

ACTIVIDAD : Practica de Laboratorio Nro. 07
TEMA : ActionBar y WebView
DOCENTE : Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo

OBJETIVO	2
DESCRIPCIÓN	2
CREACIÓN DEL PROYECTO	2
INTERFAZ DE USUARIO	3
PROGRAMACIÓN DEL ACTIONBAR	3
LAS IMÁGENES	3
PROGRAMACIÓN DEL ACTIVITY	3
Variables	3
Inicializar la interfaz	4
Creación del ActionBar	5
Hacer Visible Todas las Opciones de ActionBar	7
PAGINA DE PRUEBA	8
Crear una Página de Prueba	8
Programar el ActionBar	9
CONFIGURANDO EL WEBVIEW	10
Acceso a Internet	10
Abrir Todas las Páginas en la Aplicación	10

OBJETIVO

En este laboratorio el participante aprende a utilizar los widgets ActionBar y WebView.

DESCRIPCIÓN

Se desarrollara una aplicación con un ActionBar que permiten acceder a páginas web, las que serán visualizadas en un WebView.

CREACIÓN DEL PROYECTO

Crear un nuevo proyecto con las siguientes especificaciones iniciales:

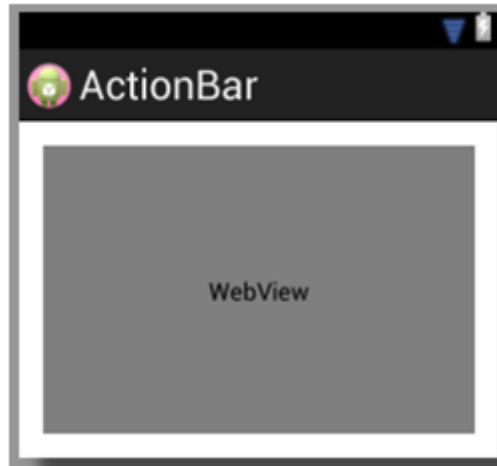
Application Name	Practica07
Company Domain	egcc.uss.pe
Project location	E:\UNI_SIPAN\Ejercicios\Practica07
Minimun SDK	API 16: Android 4.1 (Jelly Bean)

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

Activity Name	Main
Layout Name	activity_main
Title	ACTION BAR

INTERFAZ DE USUARIO

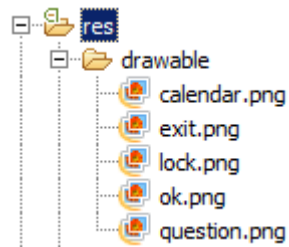
En el layout agregue el widget WebView, déjelo con el id por defecto.



PROGRAMACIÓN DEL ACTIONBAR

Las Imágenes

Dentro de la carpeta **res/drawable** copiar cinco imágenes de esta práctica:



Programación del activity

Variables

```
private WebView webView;
```



Inicializar la interfaz

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

private void initInterfaz() {
    // Acceso al Widget
    webView = (WebView) findViewById(R.id.webView1);
    // habilitar javascript
    webView.getSettings().setJavaScriptEnabled(true);
    // habilitar el zoom
    webView.getSettings().setBuiltInZoomControls(true);
}
```

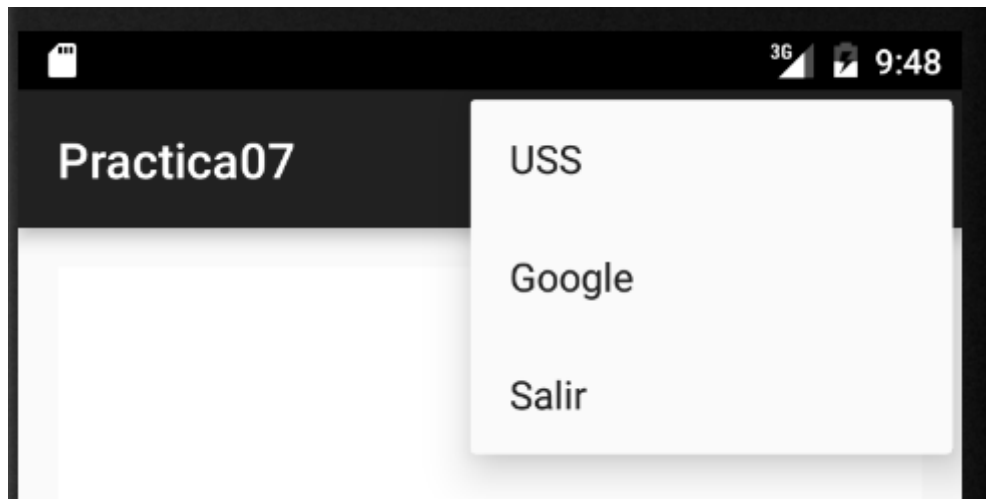


Creación del ActionBar

```
@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    crearActionBar(menu);
    return true;
}

private void crearActionBar(Menu menu) {
    MenuItem item;
    // Item 1
    item = menu.add(0, 0, 0, "Local");
    item.setIcon(R.drawable.calendar);
    item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_IF_ROOM);
    // Item 2
    item = menu.add(0, 1, 1, "EGCC");
    item.setIcon(R.drawable.lock);
    item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_IF_ROOM);
    // Item 3
    item = menu.add(0, 2, 2, "SistemasUNI");
    item.setIcon(R.drawable.question);
    item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_IF_ROOM);
    // Item 4
    item = menu.add(0, 3, 3, "Google");
    item.setIcon(R.drawable.ok);
    item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_IF_ROOM);
    // Item 5
    item = menu.add(0, 4, 4, "Salir");
    item.setIcon(R.drawable.exit);
    item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_IF_ROOM);
}
```

En este momento ya se puede ejecutar la aplicación, a continuación algunos ejemplos:





Hacer Visible Todas las Opciones de ActionBar

Esta línea de código:

```
item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_IF_ROOM);
```

Debe reemplazarla por:

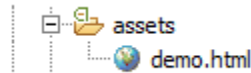
```
item.setShowAsAction(MenuItem.SHOW_AS_ACTION_ALWAYS);
```



PAGINA DE PRUEBA

Crear una Página de Prueba

En la carpeta **assets** programar la página demo.html, tal como se muestra a continuación:



```
<html>
<head>
  <title>DEMO</title>
</head>
<body>
  <form>
    <h1>SUMA</h1>
    <p>
      Número 1:
      <input type="text" name="n1" id="n1"/>
    </p>
    <p>
      Número 2:
      <input type="text" name="n2" id="n2"/>
    </p>
    <p id="rpta" style="color:blue;"></p>
    <p> <input type="button" value="Sumar" onClick="fnSumar()" /> </p>
  </form>
</body>
<script type="text/javascript">
  function fnSumar(){
    // Datos
    var a = document.getElementById("n1").value;
    var b = document.getElementById("n2").value;
    // Proceso
    var c = parseInt(a) + parseInt(b);
    var salida = a + " + " + b + " = " + c;
    // Respuesta
    document.getElementById("rpta").innerText = salida;
  }
</script>
</html>
```




Programar el ActionBar

```
@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    switch (item.getItemId()) {
        case 0:
            webView.loadUrl("file:///android_asset/demo.html");
            break;
        case 1:
            webView.loadUrl("http://gcoronelc.blogspot.com/");
            break;
        case 2:
            webView.loadUrl("http://www.sistemasuni.edu.pe/");
            break;
        case 3:
            webView.loadUrl("http://www.google.com.pe/");
            break;
        case 4:
            this.finish();
            break;
    }
    return super.onOptionsItemSelected(item);
}
```

Luego de programar el ActionBar podemos probar la aplicación.

¿Qué observa en el funcionamiento de la aplicación?

CONFIGURANDO EL WEBVIEW

Acceso a Internet

Se necesita activar en el archivo **AndroidManifest.xml** el permiso para la conexión a Internet.

```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
```

Nuevamente pruebe la aplicación.

Abrir Todas las Páginas en la Aplicación

En el método **initInterfaz** agregar el siguiente script:

```
// Permanecer en el navegador
webView.setWebViewClient(new WebViewClient() {
    // Evita que las páginas se abran en el navegador de android
    @Override
    public boolean shouldOverrideUrlLoading(WebView view, String url) {
        return false;
    }
});
```

Proceda a ejecutar la aplicación.