

Cosas sueltas 02 – Toast y AlertDialog

Toast y AlertDialog son dos formas muy elementales de interactuar con el usuario. En ambos casos, se muestran ‘ventanitas emergentes’ con un mensaje para el usuario. Se usan sobre todo para mandar avisos de error, o pedir la confirmación al usuario de alguna cosa.

Toast muestra un mensaje sencillo en una ventanita, que desaparece él solito en segundos. No es que tenga tampoco muchas más opciones que decidir cuánto tiempo se mantiene el mensaje en pantalla, la verdad. Puede ser útil para ver si una App va por donde tú quieres que vaya cuando estás desarrollando, pero mejor que tires del **Logcat** para esas cosas. La duración por defecto se cambia con:

- Toast.LENGTH_SHORT
- Toast.LENGTH_LONG

A modo de ejemplo:

```
Toast.makeText(getApplicationContext(), text: "Desaparezco solo", Toast.LENGTH_LONG).show();
```

Con un **AlertDialog** podemos hacer algo parecido, solo que en este caso el mensaje requerirá que el usuario le pulse al botón de Ok. Es bastante utilizado para mostrar errores, como por ejemplo para avisar al usuario de que se le ha olvidado rellenar un campo, de que no tenemos acceso a Internet, etc.

```
AlertDialog.Builder aD = newAlertDialog.Builder(this);  
aD.setMessage(texto);  
aD.setPositiveButton(android.R.string.ok, null); //opcional  
aD.show();
```

Podemos complicar un **AlertDialog** añadiéndole más botones a parte del Ok. De esta manera, podríamos preguntarle al usuario si desea cancelar o continuar, que escoja entre dos opciones, etcétera. Para ello será necesario implementar **el evento** de ambos botones, en cuyo caso lo ideal sería utilizar **clases anónimas**.

En la siguiente página tienes un ejemplo de una App que usa **AlertDialog**. La App tiene un **TextView** que muestra los mensajes “Hola” y “Adiós” alternativamente cada vez que se pulsa el **Button**. Cada vez que lo hace, se muestra un **AlertDialog** que informa del suceso.

```

@Override
public void onClick(View v){
    // Vinculamos textView al recurso cuya id es 'textView'
    textView = (TextView) findViewById(R.id.textView);
    String text = (String) textView.getText();

    if ((null!= text) && (text.equalsIgnoreCase( anotherString: "Hola!"))){
        // Cambiamos el atributo texto de 'textView'
        textView.setText("Adiós!");

        // Avisamos del cambio
        showAlert();

    } else {
        // Se queda igual
        textView.setText("Hola!");
        // Avisamos del cambio
        showAlert();
    }
}

protected void showAlert() {
    AlertDialog.Builder alertDialog = new AlertDialog.Builder( context: this);
    alertDialog.setMessage("Cambio de texto!!");
    alertDialog.setPositiveButton(android.R.string.ok, listener: null);
    alertDialog.show();
}

```

Si no lo pones, se acepta
tocando la pantalla...

