



# SPINNER (TAREA 9)

Sanchez Rico Raúl

3CM8

Escuela Superior de Computo  
IPN

Application Development for Mobile Devices  
27/Octubre/2020

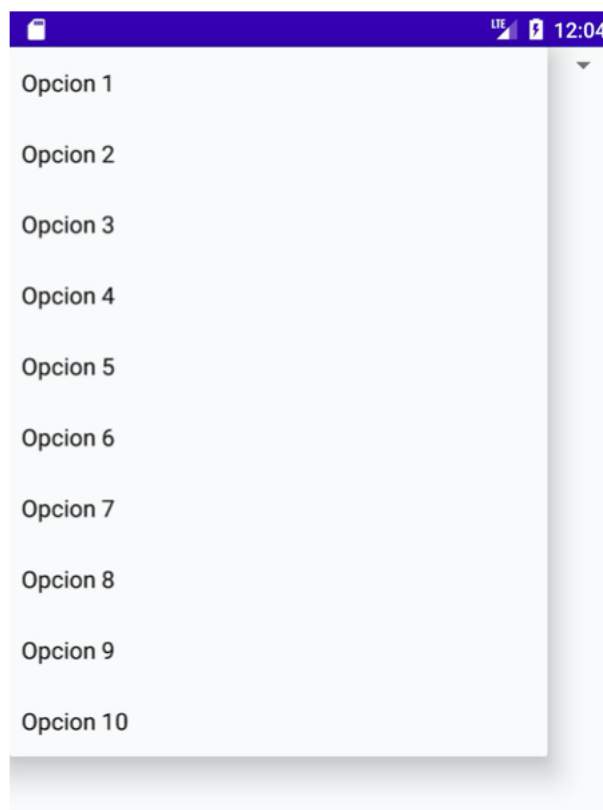
## Introducción

Un Spinner es un componente gráfico, del tipo lista desplegable, que muestra un elemento hijo a la vez y permite al usuario elegir uno de ellos. Los elementos del Spinner provienen del adaptador asociado con este componente. En el estado predeterminado, se muestra su valor seleccionado en ese momento. Al digitar el Spinner se muestra un menú desplegable con todos los demás valores disponibles, de los cuales el usuario puede seleccionar uno nuevo. Los elementos que se agregan al Spinner pueden venir de cualquier fuente, pero deben proporcionarse a través de un SpinnerAdapter.

## Desarrollo

### Ejemplo 1

Se muestra un spinner simple donde da a elegir 10 opciones (Ilustración 1).



*Ilustración 1 Ejemplo1*

## Ejemplo 2

En este ejemplo se agregan las opciones las cuales se vana a mostrar en el spinner y de igual manera mostramos el spinner resultante cada vez que se agregan datos al spinner (Ilustración 2, 3 y 4).

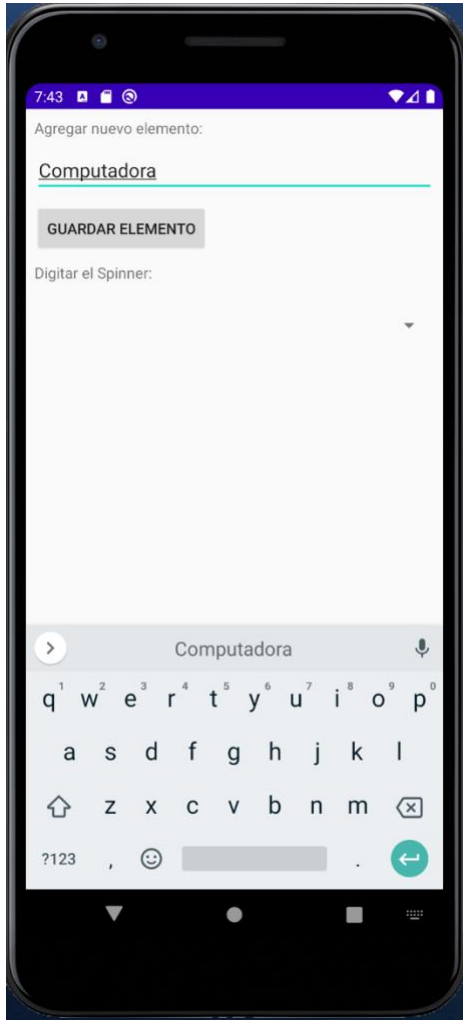


Ilustración 2

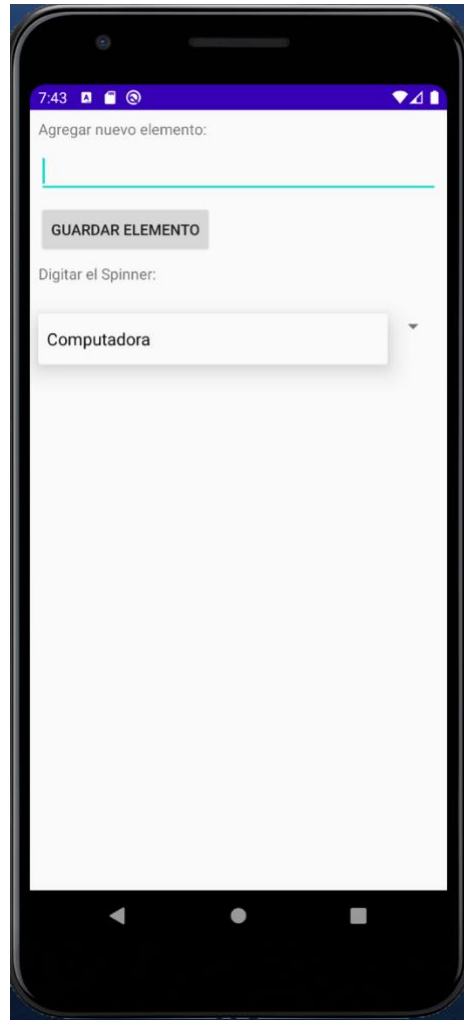


Ilustración 3

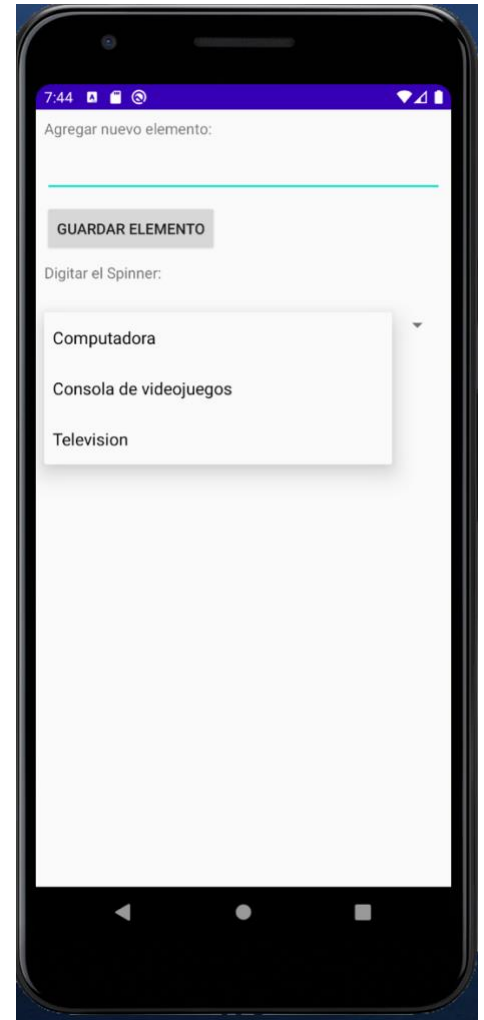


Ilustración 4

## Conclusiones

A lo largo de la tarea 10, se ha podido desarrollar un spinner básico el cual resulta ser un componente bastante básico y sencillo de utilizar al momento de implementar un menú desplegable para el usuario. De igual manera este puede llegar a tener otras funciones. Resulta muy útil por ejemplo a llenar un formulario u otros problemas ya que puede llegar a guardar la información en una base de datos ya sea interna o remota.

## Referencias

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