



Paso a paso

1) Crear un activity: SenderActivity

- Automáticamente nos crea un archivo java, su correspondiente XML y lo declara en el manifest.

2) Agregar un botón en el layout del SenderActivity.

- Asignarle el nombre **botonApretado** al atributo **OnClick**.

Paso a paso

3) Definir el método botonApretado

- Recordar la firma:
✓ `public void botonApretado(View view)`

4) Imprimir un toast por pantalla que informe que el botón fue presionado.

- Recordar:
✓ `Toast.makeText(this, "Boton apretado", Toast.LONG).show()`

Paso a paso

5) Crear un nuevo Activity: ReceptorActivity

- Automáticamente nos crea un archivo java, su correspondiente XML y lo declara en el manifest.

6) Agregar un textView vacío en el layout del ReceptorActivity.

- Recordar que debemos agregarle un id para luego poder identificarlo desde el código.

Paso a paso

7) Crear un Intent

- Es un mensaje que me permite, entre otras cosas, pedirle al sistema operativo que me cree un nuevo Activity.

8) Crear un Bundle para poder enviar información.

- Recordar que un Bundle, es una especie de bolsa que contiene información que queremos enviar.

Paso a paso

9) Cargar el Bundle con un mensaje “Hola mundo conectado”

- Recordar que cuando cargamos información en el Bundle, utilizamos una clave de identificación y el valor que queremos enviar.

Paso a paso

10) Asociar el Bundle al Intent.

- Recordar que para esto utilizamos el método `putExtras`

11) Realizar el start del Activity utilizando el Intent.

- Recordar que para esto utilizamos el método `startActivity`

Paso a paso

En el `ReceptorActivity`, dentro del método `onCreate`:

12) Obtenemos el Intent

- Recordar que para esto utilizamos el método `getIntent()`

13) Obtenemos el Bundle

- Recordar que para esto utilizamos el Intent anterior y el método `getExtras()`

Paso a paso

14) Obtenemos el dato

- Recordar que para esto utilizamos la clave que definimos anteriormente y el método `getString()`.

15) Identificamos el `textView` y le seteamos el mensaje

- Recordar que para esto el `findViewById(...)` y el `setText(...)`