



# EL COMPONENTE CAMPO DE TEXTO EDITTEXT (TAREA 2)

Sánchez Rico Raúl

3CM8

Escuela Superior de Computo

IPN

Application Development for Mobile Devices

12/Octubre/2020

## Introducción

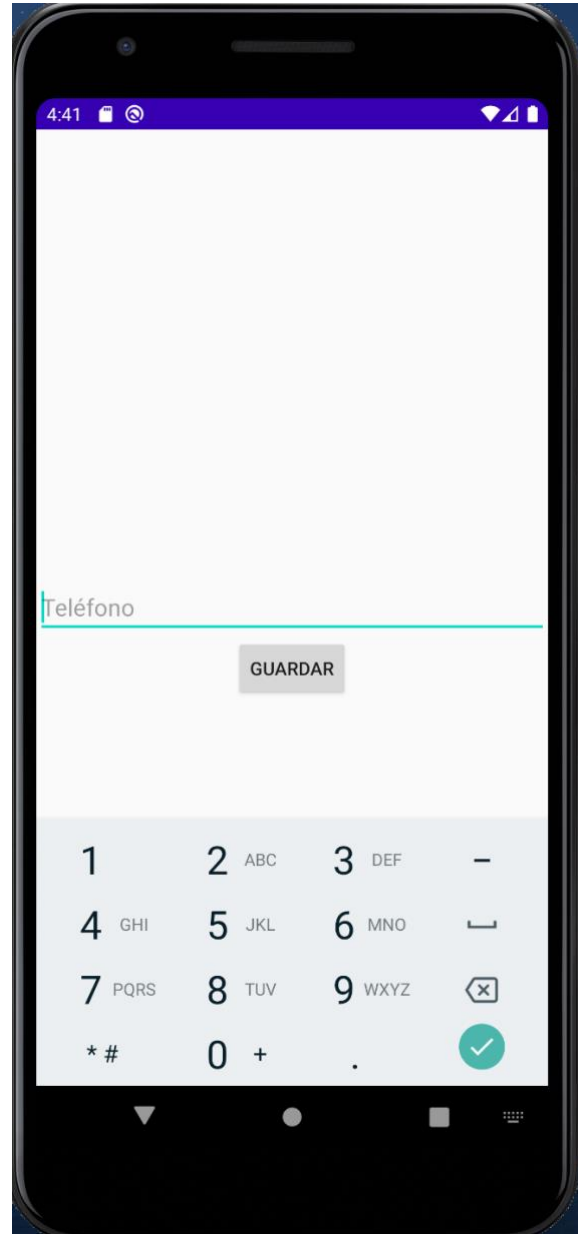
Ejecutar cada uno de los siguientes ejercicios. Entregar un reporte en PDF que contenga únicamente las pantallas obtenidas de cada uno de los 26 ejercicios desarrollados.

### Desarrollo

#### La Clase EditText



#### Obtener el texto del EditText



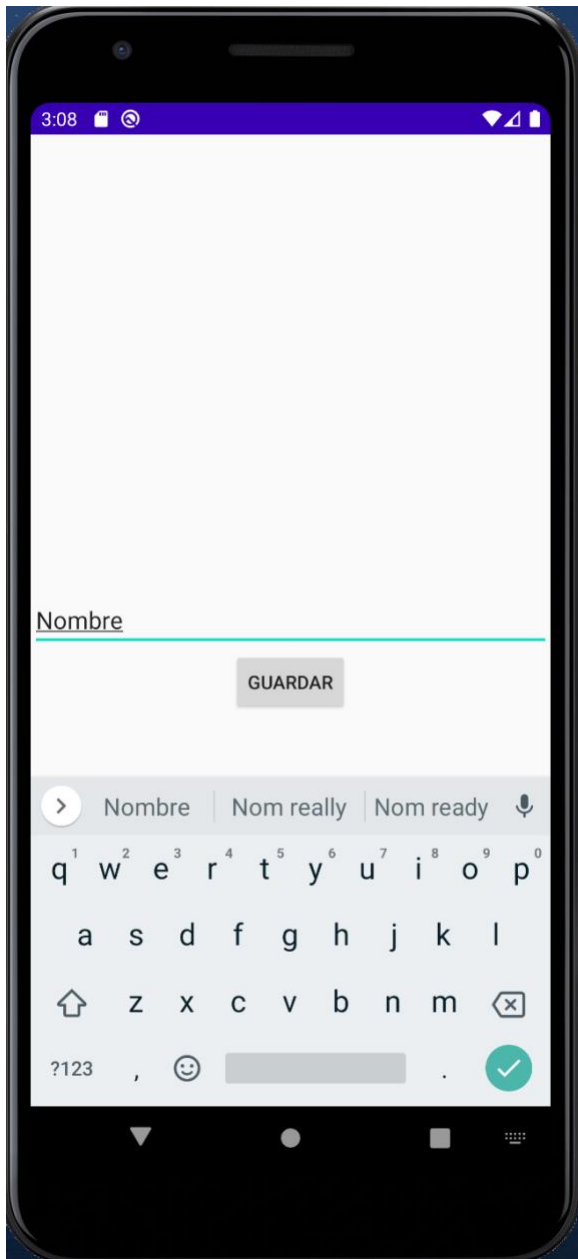
### Tipos de Entrada en EditText.



### Limitación de la cantidad máxima de caracteres en la entrada.



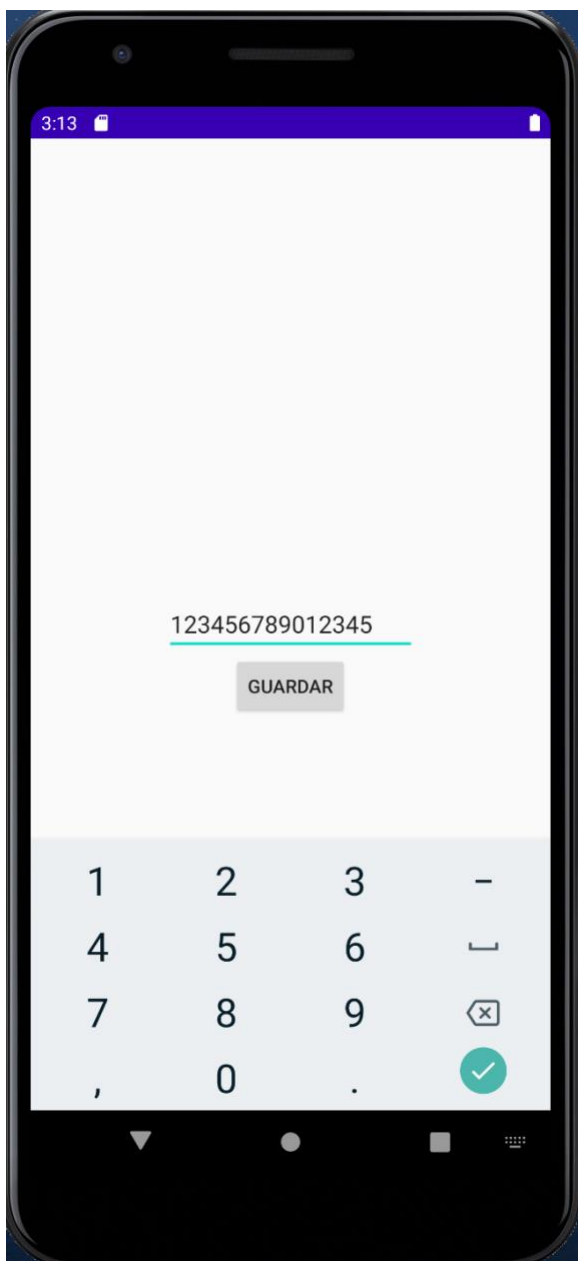
Un EditText de una sola línea.



La propiedad ems.



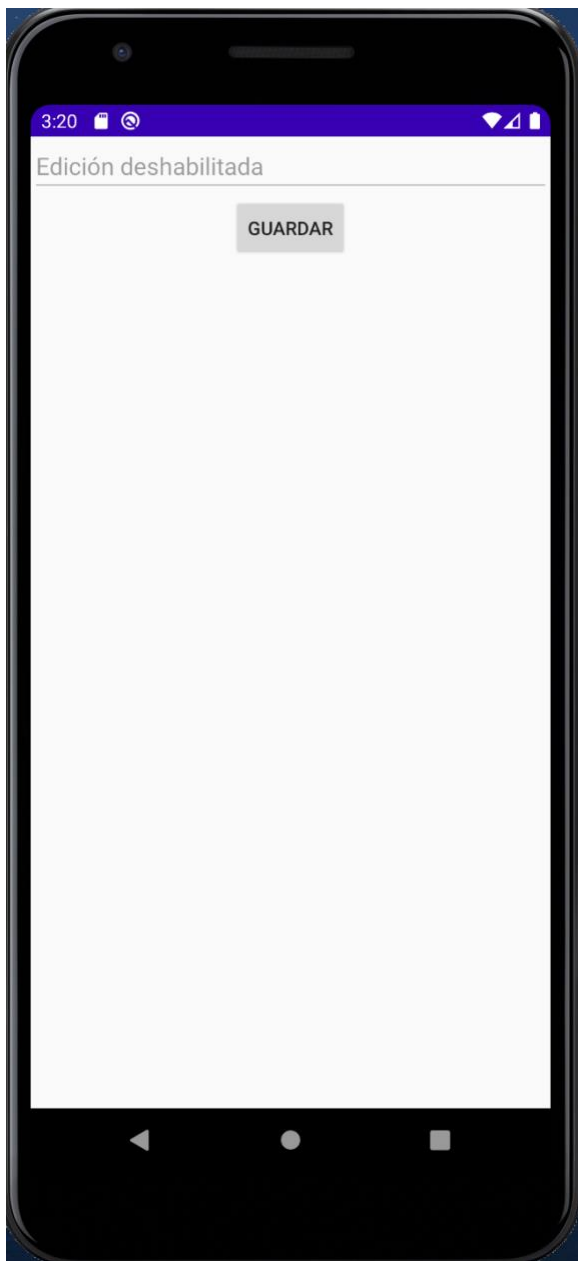
Ingreso de dígitos del 0 al 9.



Teclado virtual oculto desde Java.



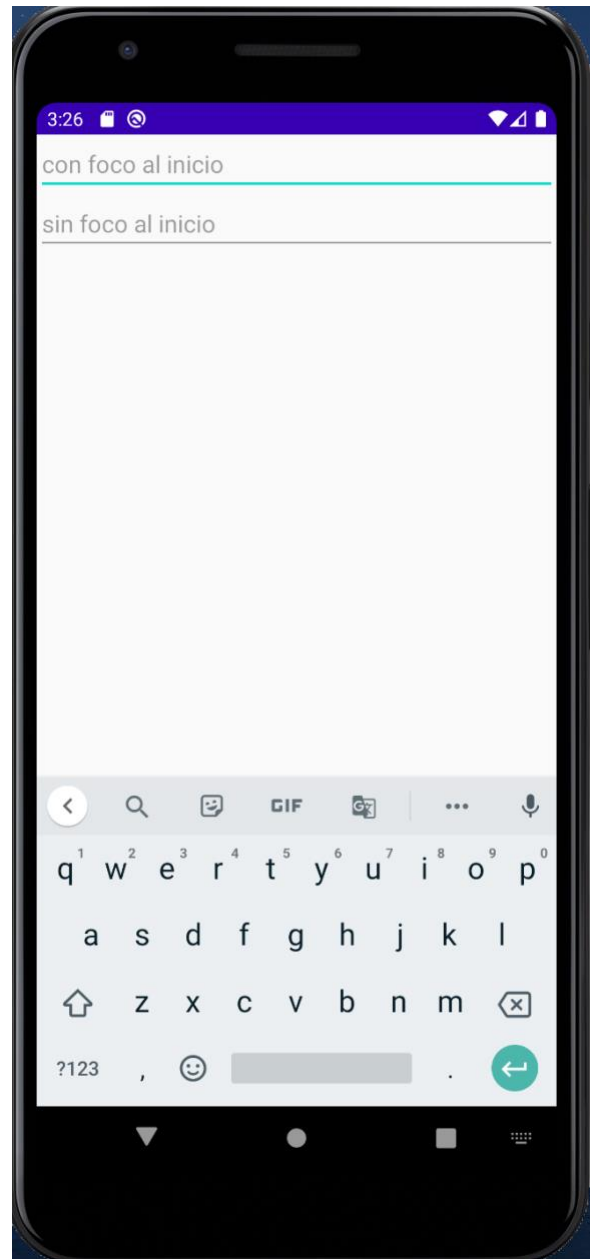
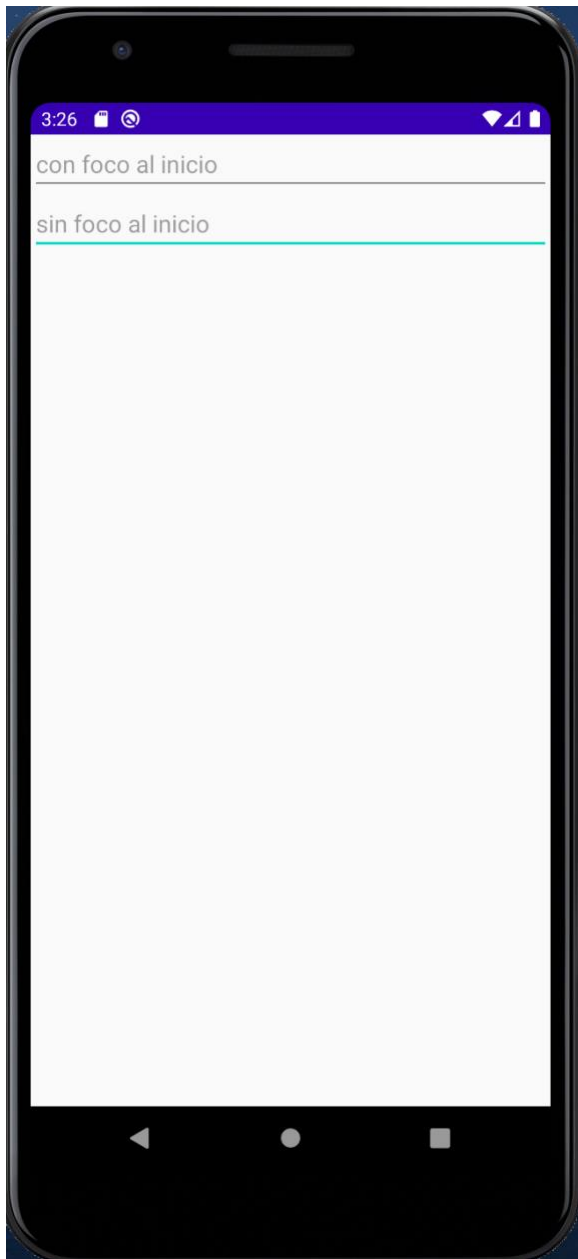
### Un EditText no editable



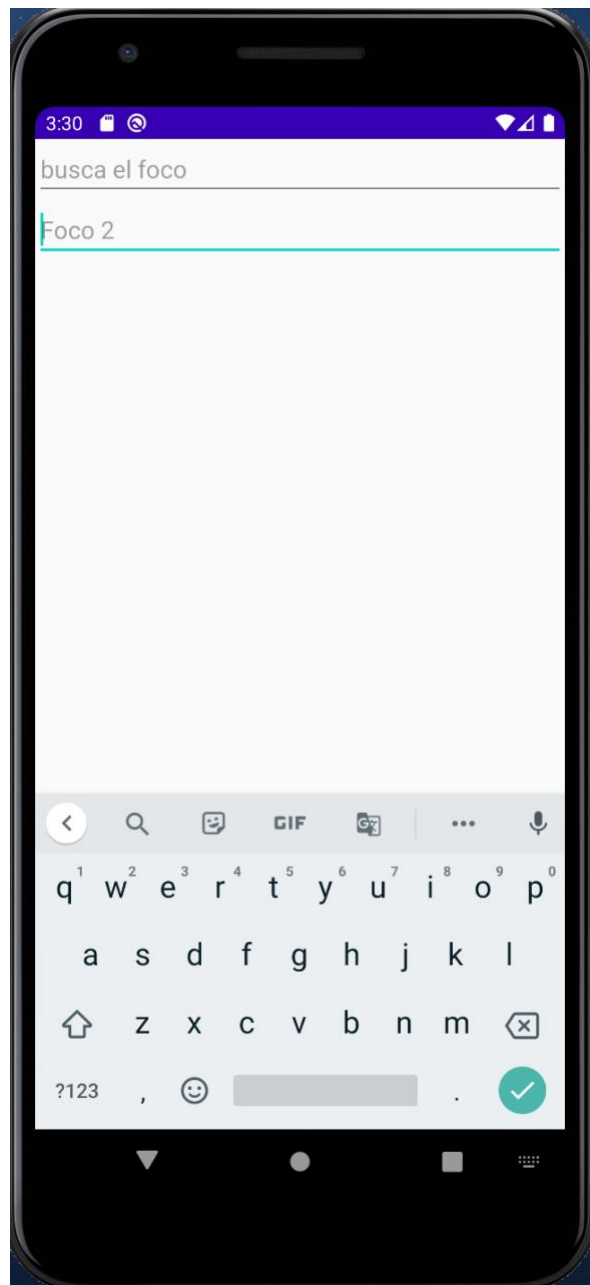
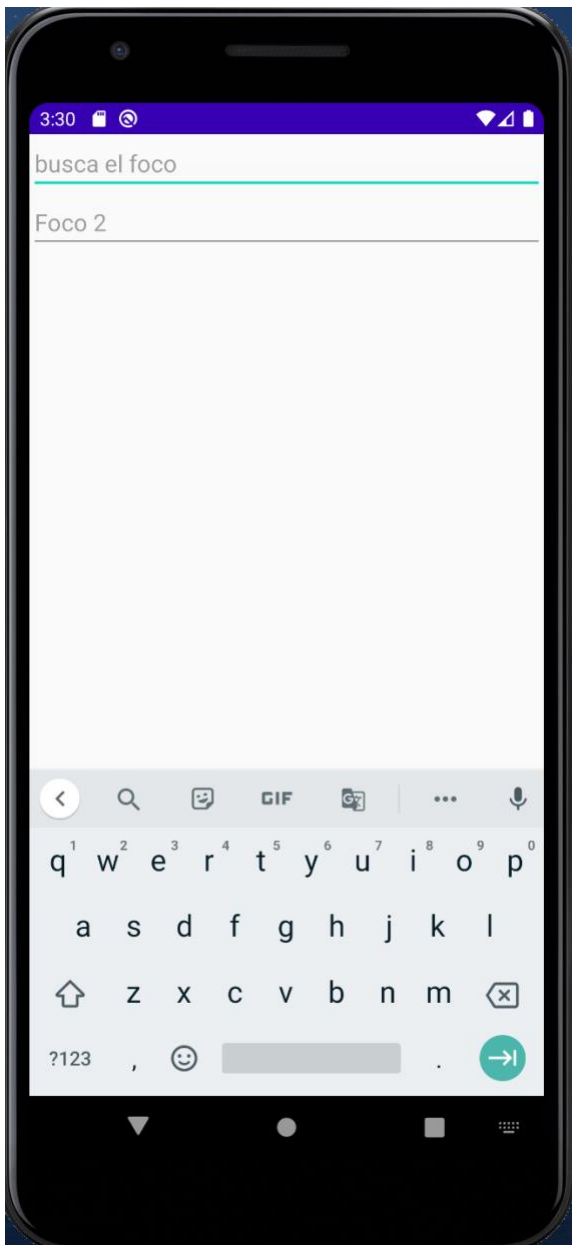
### Manejo del foco en EditText.



### Asignación del foco a un EditText.

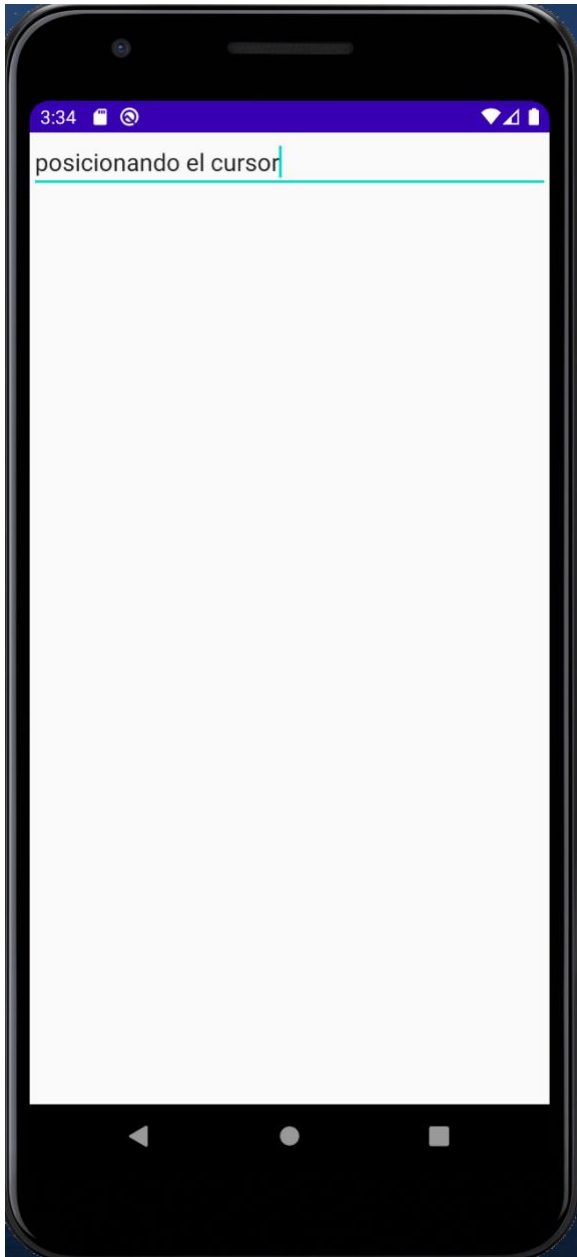


## Asignación del foco hacia otros componentes





**Cambio de la posición del cursor.**

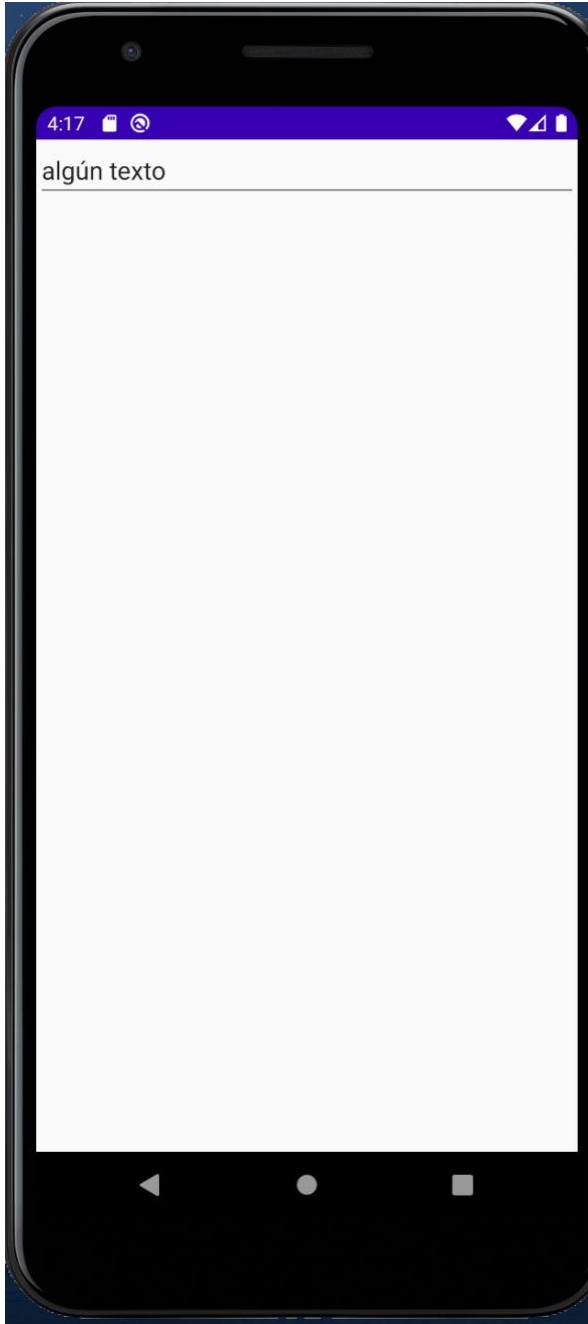


**Obtención de la posición del cursor.**



```
D/Obteniendo cursor...: 0
```

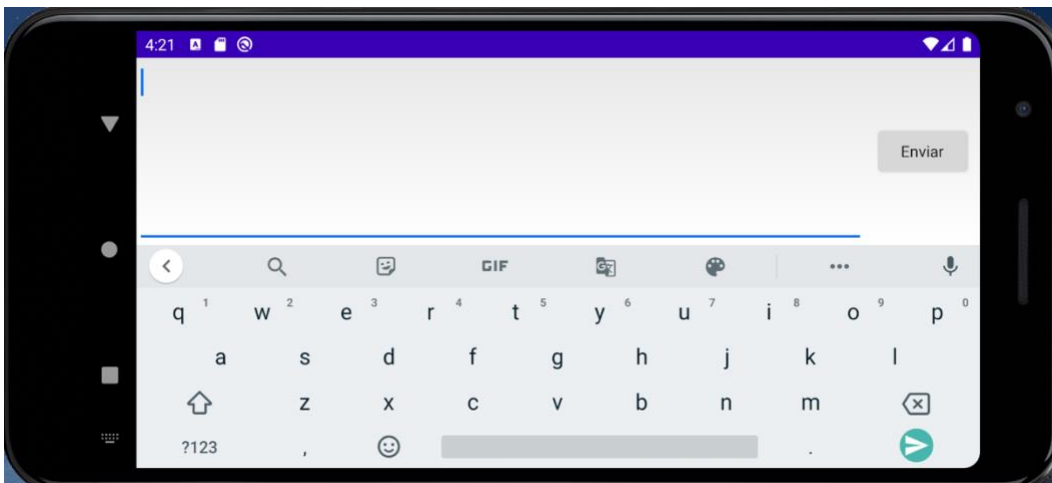
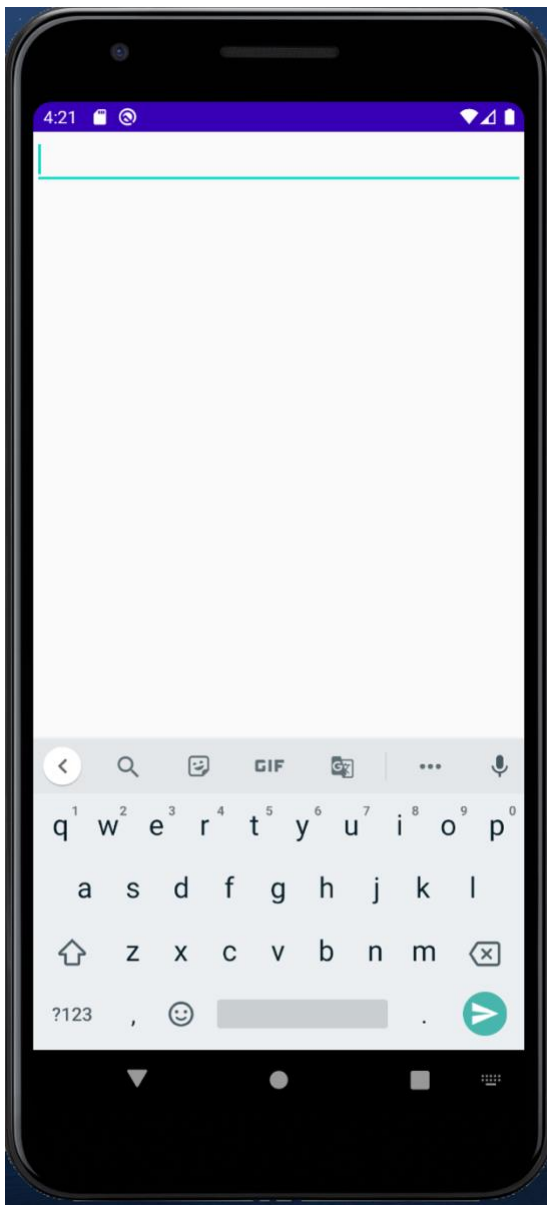
**Seleccionando dinámicamente el texto.**



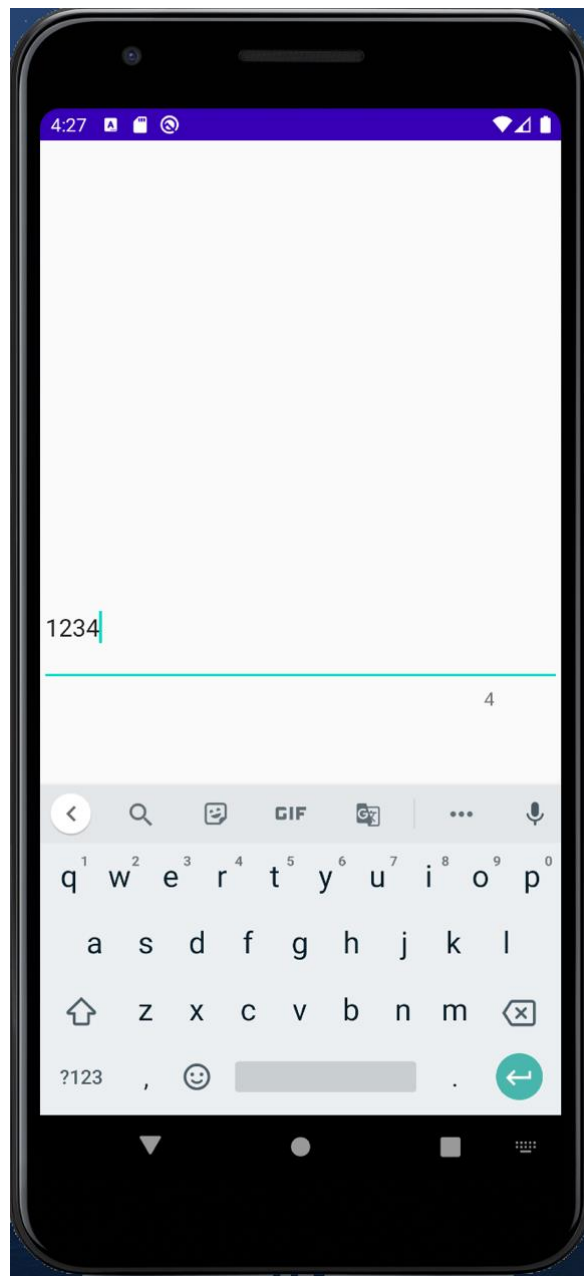
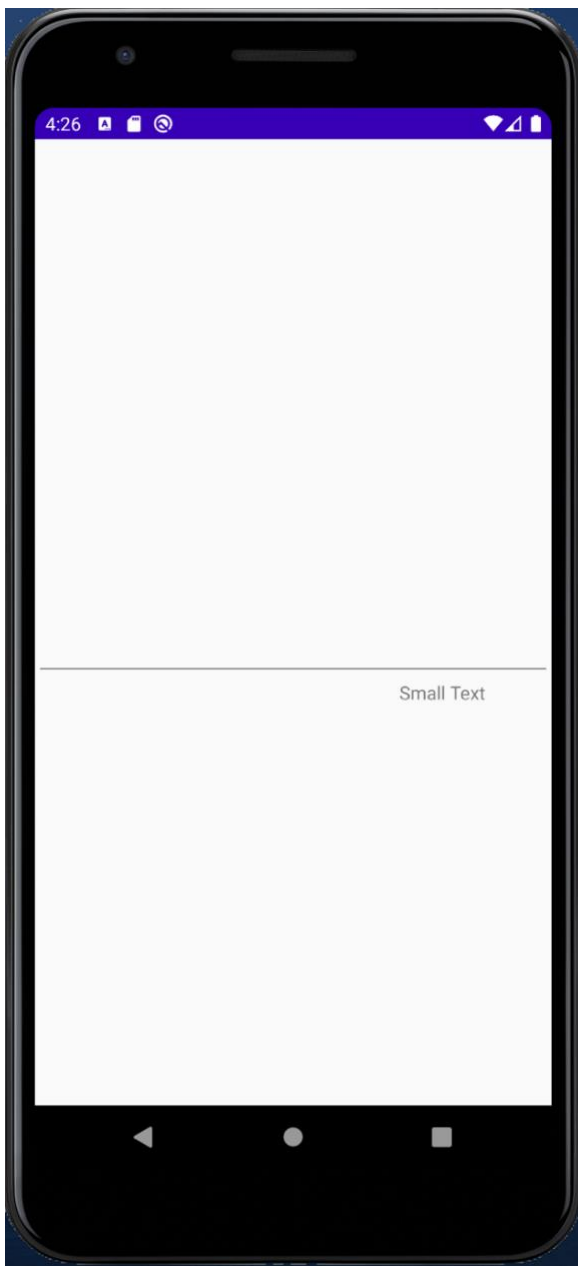
**Selección completa del texto**



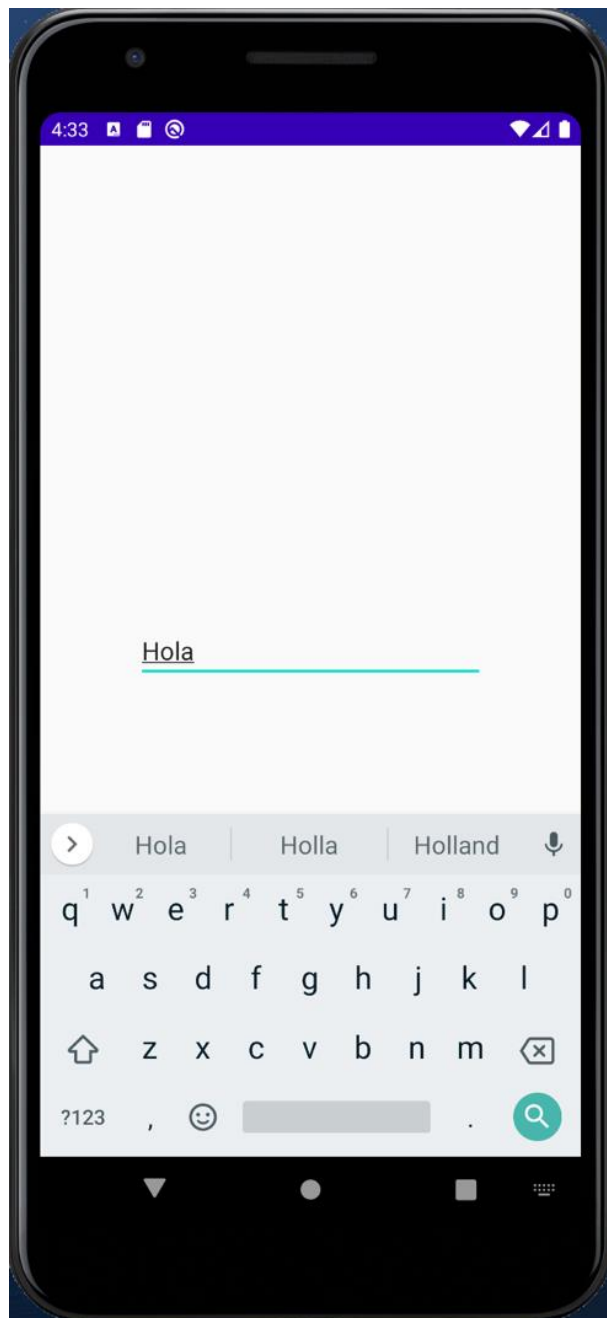
Editor del método de entrada  
InputMethodEntry (ime).



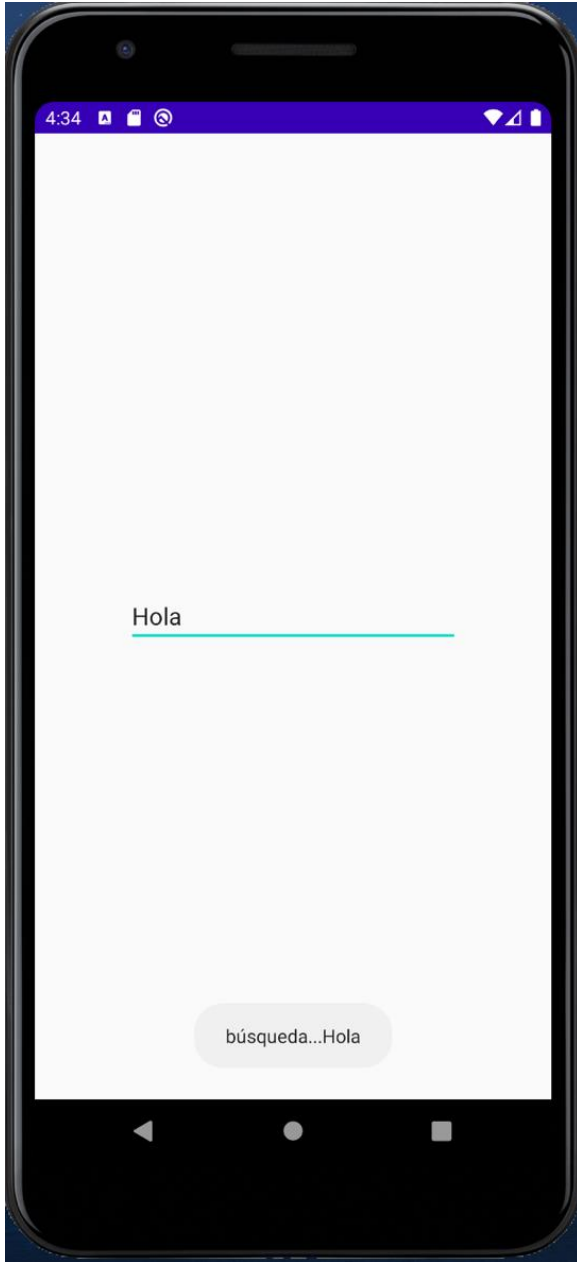
## Manejo de los eventos.



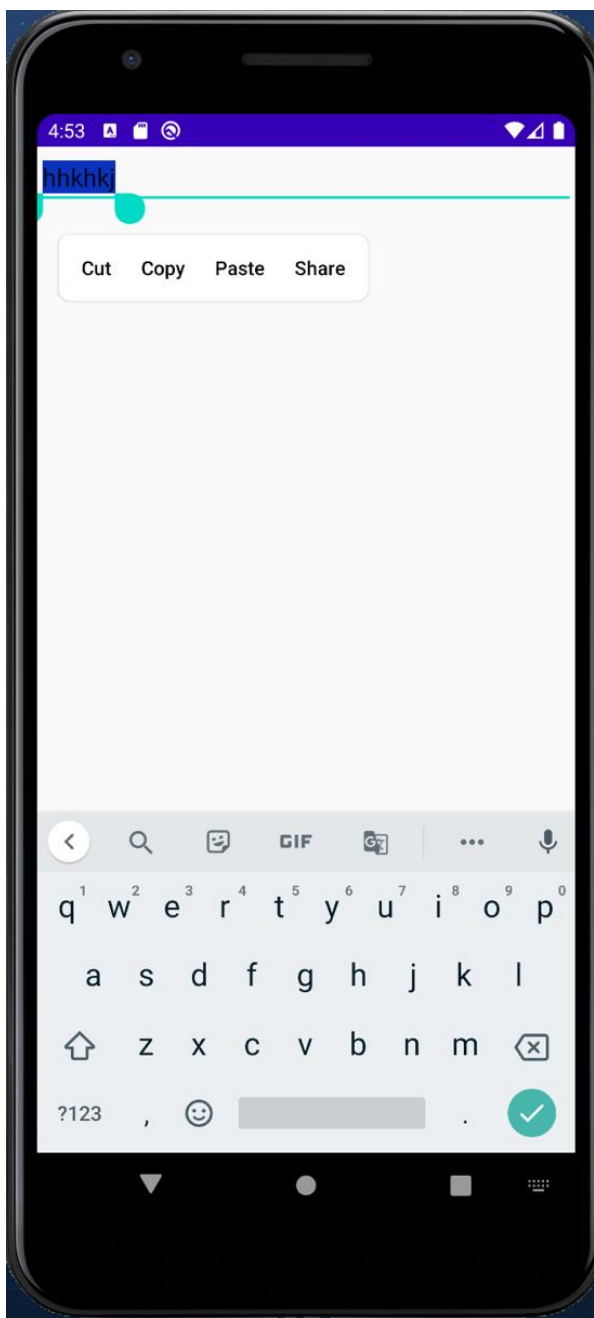
## Control de los eventos de los botones.



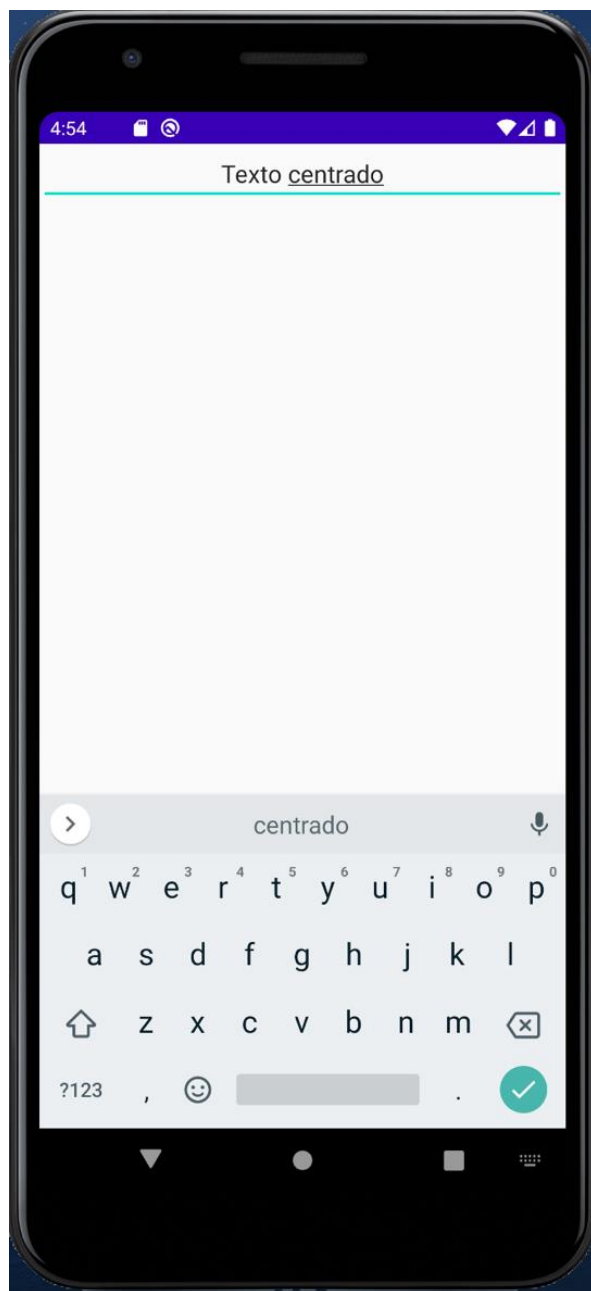
### Cambio de color de hint.



Cambio del color del texto seleccionado.



Centrado del texto.



**Cambio de color del borde.**

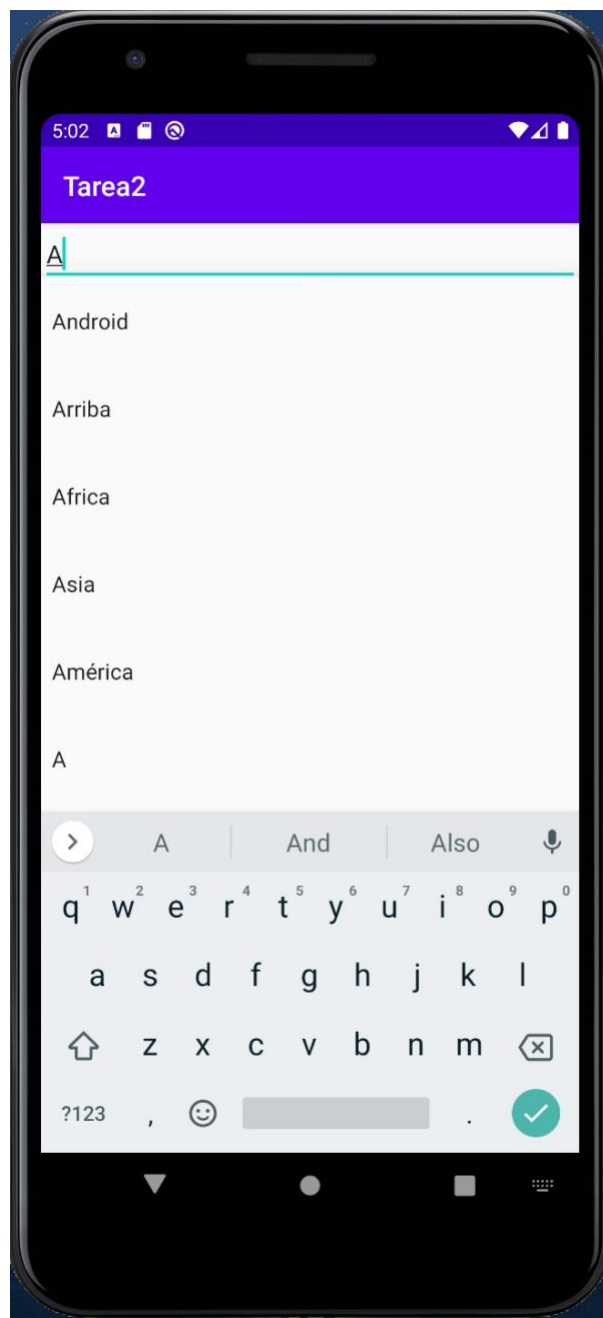
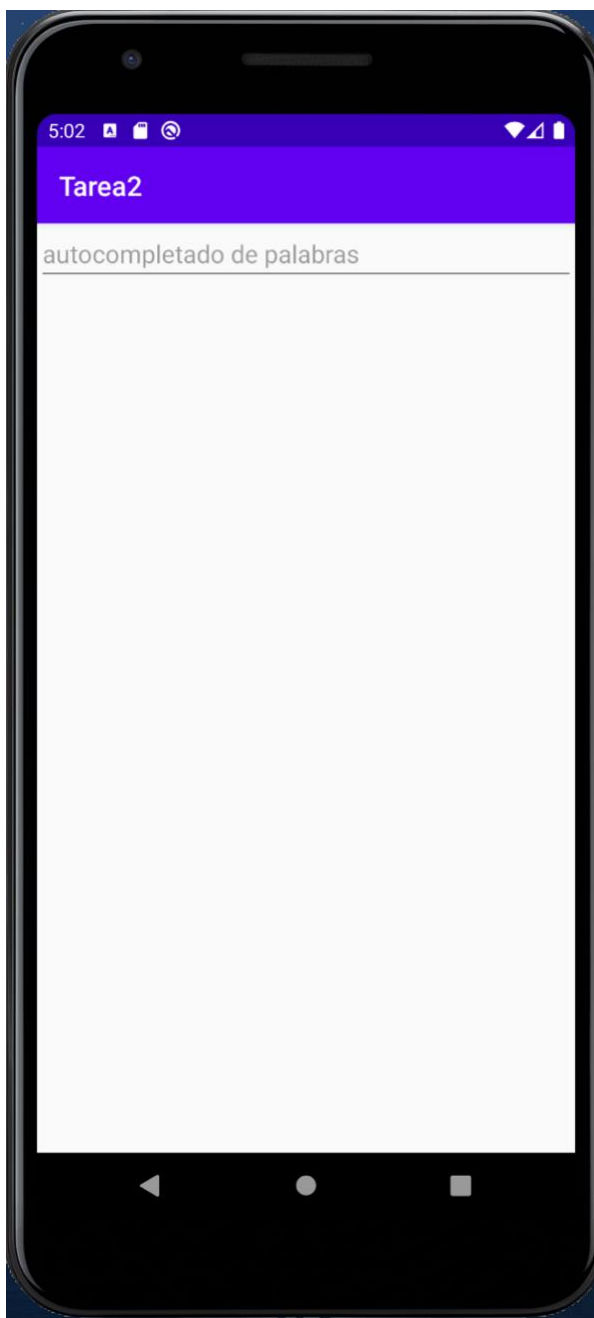


**Cambio del tamaño de la fuente.**





## Uso de AutoCompleteTextView.

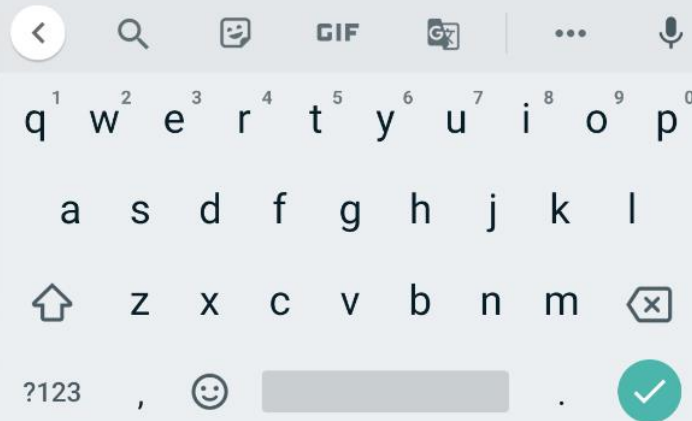


5:02



## Tarea2

América CAMPEON !!!!



## **Conclusiones**

Se han tenido uno que otro problema al probar los códigos ya que fueron varios sin embargo esto ha ayudado a poder comprender mejor el tema, de la herramienta EditText, la cual como podemos observar es demasiado amplia. Esto nos va a ayudar a poder desarrollar aplicaciones mas amigables e intuitivas para el usuario.