



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**  
**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE CHETUMAL**  
**INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**Programación de Dispositivos Móviles**

**Calve de la Asignatura: SSC-1019**

**SATCA: 2-2-4**

**Tarea Amigo Secreto**

**NOMBRE DEL PROFESOR: Isaías May Canche**

**ALUMNO: Aranda Cen Jeancarlo Antonio**

**No. CONTROL: 17390318**

**GRUPO: I8U**

**13 DE JULIO DEL 2021**

**MARZO-JULIO 2021**

## Índice

Tarea Amigo Secreto .....	1
Índice .....	2
Instrucciones .....	2
Introducción.....	2
Detalles .....	2
Cómo se hace un amigo secreto:.....	2
Amigo Secreto .....	3
Vista del usuario .....	3
Componentes de la parte grafica.....	3
Código.....	4
Explicación de funcionamiento de las líneas de código .....	5
Comentarios acerca de la operación de la creación del curp .....	6
Resultado .....	7
Video AmigoSecreto.....	7
Repositorio AmigoSecreto.....	8
Conclusión.....	8

## Instrucciones

Realizar programa en Android Estudio para el juego de amigo secreto

### Introducción

En esta ocasión tenemos como tarea realizar una aplicación del juego amigo secreto en el cual debe constar que sean más de 2 amigos por lo menos 3 y cada uno tenga una pareja para regalarle en una ocasión más la siguiente ocasión no debe tocarle la misma pareja para darle un regalo más bien él sí puede recibir de la pareja que le había tocado,

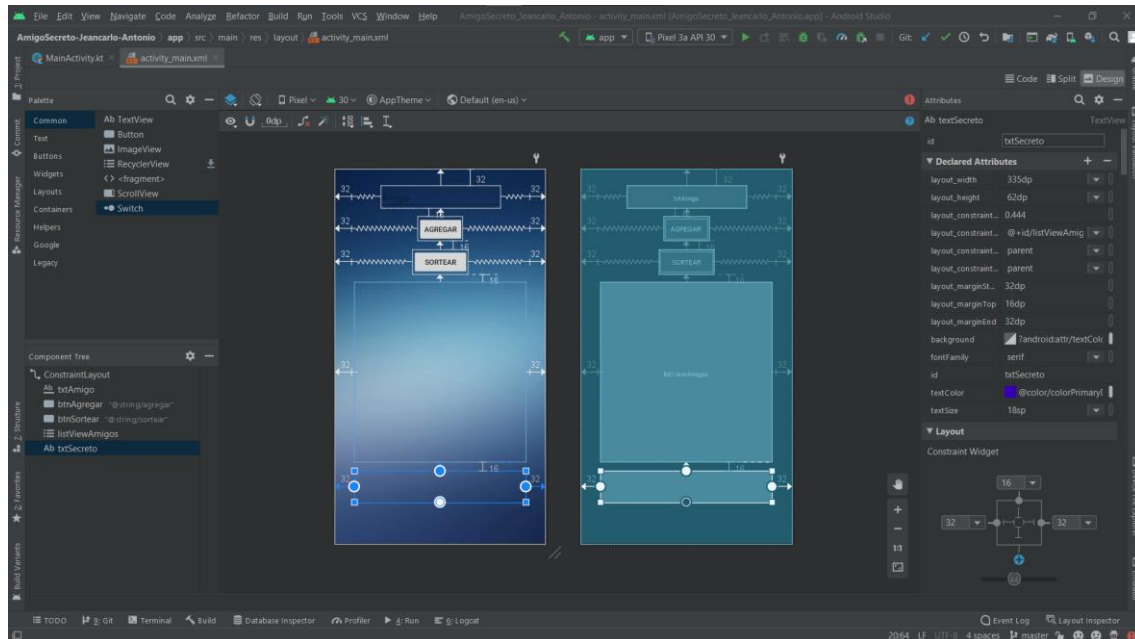
### Detalles

#### *Cómo se hace un amigo secreto:*

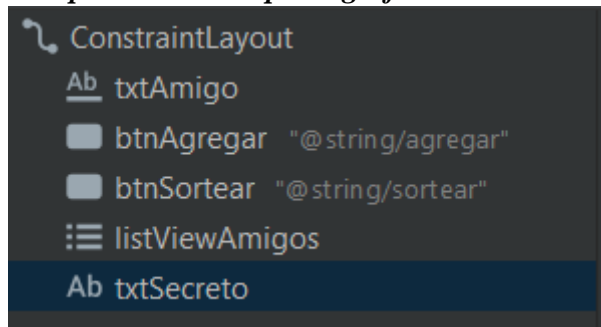
Tiene que ser por lo menos 3 amigos, cada uno tiene que tener una pareja, es la primera ocasión no importa el orden lo que importa es que no se quede alguien solo, para la segunda ocasión si tú ya regalaste a una persona no le puedes volver a arreglar en la segunda ocasión sino hasta la tercera, pero en la segunda ocasión él sí te puede dar un regalo a ti, aunque hayas emparejado con él en la primera ocasión.

# Amigo Secreto

## Vista del usuario



## Componentes de la parte grafica



La parte gráfica de la aplicación contiene diferentes componentes tales como entrada de texto, un botón para agregar al amigo, botón para sortear los amigos como un componente que sirve para mostrar la lista de los amigos agregados y por último una etiqueta donde mostraremos las parejas para el juego amigo secreto

## Código

```
package com.example.AmigoSecreto_Jeancarlo_Antonio

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.widget.*
import kotlinx.android.synthetic.main.activity_main.*
import java.util.Collections.shuffle

class MainActivity : AppCompatActivity() {

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        //*****_>
        val Amigo = txtAmigo.text;
        var listaAmigos = findViewById<ListView>(R.id.listViewAmigos);
        var arrayAdapter: ArrayAdapter<*>
        val cadenaAmigos = mutableListOf<String>();
        var btnAgregar = findViewById<Button>(R.id.btnAgregar);

        btnAgregar.setOnClickListener {
            cadenaAmigos.add(Amigo.toString())
            arrayAdapter = ArrayAdapter(
                this,
                android.R.layout.simple_list_item_1,
                cadenaAmigos
            )
            listaAmigos.adapter = arrayAdapter;
            arrayAdapter.notifyDataSetChanged();

            var nombre = findViewById<EditText>(R.id.txtAmigo)
            nombre.text.clear()
        }

        var secreto = findViewById<TextView>(R.id.txtSecreto)

        btnSortear.setOnClickListener {
            if (cadenaAmigos.size <= 2){
                secreto.setText("Agregue más amigos");
            }
            else{
                var amigoSecreto =
mutableListOf<String>(cadenaAmigos.toString());
                shuffle(cadenaAmigos);
                if (amigoSecreto.toString() == cadenaAmigos.toString()){
                    btnSortear.performClick();
                }
                else{
                    secreto.setText(cadenaAmigos.toString());
                }
            }
        }
        //*****<-
    }
}
```

### ***Explicación de funcionamiento de las líneas de código***

Para comenzar con el código creamos la variable amigo la cual obtendrá el atributo de texto de la entrada de texto de la parte grafica

también lo tendremos el botón de agregar el cual al ser presionado agrega a la variable amigos qué es un una un arreglo de o más bien una cadena de texto los usuarios que hayamos puesto de la entrada de texto amigo

Dentro del mismo manejador del evento click tenemos que crea un arreglo que se adapta o que actualizándose por la variable cadena amigos la primera cadena de texto que creamos

esta misma seña de a la lista de amigos en la parte gráfica y notificando cada vez que detecta un cambio y por último limpiamos la variable nombre que es la entrada de texto amigo

```
val Amigo = txtAmigo.text;  
var listaAmigos = findViewById<ListView>(R.id.listViewAmigos);  
var arrayAdapter: ArrayAdapter<*>  
val cadenaAmigos = mutableListOf<String>();  
var btnAgregar = findViewById<Button>(R.id.btnAgregar);  
  
btnAgregar.setOnClickListener { it: View!  
    cadenaAmigos.add(Amigo.toString())  
    arrayAdapter = ArrayAdapter(  
        context: this,  
        android.R.layout.simple_list_item_1,  
        cadenaAmigos  
    )  
    listaAmigos.adapter = arrayAdapter;  
    arrayAdapter.notifyDataSetChanged();  
  
    var nombre = findViewById<EditText>(R.id.txtAmigo)  
    nombre.text.clear()  
}  
  
var secreto = findViewById<TextView>(R.id.txtSecreto)
```

### ***Comentarios acerca de la operación de la creación del curp***

Por el manejo del evento del botón social tenemos que si la cadena amigos o sea si son menos de 2 amigos manda notificar que agregue más amigos si no la variable digo secreto tendrán los valores de la cadena amigos quiere una cadena de texto y la reordenará, entonces si esta cadena esta variable que acabamos de crear y la anterior la cadena amigos son iguales manda hacer un auto click y se vuelve a repetir el el evento el evento sino de una vez ya muestra en la cadena de amigos en la parte gráfica en la etiqueta secreto

```
btnSortear.setOnClickListener { it: View!
    if (cadenaAmigos.size <= 2){
        secreto.setText("Agregue más amigos");
    }
    else{
        var amigoSecreto = mutableListOf<String>(cadenaAmigos.toString());
        shuffle(cadenaAmigos);
        if (amigoSecreto.toString() == cadenaAmigos.toString()){
            btnSortear.performClick();
        }
        else{
            secreto.setText(cadenaAmigos.toString());
        }
    }
}
```

### Resultado



### Video AmigoSecreto

<https://chetumaltecnm.sharepoint.com/sites/Videos/Documentos%20compartidos/Forms/AllItems.aspx?id=%2Fsites%2FVideos%2FDocumentos%20compartidos%2FGeneral%2FRecordings%2FNueva%20reuni%C3%B3n%20de%20canal%2D20210713%5F154245%2DGrabaci%C3%B3n%20de%20la%20reuni%C3%B3n%2Emp4&parent=%2Fsites%2FVideos%2FDocumentos%20compartidos%2FGeneral%2FRecordings>

### ***Repositorio AmigoSecreto***

<https://github.com/antonio-aranda7/AmigoSecreto> Jeancarlo Antonio.git

### **Conclusión**

Actividad una vez concluida notamos que fue algo sencilla más bien la parte compleja fue idear cómo hacer este procedimiento de hacer las parejas y que no se repita en la segunda ocasión