

Instituto Tecnológico Superior De Lerdo



Programación móvil

Practica: 2.3

Profesor: Jesús Salas Marín

Alumno: Luis Andres Rodriguez Campos

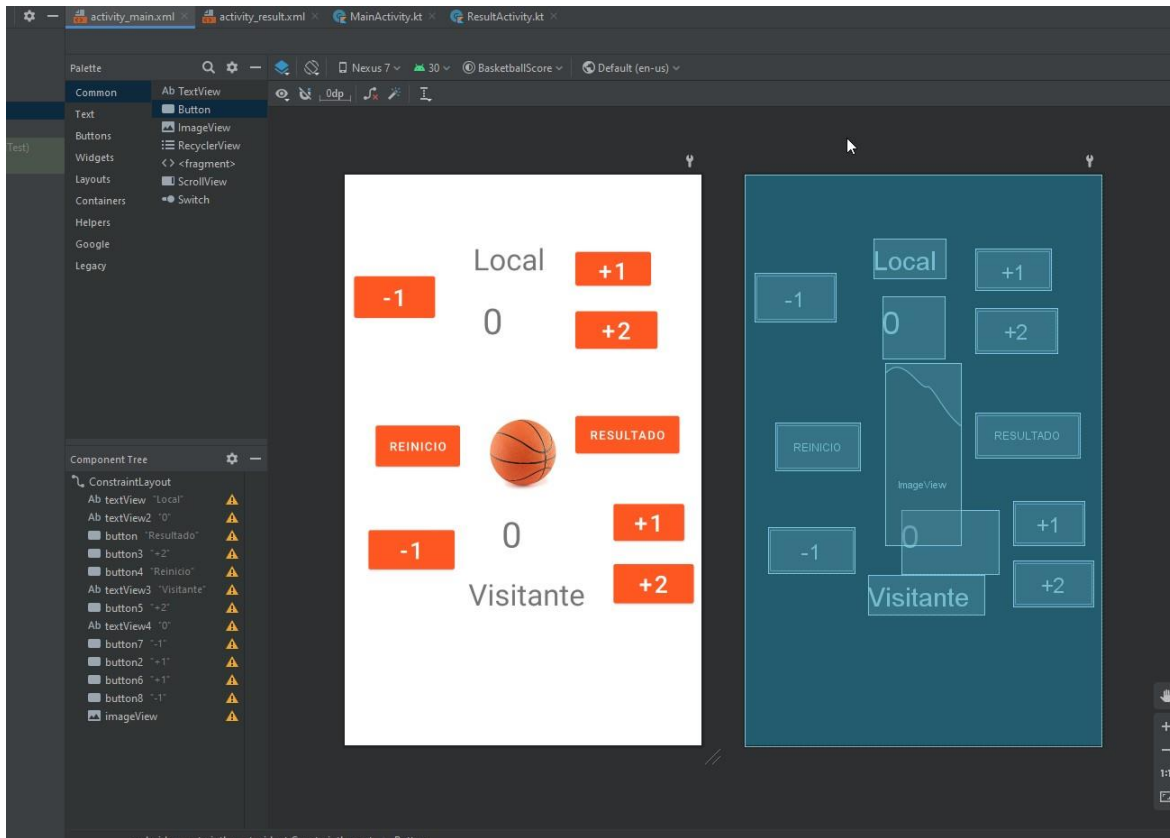
Carrera: Ing. Informática

Sección: A

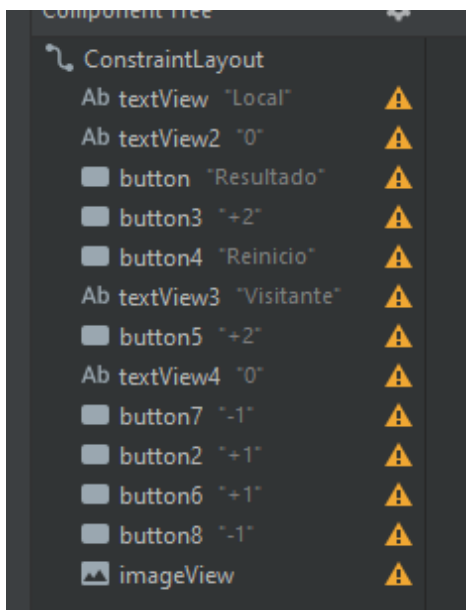
Grado: 8

Numero de control: 17231573

Creamos los botones que se necesitan y los textview.



Ponemos el texto que deseamos.



Para hacerlos naranjas utilizamos backgroundTint

```
<Button
    android:id="@+id/button6"
    android:layout_width="127dp"
    android:layout_height="69dp"
    android:layout_marginStart="388dp"
    android:layout_marginTop="124dp"
    android:backgroundTint="@color/orange"
    android:text="+1"
    android:textSize="40sp"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

<Button
    android:id="@+id/button8"
    android:layout_width="136dp"
    android:layout_height="82dp"
    android:layout_marginStart="16dp"
    android:layout_marginTop="165dp"
    android:backgroundTint="@color/orange"
    android:text="-1"
    android:textAllCaps="false"
    android:textColorHighlight="@color/orange"
    android:textSize="40sp"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

<ImageView
    android:id="@+id/imageView"
    android:layout_width="128dp"
    android:layout_height="306dp"
    android:layout_marginStart="236dp"
    android:layout_marginTop="316dp"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:srcCompat="@drawable/basket" />
```

Crearemos una función que será canasta que se ejecutara para contar los puntos, donde encontraremos cada botón mediante su ID, y con `setOnClickListener`, se captura el evento click y se hace lo que este dentro de eso.

```
setContentView(R.layout.activity_main)
canasta()
}

fun canasta(){
    var Visitante=findViewById<View>(R.id.textView4) as TextView
    var Local=findViewById<View>(R.id.textView2) as TextView

    var btnSumar1V=findViewById<View>(R.id.button2) as Button
    btnSumar1V.setOnClickListener(){ it: View!
        marcadorVisitante++
        Visitante.setText(marcadorVisitante.toString())
    }
    var btnSumar2V=findViewById<View>(R.id.button5) as Button
    btnSumar2V.setOnClickListener(){ it: View!
        marcadorVisitante=marcadorVisitante+2
        Visitante.setText(marcadorVisitante.toString())
    }
    var btnRestar1V=findViewById<View>(R.id.button7) as Button
    btnRestar1V.setOnClickListener(){ it: View!
        if(marcadorVisitante!=0) {
            marcadorVisitante--
            Visitante.setText(marcadorVisitante.toString())
        }
    }
}
```

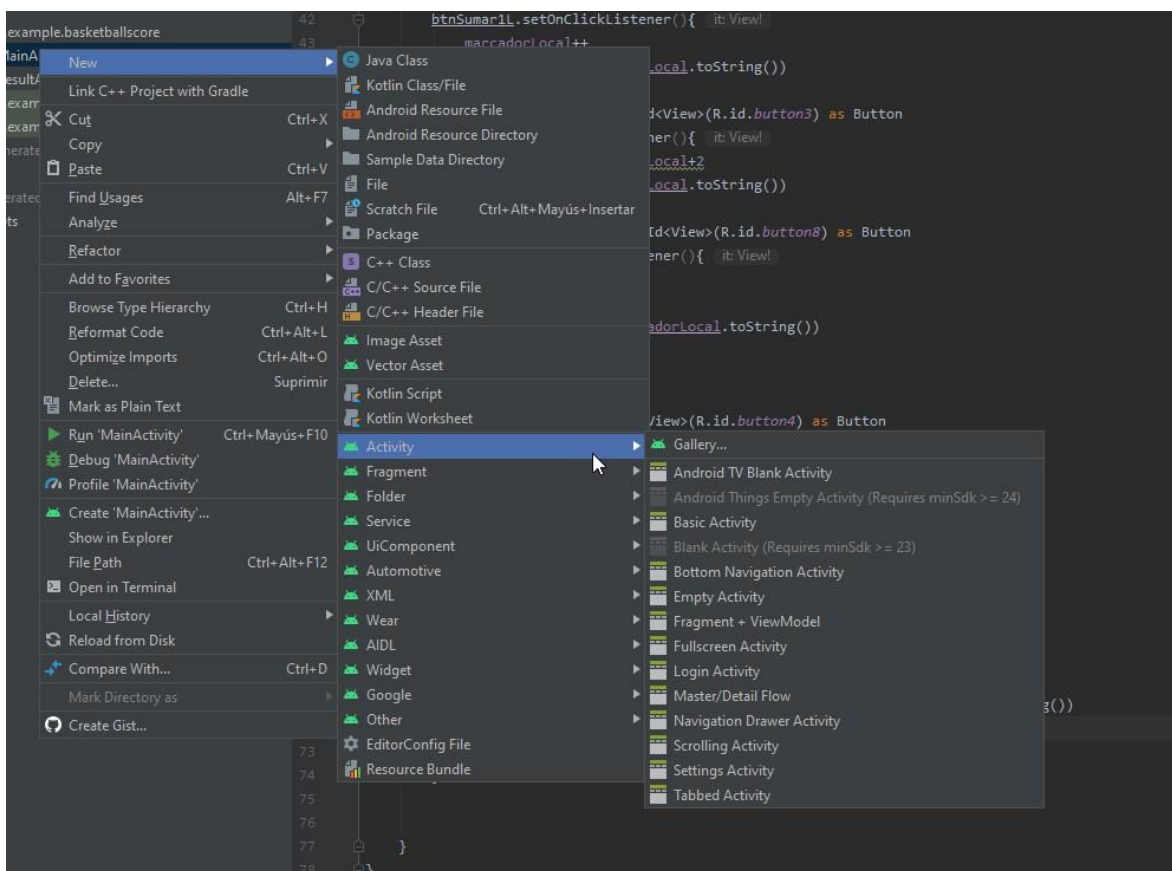
Hacemos lo mismo con los locales

```
var btnSumar1L=findViewById<View>(R.id.button6) as Button
btnSumar1L.setOnClickListener(){ it: View!
    marcadorLocal++
    Local.setText(marcadorLocal.toString())
}
var btnSumar2L=findViewById<View>(R.id.button3) as Button
btnSumar2L.setOnClickListener(){ it: View!
    marcadorLocal=marcadorLocal+2
    Local.setText(marcadorLocal.toString())
}
var btnRestar1L=findViewById<View>(R.id.button8) as Button
btnRestar1L.setOnClickListener(){ it: View!
    if(marcadorLocal!=0) {
        marcadorLocal--
        Local.setText(marcadorLocal.toString())
    }
}
}
```

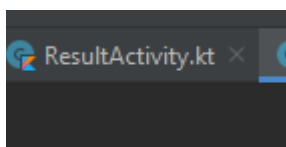
Ahora el botón reset que sirve para reiniciar el marcador

```
var btnReset=findViewById<View>(R.id.button4) as Button
btnReset.setOnClickListener(){ it: View!
    marcadorVisitante = 0
    marcadorLocal = 0
    var Local = findViewById<View>(R.id.textView4) as TextView
    var Visitante=findViewById<View>(R.id.textView2) as TextView
    Local.setText(marcadorLocal.toString())
    Visitante.setText(marcadorVisitante.toString())
}
```

Crearemos una nueva activity



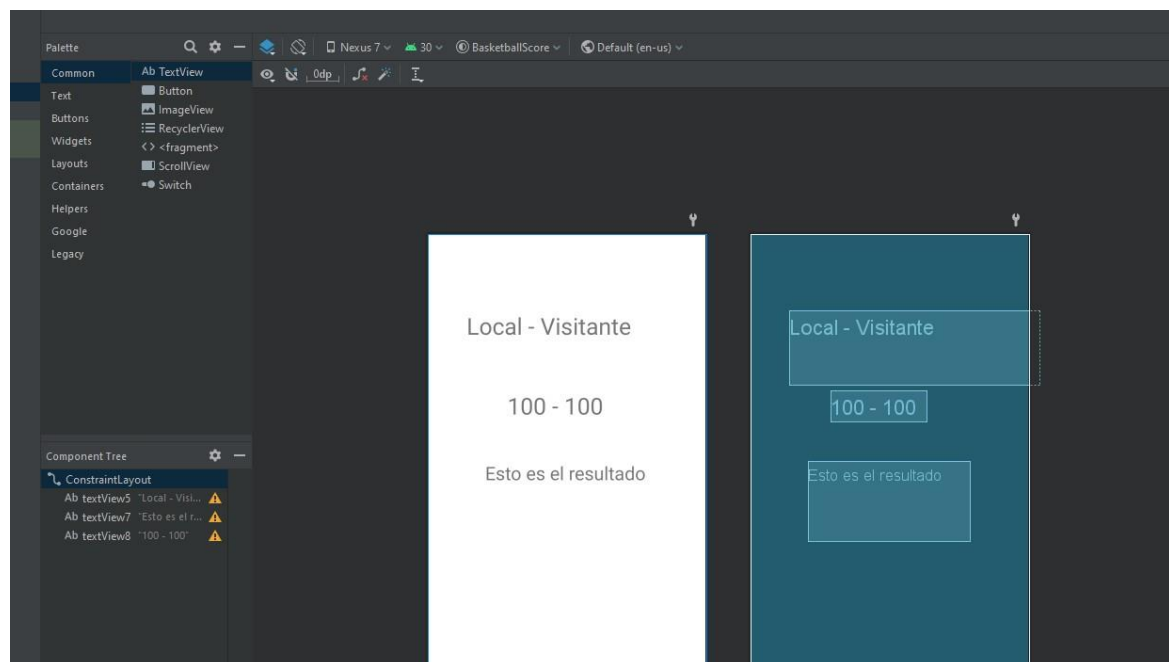
Con este nombre



Pondremos este código en el siguiente, activity

```
}  
  
fun victoria(){  
    val objectIntent: Intent =intent  
    var marcadorVisitante = objectIntent.getStringExtra( name: "marcadorVisitante")  
    var marcadorLocal = objectIntent.getStringExtra( name: "marcadorLocal")  
  
    marcadorVisitante = marcadorVisitante.toString()  
    marcadorLocal = marcadorLocal.toString()  
  
    var Resultado=findViewById<View>(R.id.textView7) as TextView  
    var Marcador=findViewById<View>(R.id.textView8)as TextView  
    Marcador.setText(marcadorLocal + "-" + marcadorVisitante)  
  
    if(marcadorVisitante.toInt() > marcadorLocal.toInt()){  
        Resultado.setText("El ganador fue el visitante")  
    }else if(marcadorVisitante.toInt() < marcadorLocal.toInt()){  
        Resultado.setText("El ganador fue el local")  
    }else{  
        Resultado.setText("Es un empate")  
    }  
}
```

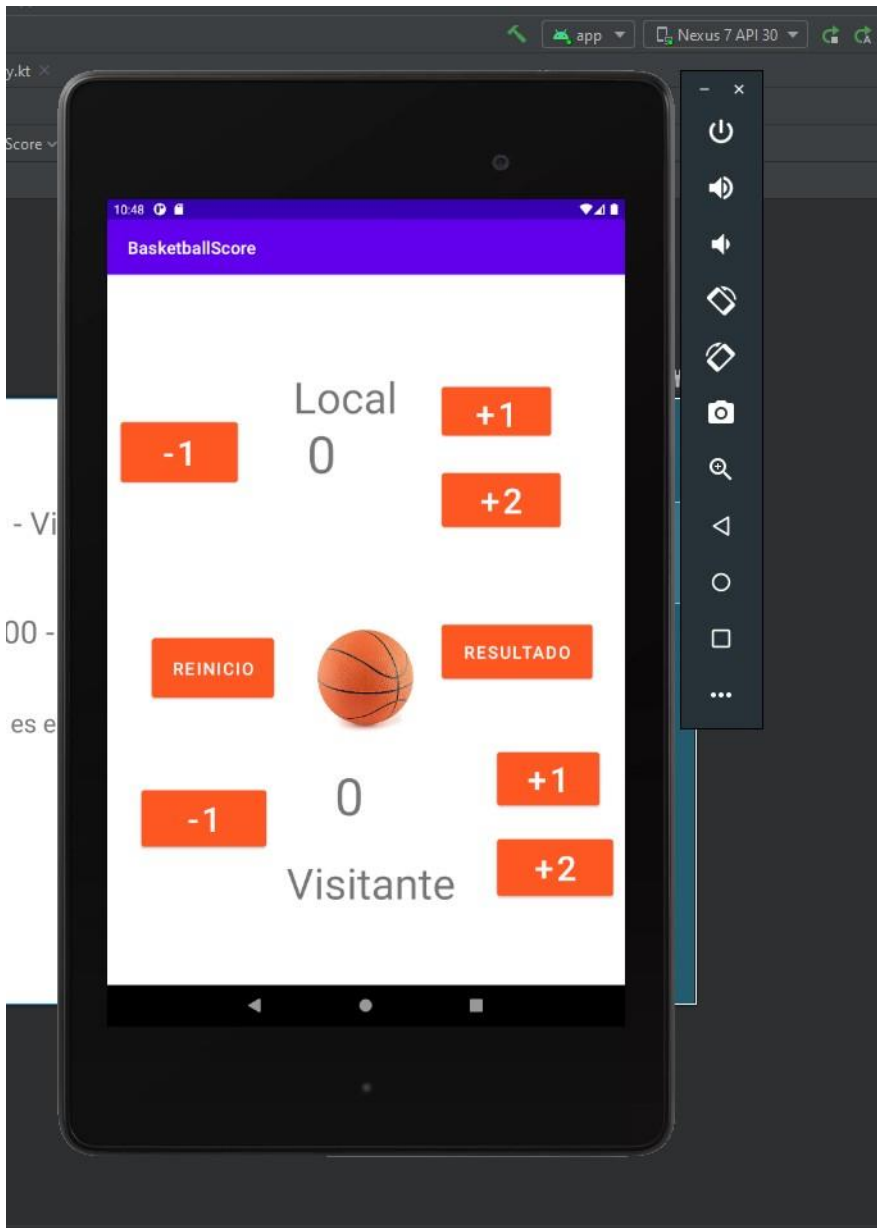
Para este activity solo necesitaremos 3 textview



Ahora ponemos el siguiente código

```
var btnResult=findViewById<View>(R.id.button) as Button
btnResult.setOnClickListener(){ it: View!
    val intent = Intent( packageContext: this, ResultActivity::class.java)
    intent.putExtra( name: "marcadorVisitante" , marcadorVisitante.toString())
    intent.putExtra( name: "marcadorLocal" , marcadorLocal.toString())
    startActivity(intent)
}
```

Aquí unas capturas de la aplicación



10:48

BasketballScore

Local - Visitante

6-1

El ganador fue el
local

10:48



BasketballScore

Local - Visitante

6-6

Es un empate

Conclusión

Existen diferentes formas de mostrar un activity así como diferentes formas de llamar los botones o capturar sus eventos click, la forma en la que las variables se pasan entre activities, para todo existe un sinnúmero de formas para ejecutarlos de diferente manera, a pesar de la simpleza de la aplicación, es complicada a la vez.