



Ejemplo básico

Curso: Desarrollando aplicaciones con Android

Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

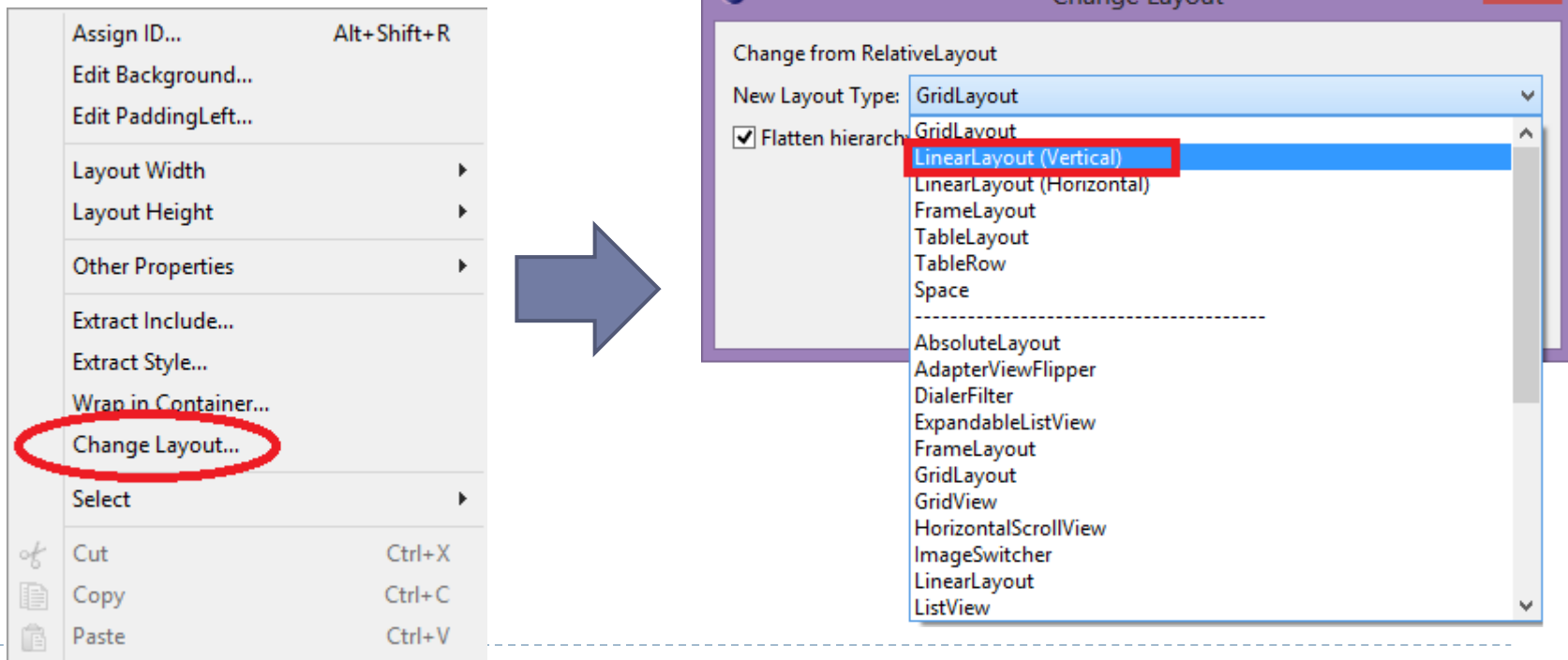
- ▶ Crear una aplicación que muestre la siguiente interfaz de usuario



- ▶ Cuando se pulsa el botón. El texto “La esencia de la vida es ir hacia adelante” debe cambiar de color.
-

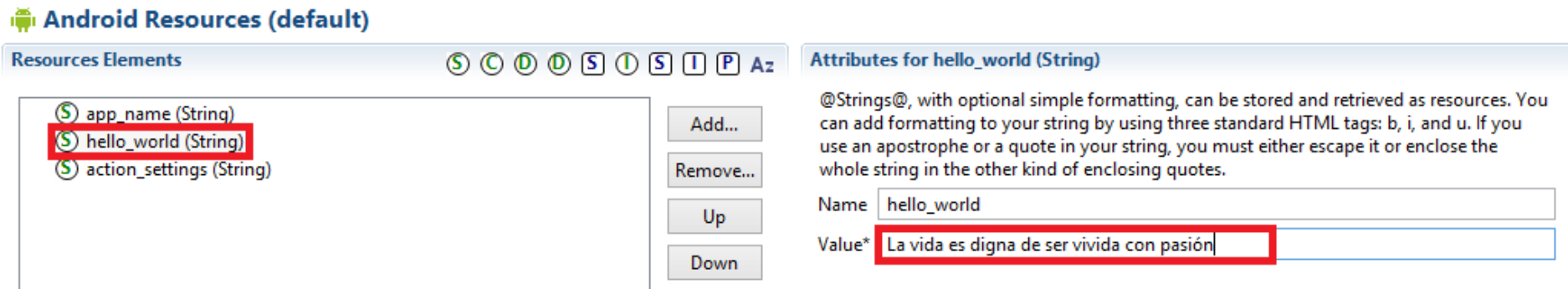
Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:
 1. Cambiar el layout a `LinearLayout (Vertical)`.
 - ▶ Botón derecho sobre la pantalla del móvil y en el menú emergente seleccionar `Change Layout...`. Seleccionar `LinearLayout (Vertical)`



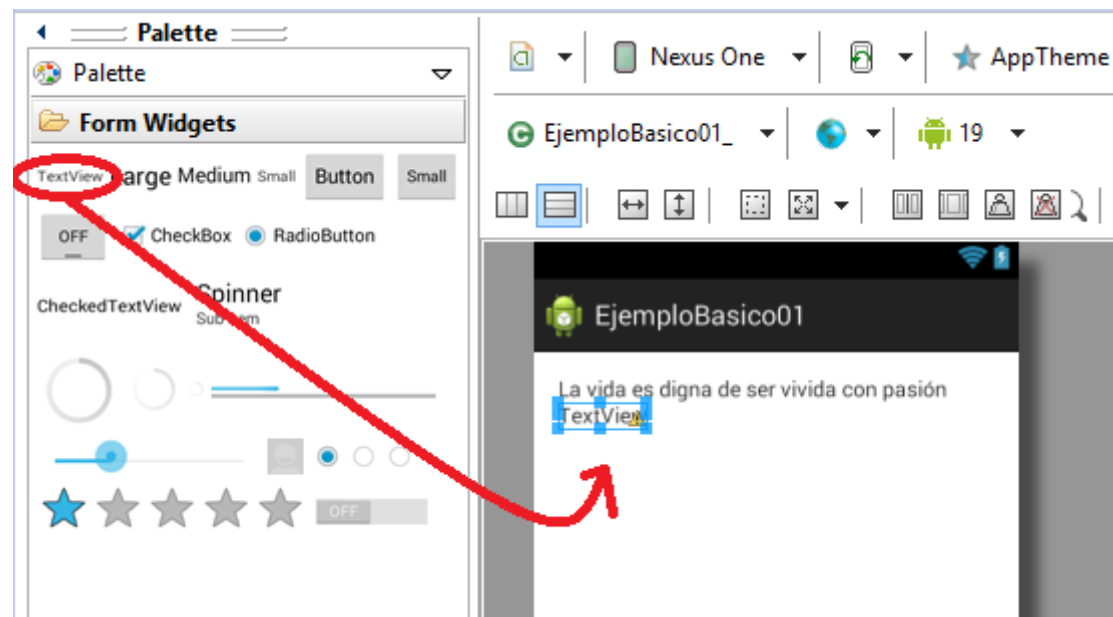
Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:
 2. Modificar el texto mostrado en el TextView
 - ▶ Abrir el archivo `strings.xml` que está bajo la carpeta `res/values`
 - ▶ Seleccionar la etiqueta `hello_world` y modificar el valor asociado (Value)



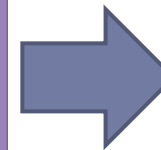
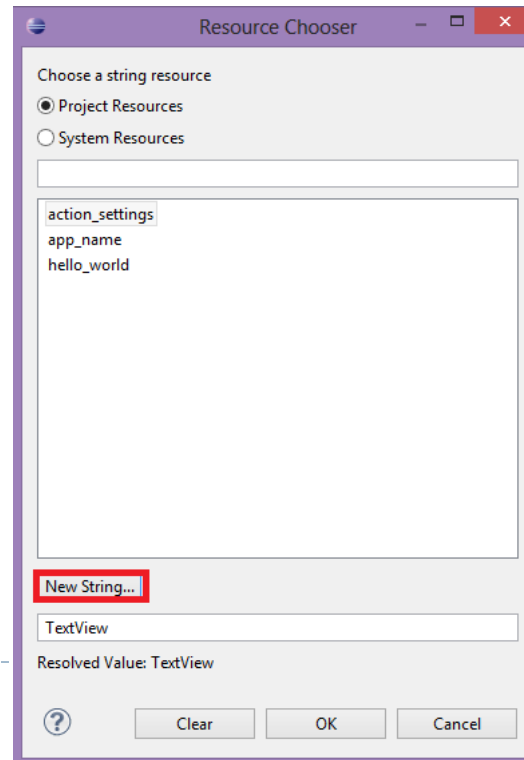
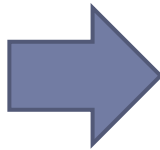
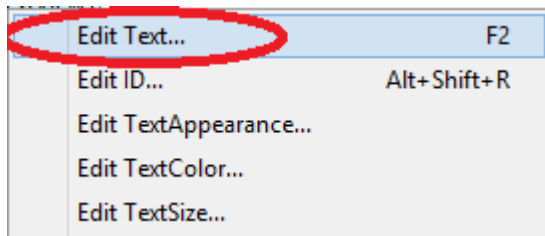
Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:
 3. Añadir un nuevo TextView y añadirle un texto
 - ▶ En el Graphical Layout arrastra desde la pestaña Form Widgets un elemento TextView.



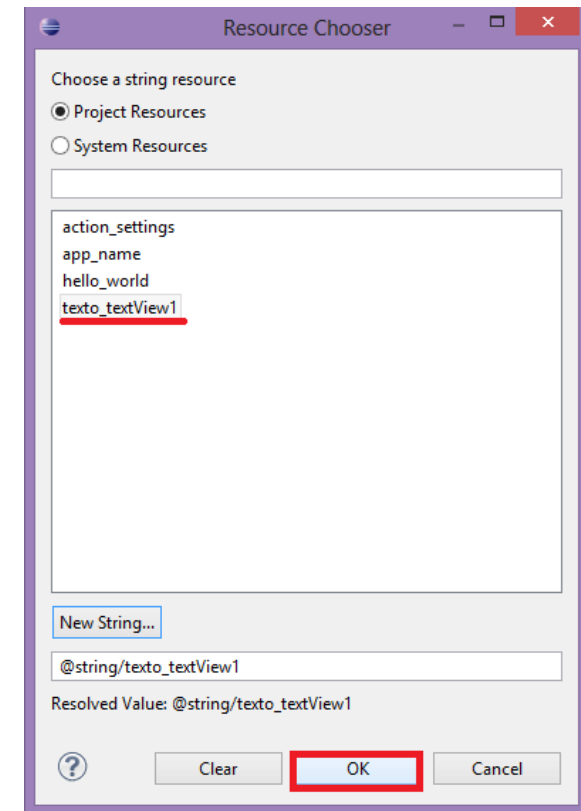
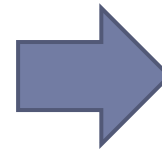
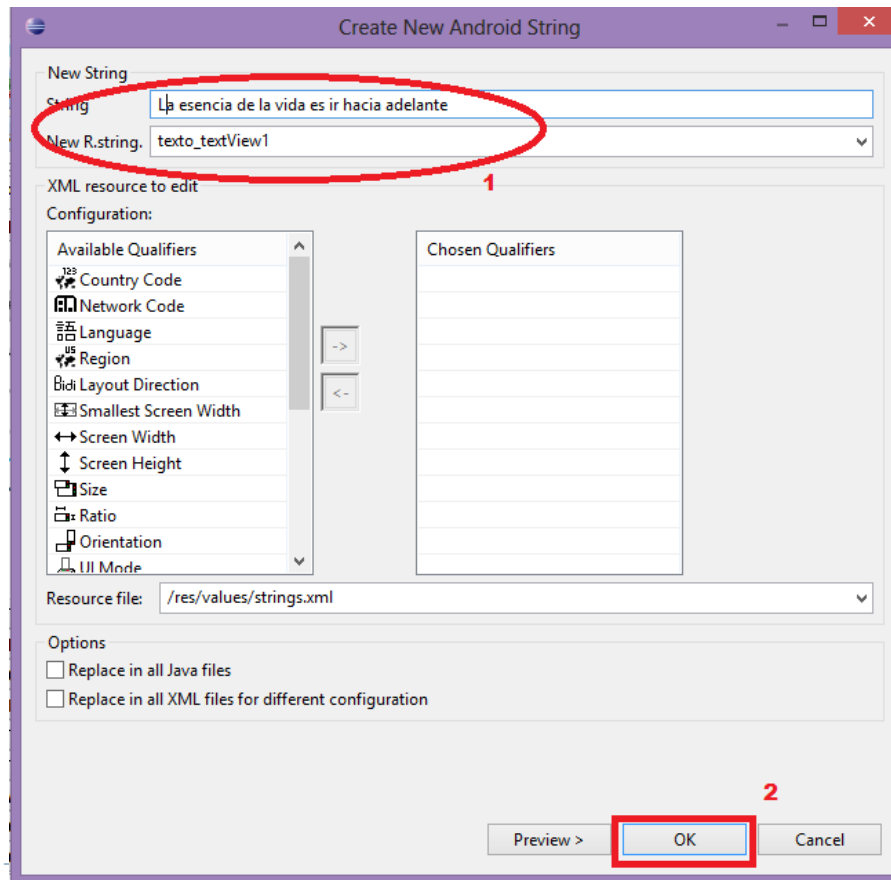
Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:
 3. Añadir un nuevo TextView y añadirle un texto
 - ▶ Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el nuevo TextView y selecciona Edit Text...
 - ▶ Añade un nuevo string al fichero de recurso strings.xml.



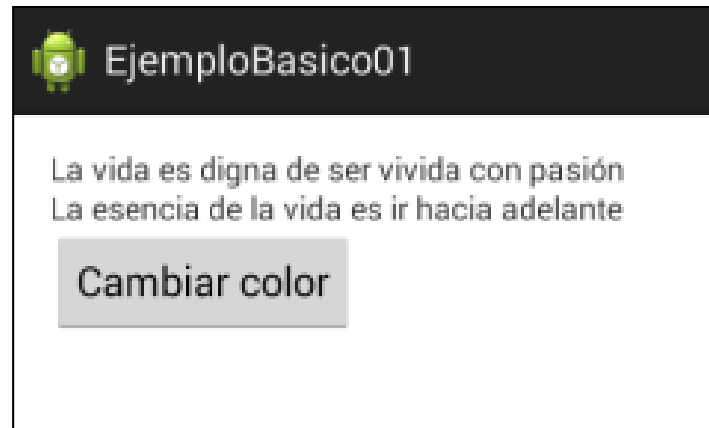
Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer los siguiente:
 3. Añadir un nuevo TextView y añadirle un texto



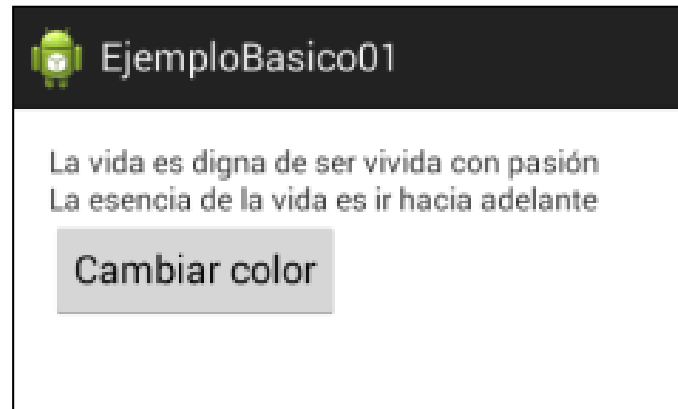
Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:
 - 4. Añadir un botón
 - ▶ En el Graphical Layout arrastra desde la pestaña Form Widgets un elemento Button
 - ▶ Añadimos el texto de botón (“Cambiar color”), como hemos hecho para el TextView, a través del `strings.xml`.



Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:
 - 4. Añadir un botón
 - ▶ En el Graphical Layout arrastra desde la pestaña Form Widgets un elemento Button
 - ▶ Añadimos el texto de botón (“Cambiar color”), como hemos hecho para el TextView, a través del `strings.xml`.



Es fundamental una vez finalizada la interfaz visual proceder a grabarla (icono de los diskettes) o la opción File->Save para que se actualicen los archivos que se generan automáticamente.

Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:

5. Capturar eventos del botón

- ▶ Abre el archivo `MainActivity.java`, o similar, ubicado en la carpeta `src`
- ▶ Define una variable en Java donde almacenamos la referencia al objeto `TextView` que queremos manipular definido en el archivo XML. Es necesario importar la clase `android.widget.TextView`.
 - La forma más fácil de importar la clase `TextView` es escribir la línea:
`private TextView tv;` y luego presionar las teclas `Control-Shift-O`.
- ▶ En el método `onCreate` debe enlazar la variable con el objeto definido en el archivo XML. Esto se hace llamando al método `findViewById`:
`tv = (TextView)findViewById(R.id.textView1);`



Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:

5. Capturar eventos del botón

- ▶ Plantea el método que se ejecutará cuando se presione el botón (el método debe recibir como parámetro un objeto de la clase View). Llámalo `cambiarTexto`. Debes importar la clase View (Control+Shift+O)

```
public void sumar(View view) {  
  
}
```

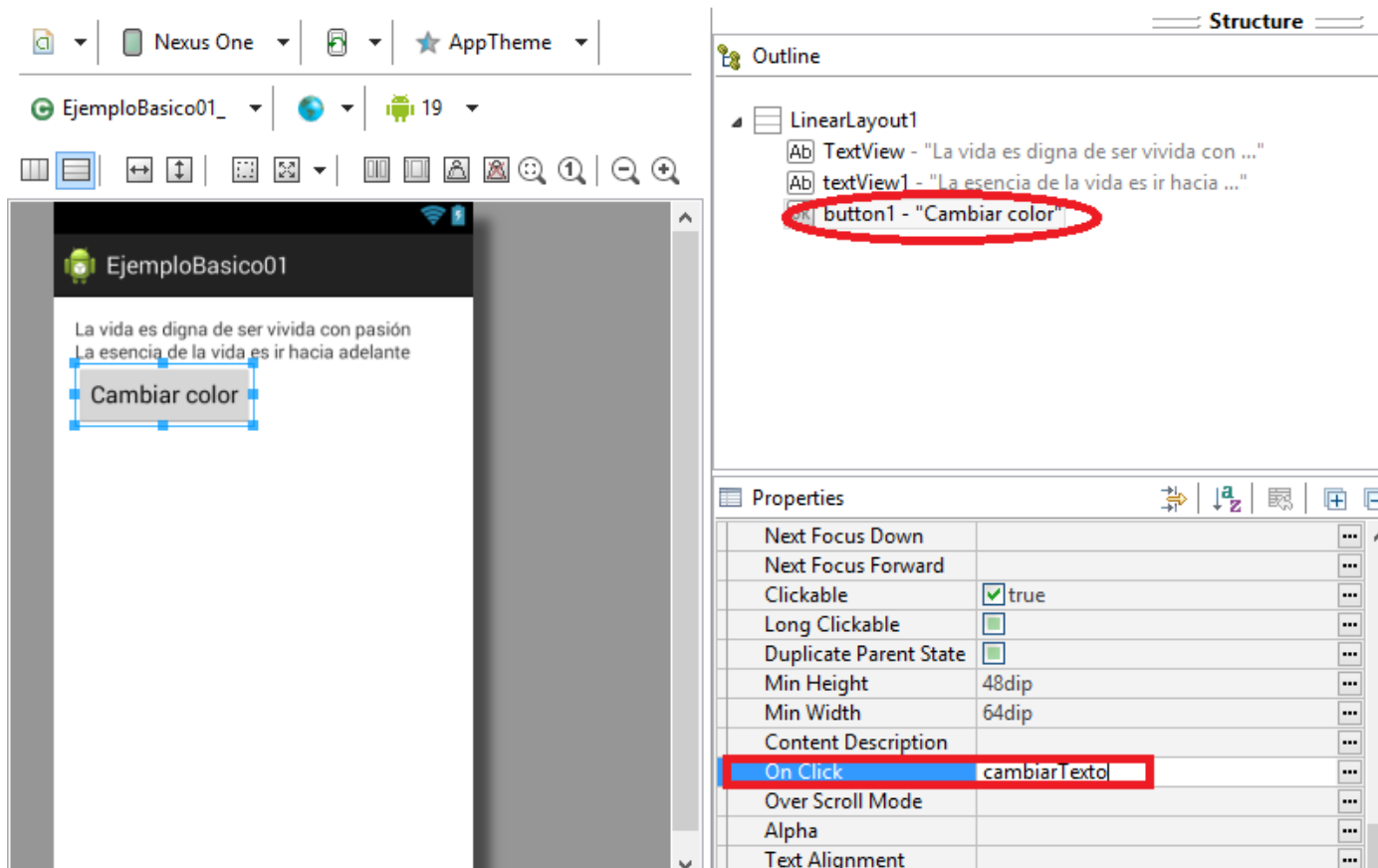
- ▶ Ahora debes ir al archivo XML e inicializar la propiedad `onClick` del objeto `button1` con el nombre del método que acabamos de crear (este paso es fundamental para que el objeto de la clase `Button` pueda llamar al método `cambiarTexto` que acabamos de crear)



Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

► Tras crear el proyecto, debemos hacer los siguiente:

5. Capturar eventos del botón



Ejemplo 01. Modificar la aplicación HelloAndroid

- ▶ Tras crear el proyecto, debemos hacer lo siguiente:

- 5. Capturar eventos del botón

- ▶ Finalmente implementa la lógica para cambiar el color del texto del textView1:

```
public void cambiarTexto(View view) {  
    tv.setTextColors(Color.MAGENTA);  
}
```

