



LA CLASE INTENT (TAREA 4)

Sanchez Rico Raúl

3CM8

Escuela Superior de Computo
IPN

Application Development for Mobile Devices
20/Octubre/2020

Introducción

Un Intent es una estructura pasiva de datos que mantiene una descripción abstracta para realizar una acción. Un Intent proporciona las herramientas para realizar la unión final del código en tiempo de ejecución en diferentes aplicaciones. Su aplicación más importante es el lanzamiento de actividades y puede visualizarse como el pegamento entre las actividades. Una aplicación está formada por un conjunto de actividades.

El principal objetivo de esta tarea es el poder implementar 2 problemas sencillos usando un Intente para poder pasar datos entre actividades y de esta forma resolver el problema que se pide.

Desarrollo

Ejercicio 1

Diseñar una aplicación que solicite su nombre y apellido en una primera actividad. Al digitar un botón, se invoca a una segunda actividad que muestra las dos cadenas en su plantilla.

Se tiene dos archivos XML, en donde el primero contiene dos EditText, encargados de recibir el nombre y apellido y un botón el cual va a hacer que se inicie la transición de una actividad a otra, como se muestra en la ilustración 1. El segundo XML nos muestra un TextView el cual mostrara el nombre y apellido ingresado en la actividad anterior, junto con un botón que simplemente regresa a la actividad principal, esto se muestra en la ilustración 2. De igual manera se tienen 2 archivos JAVA, en donde el primero va a hacer el que reciba los datos del EditText, inicie el intent para poder pasarlos a la segunda actividad (ilustración 3). En el segundo archivo JAVA solo se reciben los datos en un Bundle y los muestra en el segundo XML (Ilustración 4).

Ejercicio 2

Diseñar una aplicación que resuelva una ecuación de segundo grado.

De igual manera que el ejercicio 1, se tienen dos archivos XML, el primero pide los valores de la ecuación general (Ilustración 5) , y la segunda muestra el resultado de sus valores en un TextView (Ilustración 6) . En los códigos de JAVA, el primero lee 3 EditText y envía estas tres variables por medio de un Bundle y un Intent a la segunda actividad (Ilustración 7) ,donde, se tiene una función que resuelva la ecuación de segundo grado, mostrando el resultado en un TextView, junto con un botón para poder volver a la primer actividad y de esta forma realizar otra nueva ecuación (Ilustración 8).



Ilustración 1 EJERCICIO 1

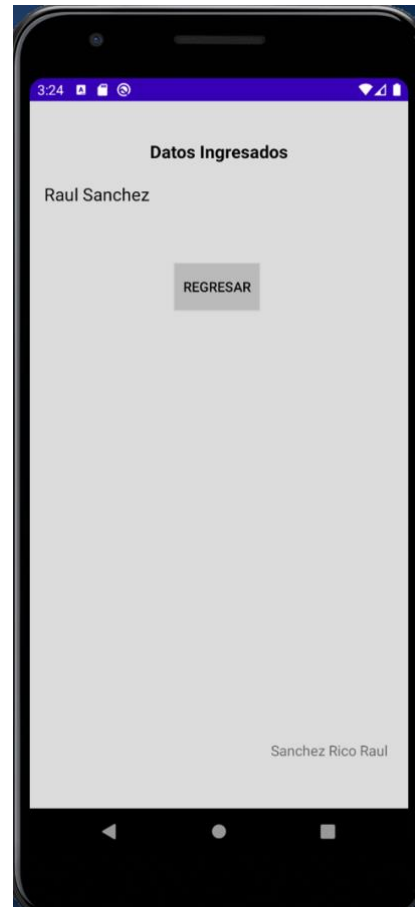


Ilustración 2 EJERCICIO 1

```
btnAceptar.setOnClickListener((view) -> {
    Intent intent = new Intent( packageContext: MainActivity.this, Home.class);
    bundle = new Bundle();
    bundle.putString("NOMBRE", lblNombre.getText().toString());
    bundle.putString("APELLIDO", lblApellido.getText().toString());
    intent.putExtras(bundle);
    startActivity(intent);
});
```

Ilustración 3 CODIGO MAINACTIVITY

```
bundle = getIntent().getExtras();
nombre = bundle.getString( key: "NOMBRE");
apellido = bundle.getString( key: "APELLIDO");
lblNombreApellido.setText(nombre + " " + apellido);
btnRegresar.setOnClickListener((view) -> {
    Intent myIntent = new Intent( packageContext: Home.this, MainActivity.class);
    startActivity(myIntent);
});
```

Ilustración 4 HOME (SEGUNDA ACTIVITY)



Ilustración 5 EJERCICIO 2



Ilustración 6 EJERCICIO 2

```
btnAceptar.setOnClickListener((view) -> {
    Intent myIntent = new Intent( packageContext: MainActivity.this, Home.class);
    Bundle bundle = new Bundle();
    bundle.putString("A", lblA.getText().toString());
    bundle.putString("B", lblB.getText().toString());
    bundle.putString("C", lblC.getText().toString());
    myIntent.putExtras(bundle);
    startActivity(myIntent);
});
```

Ilustración 7 MAIN ACTIVITY

```
bundle = getIntent().getExtras();
a = Integer.parseInt(bundle.getString( key: "A"));
b = Integer.parseInt(bundle.getString( key: "B"));
c = Integer.parseInt(bundle.getString( key: "C"));

Ecuacion(a,b,c);
```

Ilustración 8 HOME (SEGUNDA ACTIVITY)

Conclusiones

Una vez terminado la tarea sobre los Intent, nos damos cuenta que es una de las herramientas mas importantes , por el hecho que cualquiera aplicación o por lo menos la mayorías van a necesitar de mínimo 2 actividades para poder realizar su objetivo, y de esta forma no tener todo en una sola actividad lo cual haría muy difícil desarrollar y de igual manera podía llegar no ser intuitiva para el usuario.

Bibliografía

Cifeuntes. A, Application Development for Mobile Devices (2020).