

Módulo: Programación Multimedia y dispositivos móviles.
Unidad de Trabajo N°1: Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles.

Actividad de Clase 2: Controles TextView, EditText y Button

1. Objetivo general.

Crear nuestra primera App en Android Studio.

2. Metodología.

Cada alumno creará una app utilizando los controles básicos TextView, EditText y Button.

3. Descripción.

Realiza lo siguiente:

1. Crea una aplicación pida al usuario un texto. A partir del texto introducido, el usuario puede mostrarlo al revés o mostrar un trozo de dicho texto: Para esta última posibilidad debe indicar el inicio y fin de la cadena a mostrar. Para ello la App debe tener los siguientes componentes:

- Tres **EditText** (uno para introducir un texto) y dos para introducir el inicio y final del texto.
- Dos **TextView** donde aparecerá el texto al revés o el trozo del texto entre inicio y fin que ha indicado el usuario.
- Dos **Button** (botones). En un botón cuando se pulse se ejecutará para poner el texto al revés y mostrarlo en uno de los TextView. Y el otro botón cuando se pulse aparecerá el trozo de texto indicado entre inicio y fin.
- A continuación puedes ver un ejemplo de como podfa ser la Activity de la App

Texto a dar la vuelta

Inicio

Final

INVERTIR TEXTO

EXTRAER SUBCADENA

2. Para ver como insertar los componentes (EditText, TextView y Button) en el XML puedes consultar el siguiente video:

<https://drive.google.com/file/d/1pktXtw7gaRvwuHUGLHmfHAJiAZTdTQ8J/view?usp=sharing>

3. Y para ver como acceder a los componentes añadidos en el XML en el fichero Kotlin y como manejar el evento cuando el/la usuario/a hace click sobre el botón puedes verlo en el siguiente video:

https://drive.google.com/file/d/14urNI166A6XAuWm6A_mgMXcWYh9nSlzp/view?usp=sharing