

ANDROID NIVEL I **LABORATORIO 09**

ACTIVIDAD	:	Practica de Laboratorio Nro. 09
TEMA	:	Múltiples Actividades
DOCENTE	:	Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo

OBJETIVO	2
DESCRIPCIÓN	2
CREACIÓN DEL PROYECTO	2
SEGUNDA ACTIVIDAD.....	2
INTERFAZ DE USUARIO	3
ACTIVIDAD 1	3
ACTIVIDAD 2	3
PROGRAMACIÓN	5
ACTIVIDAD 1	5
<i>Propiedad: onClick.....</i>	<i>5</i>
<i>Método: onClickButton</i>	<i>5</i>
ACTIVIDAD 2	6
<i>Obtener el Mensaje</i>	<i>6</i>
<i>Botón: Salir</i>	<i>6</i>
<i>Botón: Retornar</i>	<i>7</i>
EJECUCIÓN.....	8



OBJETIVO

En este laboratorio el participante aprende a trabajar con varias actividades y a pasar datos entre ellas.

DESCRIPCIÓN

Debe desarrollar una aplicación con dos actividades, en la primera el usuario podrá ingresar un mensaje que luego se mostrará en una segunda actividad.

CREACIÓN DEL PROYECTO

Crear un nuevo proyecto con las siguientes especificaciones iniciales:

Application Name	Practica09
Company Domain	egcc.uss.pe
Project location	E:\UNI_SIPAN\Ejercicios\Practica09
Minimum SDK	API 16: Android 4.1 (Jelly Bean)

El proyecto debe tener una actividad en blanco con las siguientes especificaciones:

Activity Name	Actividad1
Layout Name	activity_actividad1
Title	ACTIVIDAD1

SEGUNDA ACTIVIDAD

Proceda a crear una segunda actividad con los siguientes datos:

Activity Name	Actividad2
Layout Name	activity_actividad2
Title	ACTIVIDAD2

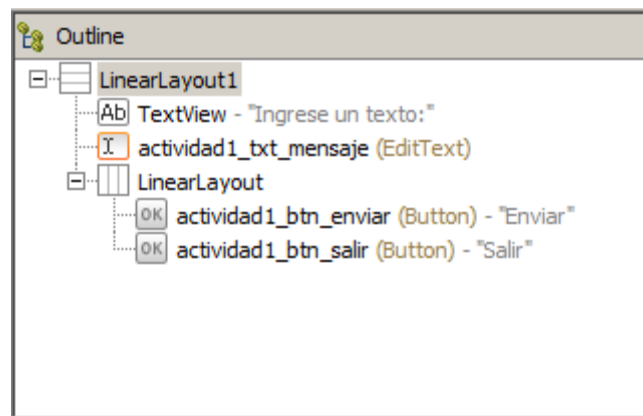
INTERFAZ DE USUARIO

Actividad 1

En el layout de la actividad 1 (activity_actividad1) agregue los widgets para construir la siguiente interfaz:



A continuación tenemos la estructura de la interfaz:

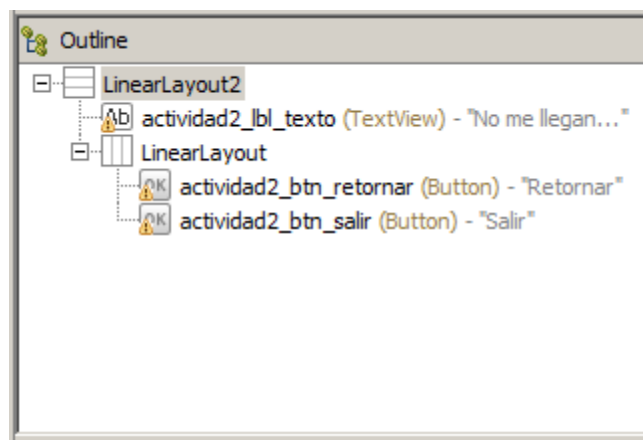


Actividad 2

En el layout de la actividad 1 (activity_actividad2) agregue los widgets para construir la siguiente interfaz:



A continuación tenemos la estructura de la interfaz:

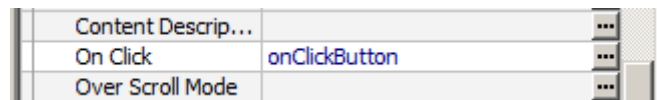


PROGRAMACIÓN

Actividad 1

Propiedad: **onClick**

Para ambos botones, en la propiedad **onClick** debe indicar el nombre del método a ejecutar, de la siguiente manera:



El método que ambos botones ejecutan es **onClickButton**.

Método: **onClickButton**

En la actividad 1 debe programar el método **onClickButton**, como se muestra a continuación:

```
// Método que ejecutan ambos botones
public void onClickButton(View view) {
    if (view.getId() == R.id.actividad1_btn_enviar) {

        // Programar el botón Enviar

    } else if (view.getId() == R.id.actividad1_btn_salir) {

        // Programar el botón Salir

    }
}
```



Actividad 2

Obtener el Mensaje

En el evento **onCreate** se debe programar la recepción del mensaje enviado desde la actividad 1:

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_actividad2);

    // Obtener el mensaje enviado desde la actividad 1

}
```

Botón: Salir

- **Propiedad: onClick**

En la propiedad **onClick** se debe establecer el nombre del método a ejecutar por este botón, de la siguiente manera:



Por lo tanto, el método que ejecuta este botón cuando pulsamos sobre él, es **onClickButtonSalir**.

- **Método: onClickButtonSalir**

En la actividad 2 debe programar el método **onClickButtonSalir**, como se muestra a continuación:

```
// Método que ejecuta el botón Salir
public void onClickButtonSalir(View view) {

    // Programar el botón salir

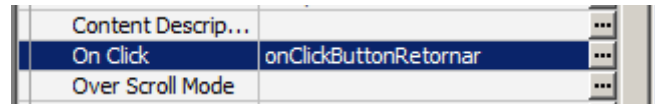
}
```



Botón: Retornar

- **Propiedad: onClick**

En la propiedad **onClick** se debe establecer el nombre del método a ejecutar por este botón, de la siguiente manera:



Por lo tanto, el método que ejecuta este botón cuando pulsamos sobre él, es **onClickButtonRetornar**.

- **Método: onClickButtonRetornar**

En la actividad 2 debe programar el método **onClickButtonRetornar**, como se muestra a continuación:

```
// Método que ejecuta el botón Retornar
public void onClickButtonRetornar(View view) {

    // Programar el botón retornar

}
```



EJECUCIÓN

