco) y en la propiedad *showAsAction* el valor *ifRoom* (si cabe)

### **Paso 3:** gestionar eventos click del menú

De la documentación también tomamos el método *onOptionsItemSelected*, para gestionar las opciones del menú.

```
@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    // Handle item selection
    switch (item.getItemId()) {
        case R.id.new_game:
            newGame();
            return true;
        case R.id.help:
            showHelp();
            return true;
        default:
            return super.onOptionsItemSelected(item);
    }
}
```

Recibe como parámetro la opción del menú sobre el que se hizo click. A partir de esa opción, se obtiene el valor del id y en el switch se programa para cada una de las opciones, la acción a realizar.