

## EVENTOS - EJERCICIOS

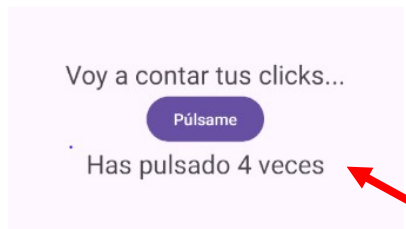
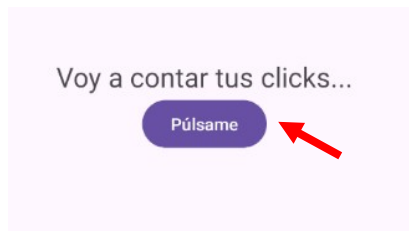
### EJERCICIO 1

Proyecto: CuentaClicks

Características:

- Cada vez que se pulsa sobre el botón, debe aparecer el mensaje “Has pulsado N veces”.

Ejecución en emulador:



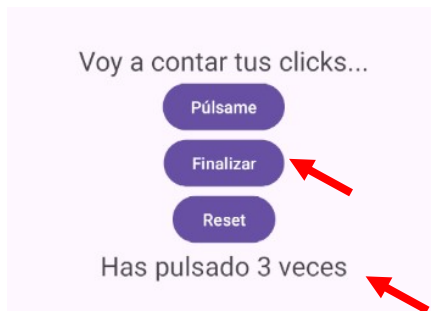
## EJERCICIO 2

Proyecto: CuentaClicksMejorado

Características:

- Se van contando los clicks sobre el botón “Pulsa” pero **el mensaje sólo debe aparecer cuando se pulse el botón “Finalizar”**.
- Al pulsar “Reset”, la cuenta se reinicia.

Ejecución en emulador:



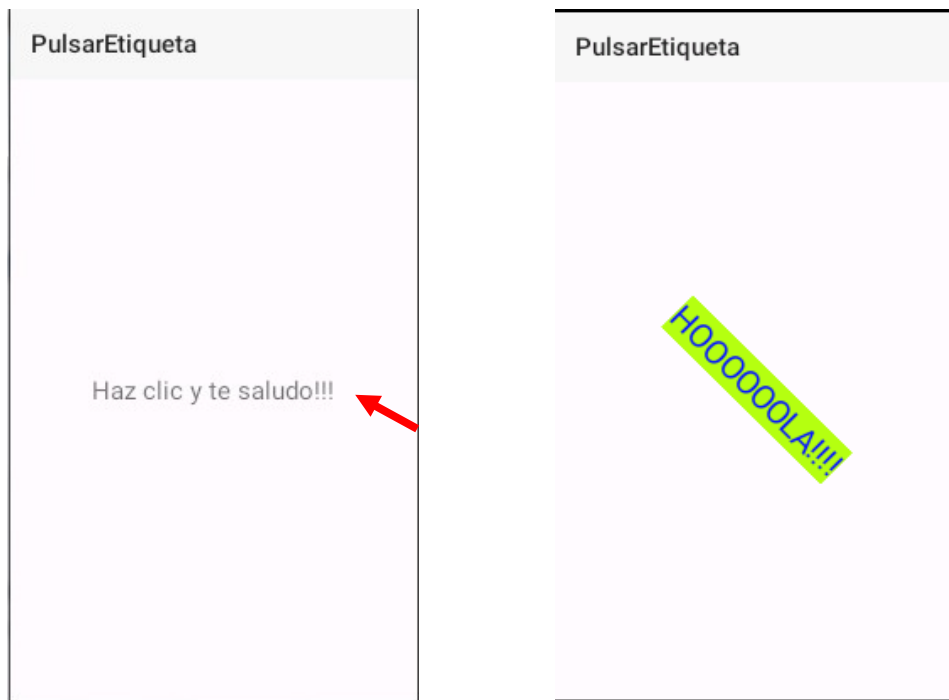
### EJERCICIO 3

Proyecto: **PulsarEtiqueta**

Características:

- La aplicación empieza mostrando un mensaje centrado en la pantalla. Y, cuando se hace click sobre dicho mensaje, éste cambia de contenido, tamaño, color y orientación, según recoge la imagen siguiente.

Ejecución en emulador:



## setRotation

Added in [API level 11](#)

```
void setRotation (float rotation)
```

Sets the degrees that the view is rotated around the pivot point. Increasing values result in clockwise rotation.

**Related XML Attributes:**

[android:rotation](#)

Parameters	
<code>rotation</code>	<code>float</code> : The degrees of rotation.

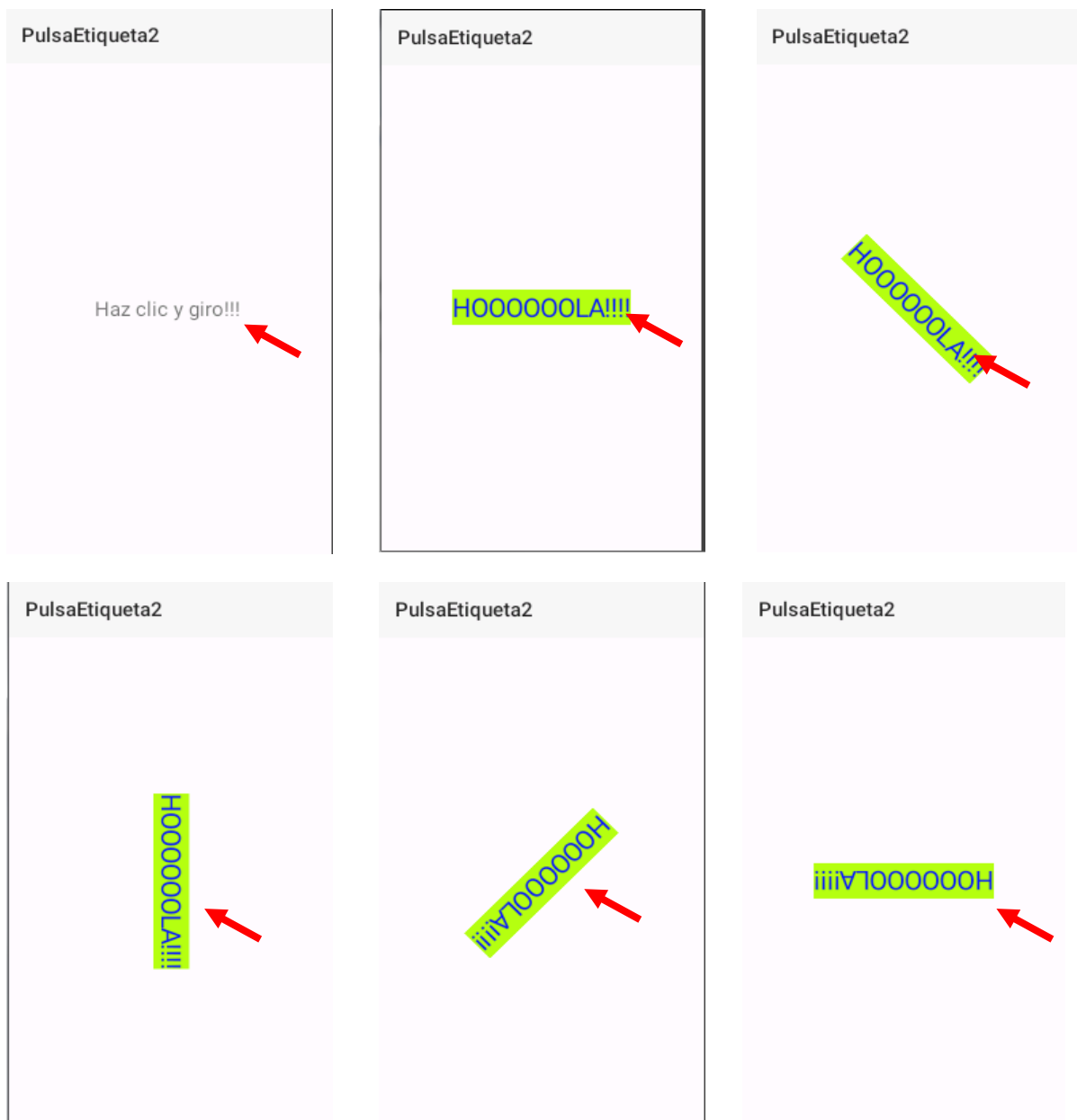
## EJERCICIO 4

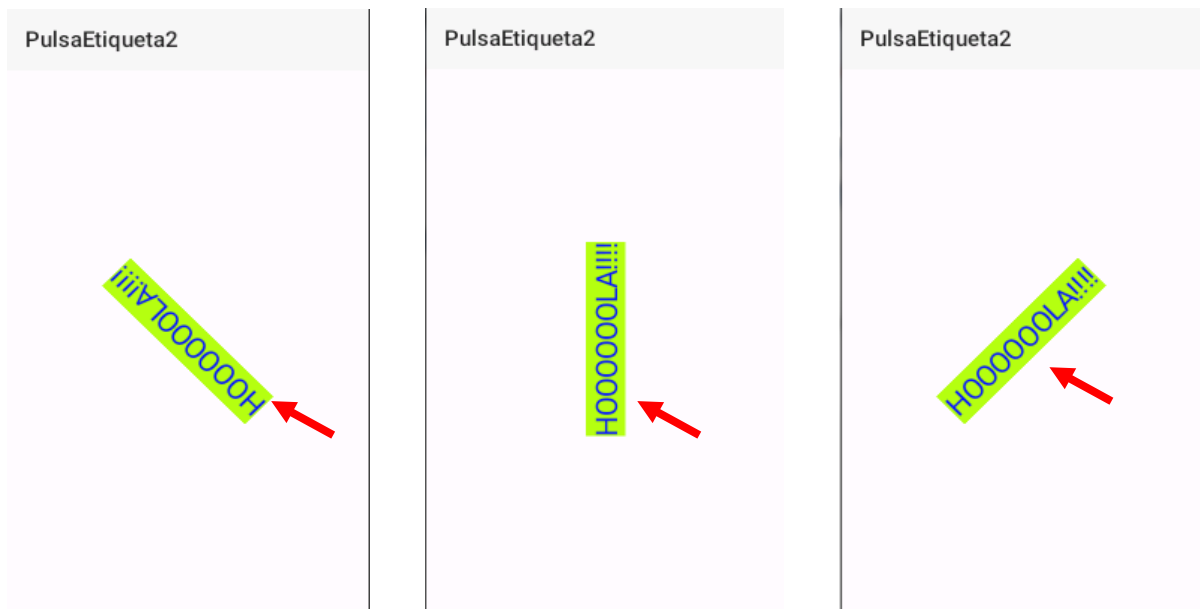
Proyecto: **PulsaEtiqueta**

Características:

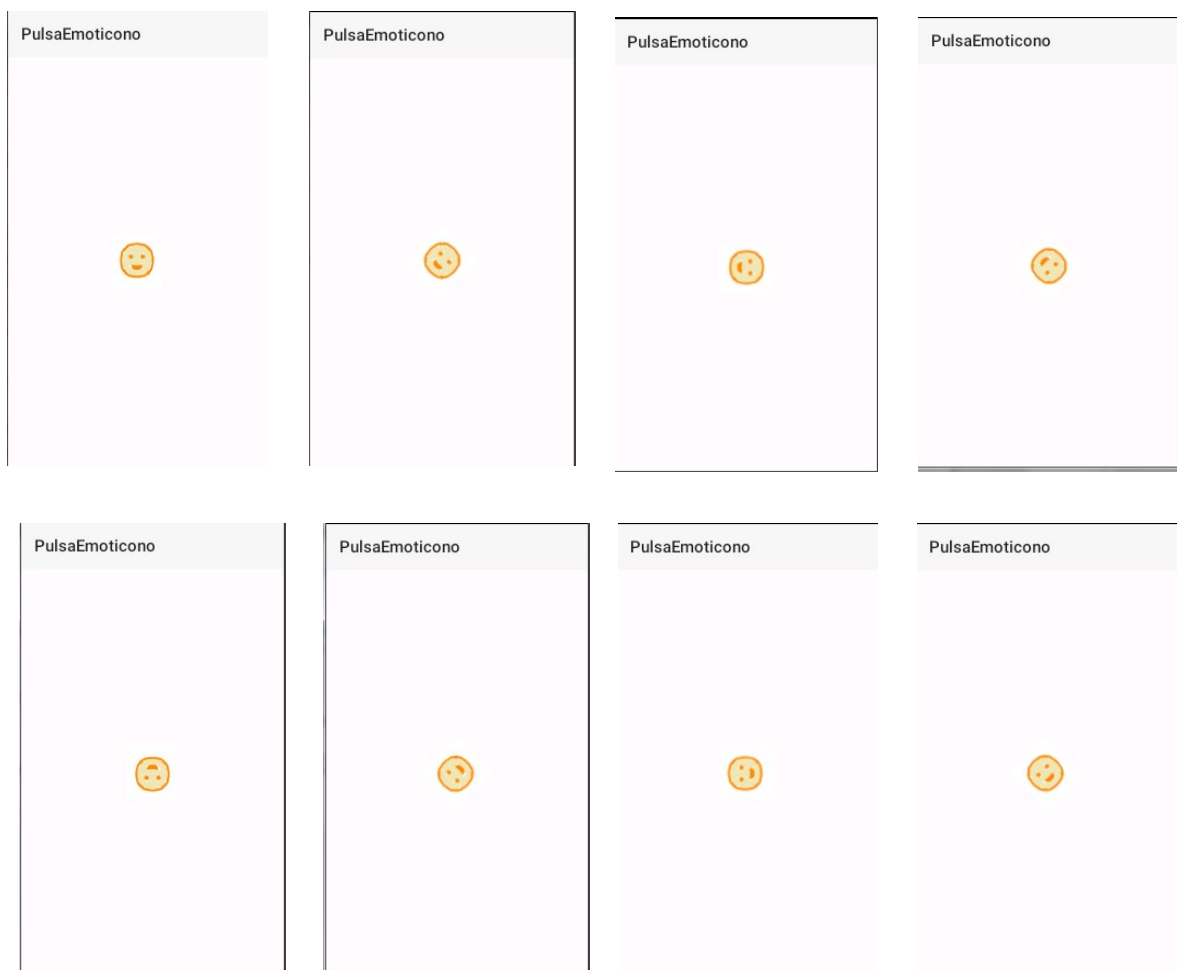
- Modifica la app anterior:
- La aplicación empieza igual, mostrando un mensaje centrado en pantalla. Al hacer click sobre él, cambian su contenido, tamaño y colores, según muestra la segunda captura.
- A partir de este momento, cada click sucesivo sobre el nuevo mensaje provoca un **giro de 45 grados**, según se muestra en la captura 3 y siguientes.

Ejecución en emulador:





- Se puede probar el mismo efecto haciendo girar una imagen.



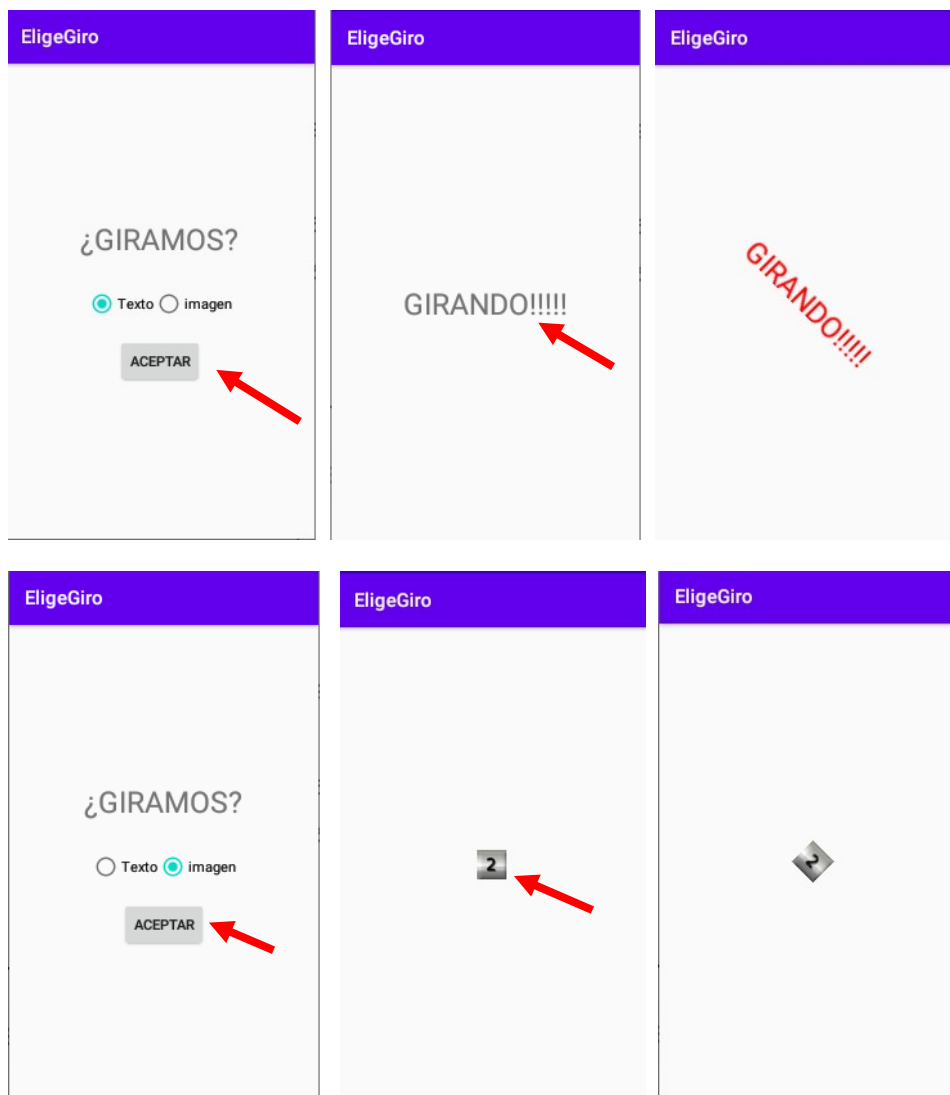
## EJERCICIO 5

Proyecto: **EligeGiro**

Características:

- Vamos a aprovechar lo aprendido en el ejercicio anterior para crear una nueva app en la que el usuario puede elegir qué elemento o vista quiere hacer girar.
- Para ello le mostramos dos botones de radio como muestra la captura siguiente.

Ejecución en emulador:



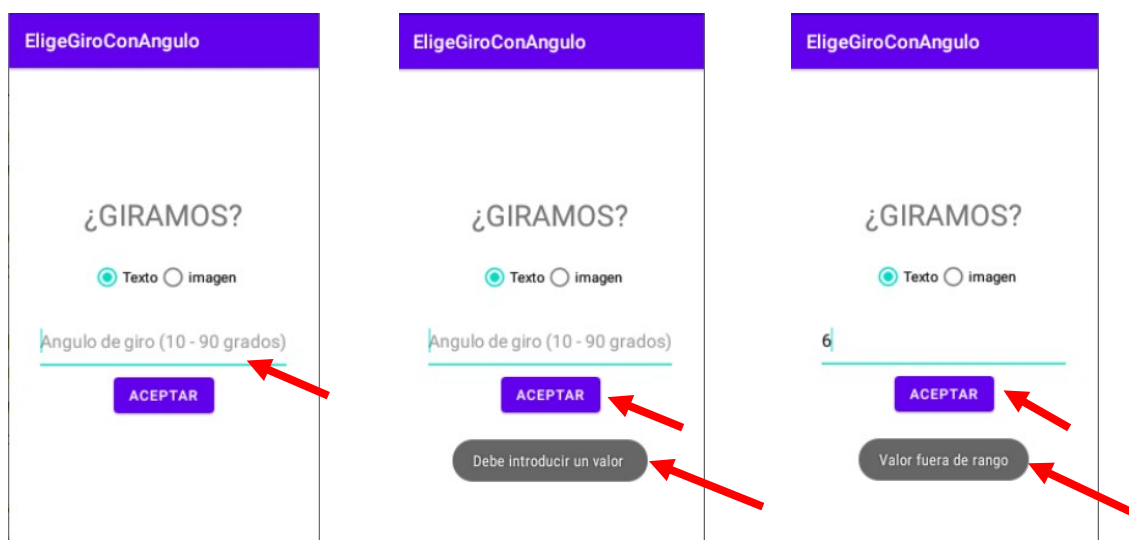
## EJERCICIO 6

Proyecto: **EligeGiro**

Características:

- Modificamos el ejercicio anterior de tal forma que los grados de giro los elija el usuario a través de la correspondiente caja de texto.
- Vamos a limitar los valores de dichos ángulos entre 10 y 90 grados, ambos inclusive.
- Podemos avisar al usuario mediante mensajes en las correspondientes Toast

Ejecución en emulador:



- Una vez seleccionado un valor correcto, la ejecución continúa como en el ejercicio anterior por lo que no se recogen capturas