

## Enunciat

Aprofitant el projecte de l'última pràctica, amplia'l i fes que quan fem clic a una opció de l'spinner, mostri la informació de l'element seleccionat i la posició on es troba a l'spinner com a text a un altre activity

A aquesta nova Activity afegeix-li també un botó per tornar enrere.

## Entrega

Document .pdf amb captures dels canvis que has hagut de fer i el codi de les Activities i el xml creats. Inclou el link del projecte compartit al DRIVE i el link de l' apk compilada.

Link al Github del projecte.

[https://github.com/cristianjimenezhernandezdev/Android\\_Programacio\\_DAM2b.git](https://github.com/cristianjimenezhernandezdev/Android_Programacio_DAM2b.git)

Link al drive

[https://drive.google.com/drive/folders/1SsPr1krwlcHbYNOUwgRKR9\\_zk5NMvDI?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1SsPr1krwlcHbYNOUwgRKR9_zk5NMvDI?usp=sharing)

És el que es diu Spinner, el Exercici anterior l'he renombrat com Spinner Primer

Resum dels passos fets:

Primerament a partir de l'exercici anterior afegeixo parts i canvio d'altres:

Creo una nova Activitat Empty

I tinc dos arxius principals nous amb els que treballar, el MainActivity2.kt i el activity\_main2.xml

El que faig primer és al activity\_main2.xml afegeixo quadres de text dos que seran etiquetes "posició" i "Text" i els altres que canviaran en funció del que li enviem.

Al MainActivity2.kt mitjançant els intent ex: (*val posicio = intent.getIntExtra("posicio", -1)*) despleguem els valors que li estem enviant des de l'altre main (el principal)

Això carregarà els valors que corresponen. Llavors amb el binding associo les etiquetes del xml i el inflate del .kt el desplega.

També afegeixo el botó de tornar enrere amb la paleta del xml i al MainActivity2 afegeixo `binding.buttonTornar.setOnClickListener { finish() }` que tanca el main activity i llavors el programa torna automaticament al Main Activity principal

Característiques i canvis del MainActivity.

Primerament declaro les variables que passo al main activity2 que só les que recullo al 2 amb els intent (posició i Text)

```
 Llavors amb val intent = android . content . Intent(this, MainActivity2::class.java)
```

Creo un objecte que li dic d'on venen les dades (this) i a on les envio MainActivity2 llavors amb el intent els hi poso etiquetes a les dades que vull enviar perquè el programa sàpiga quina envio. I com que vull obrir automàticament, doncs allà mateix al OnItemSelectedListener li faig que vagi a la segona activity (*startActivity(intent)*) amb el intent entre parèntesis li dic que envii les dades que li he dit amb el intent.

Per controlar que no s'obri automàticament l'activitat 2 creo una variable booleana. La inicialitzo a true perquè quan l'aplicació arrenqui, el primer element de l'Spinner sempre es selecciona automàticament. Llavors, dins del mètode `onItemSelected`, just al bloc que correspon a l'`interessos_spinner`, poso una condició `if` que comprova l'estat

```
if (primerSeleccionat) {  
    primerSeleccionat = false // Canviem el bool i per la proxima ja serà fals i s'executarà  
    return .}  
}
```

Amb el return evitem que segueixi i passa al activity2, pero amb el bool d'abans no impedeixo que es faci la segona vegada. Per tant per l'usuari la seva primera vegada de seleccionar l'element és en realitat la segona pel programa.

## Annex de codi:

Codi: mainActivity.kt

```
package com.example.spinner

import android.annotation.SuppressLint
import android.content.Intent
import android.os.Bundle
import android.util.Log
import android.view.View
import android.widget.AdapterView
import android.widget.AdapterView.OnItemClickListener
import android.widget.ArrayAdapter
import android.widget.Spinner
import android.widget.Toast
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat
import com.example.spinner.databinding.ActivityMainBinding
```

```

class MainActivity : AppCompatActivity(), AdapterView.OnItemClickListener {
    lateinit var binding: ActivityMainBinding

    lateinit var adapterPlanetes: ArrayAdapter<CharSequence>
    //Declaro les variables que pasare el activity2
    private var pos: Int = -1
    private var textSeleccionat: String = ""

    //Creo una variable booleana per veure si el primer element de la llista
    //interessos està actiu perquè no em salti directament
    private var primerSeleccionat = true

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        binding=ActivityMainBinding.inflate(layoutInflater)
        setContentView(binding.root)

        ////Per els Spinner Planetes-----

        val spinnerPlanetes: Spinner = binding.planetsSpinner
        // Create an ArrayAdapter using the string array and a default spinner layout.
        adapterPlanetes = ArrayAdapter.createFromResource(
            this,
            R.array.planets_array,
            android.R.layout.simple_spinner_item
        )
        // Specify the layout to use when the list of choices appears.

        adapterPlanetes.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dropdown_item)

        // Apply the adapter to the spinner.
        spinnerPlanetes.adapter = adapterPlanetes
        spinnerPlanetes.onItemSelectedListener = this
        ////////////Per el segon spinner fent servis listof, bàsicament copio el codi i modifico una mica
        // --- Spinner 2: Interessos (amb List)
        val spinnerInteressos: Spinner = binding.interessosSpinner
        val interessos = listOf("Plataformes", "Novel·la Gràfica", "RPG", "Estratègia", "JRPG", "Carreres")

        val adapterInteressos = ArrayAdapter(
            this,
            android.R.layout.simple_spinner_item,
            interessos

```

```

    )

    adapterInteressos.setDropDownViewResource(android.R.layout.simple_spinner_dropdown_item)
    spinnerInteressos.adapter = adapterInteressos
    spinnerInteressos.onItemSelectedListener = this

}

//Modifico el onItem selected porque com que vull tenir els dos spinners el programa ha de
saber quin és quin
//En cada moment
override fun onItemSelected(
    parent: AdapterView<*>?,
    view: View?,
    position: Int,
    id: Long
) {
    when (parent?.id) {
        R.id.planets_spinner -> {
            val planetaSeleccionat = adapterPlanetes.getItem(position)
            Log.d("SPINNER", "Planeta seleccionat: $planetaSeleccionat")
        }

        R.id.interessos_spinner -> {
            if (primerSeleccionat) {
                primerSeleccionat = false // Canviem el bool i per la proxima ja serà fals i s'executarà
                return //Amb el return evitem que segueixi i passa al activity2, pero amb el bool
                d'abans no impedeixo que es faci la segona vegada
            }
            //Assignem valors als parametres de posicio i text seleccionat que correspondran amb
            //els que estan a la pantalla
            val interesSeleccionat = parent.getItemAtPosition(position).toString()
            pos = position
            textSeleccionat = interesSeleccionat
            //creem el intent
            val intent = android.content.Intent(this, MainActivity2::class.java)
            //Enviem al segon activity la posicio i el text del spinner que selccionem
            intent.putExtra("posicio", pos)
            intent.putExtra("text", textSeleccionat)
            Log.d("SPINNER", "Interès seleccionat: $interesSeleccionat")
            //Faig que apareixi el missatge per pantalla amb el toast
            Toast.makeText(this, "Interès seleccionat: $interesSeleccionat",
                Toast.LENGTH_SHORT).show()
            // Anem a la Activity2
            startActivity(intent)
        }
    }
}

```

```
    }  
  
    }  
    }  
  
    override fun onNothingSelected(parent: AdapterView<*>?) {  
        TODO("Not yet implemented")  
    }  
}
```

## Codi: Activity\_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity"
    android:fitsSystemWindows="true">

    <TextView
        android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Nom" />
    <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
        android:id="@+id/etNom"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="Escriu el teu nom" />
    <TextView
        android:id="@+id/textView2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Nom" />
    <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
        android:id="@+id/etCognom"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:hint="Escriu el teu Cognom" />
    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:text="Selecciona la teva data de naixement:" />

    <!-- 2. El calendari visual -->
    <CalendarView
        android:id="@+id/calendarView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content" />

    <Spinner
        android:id="@+id/planets_spinner"
        android:layout_width="match_parent"
```

```
        android:layout_height="wrap_content" />
<TextView
    android:id="@+id/textView3"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Quin és el teu interès?" />

<Spinner
    android:id="@+id/interessos_spinner"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content" />

</LinearLayout>
```

#### Codi: Strings.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="app_name">Spinner</string>

    <string-array name="planets_array">
        <item>Mercury</item>
        <item>Venus</item>
        <item>Earth</item>
        <item>Mars</item>
        <item>Jupiter</item>
        <item>Saturn</item>
        <item>Uranus</item>
        <item>Neptune</item>
    </string-array>

</resources>
```

## Codi: MainActivity2

```
package com.example.spinner

import android.os.Bundle
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import androidx.core.view.ViewCompat
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat
import com.example.spinner.databinding.ActivityMain2Binding

class MainActivity2 : AppCompatActivity() {
    lateinit var binding: ActivityMain2Binding
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        binding=ActivityMain2Binding.inflate(layoutInflater)
        setContentView(binding.root)
        //Poso les variables que venen de l'altre activity importades per els intent i faig el binding
        // amb el xml del activity2
        val posicio = intent.getIntExtra("posicio", -1)
        val text = intent.getStringExtra("text")

        binding.textPosicio.text = posicio.toString()
        binding.textInteres.text = text
        //Amb finish tanco el activity i per defecte tornarà a la anterior
        binding.buttonTornar.setOnClickListener {

            finish()}

    }
}
```



Codi: activity\_main2

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:id="@+id/main"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".MainActivity2">

<!-- Etiqueta "Posicio" -->
<TextView
    android:id="@+id/textView5"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="24dp"
    android:layout_marginTop="32dp"
    android:text="Posicio:"
    android:textStyle="bold"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

<!-- valor de la posició -->
<TextView
    android:id="@+id/textPosicio"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    tools:text="5"
    app:layout_constraintBaseline_toBaselineOf="@+id/textView5"
    app:layout_constraintStart_toEndOf="@+id/textView5" />

<TextView
    android:id="@+id/textView7"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="16dp"
    android:text="Text:"
    android:textStyle="bold"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/textView5"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView5" />

<!-- Text Interès-->
<TextView
    android:id="@+id/textInteres"
    android:layout_width="wrap_content"
```

```
android:layout_height="wrap_content"  
tools:text="Joc de Rol (RPG)"  
app:layout_constraintBaseline_toBaselineOf="@+id/textView7"  
app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/textPosicio" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/buttonTornar"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginBottom="32dp"  
    android:text="Tornar"  
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"  
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"  
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent" />
```

```
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```