



Escuela Técnica Superior de Ingeniería

Prácticas de Diseño de Aplicaciones para Dispositivos Móviles y de Consumo

Máster en Ingeniería Informática

Curso 2015-16

PRÁCTICA TEMA 3. Parte III

Intents

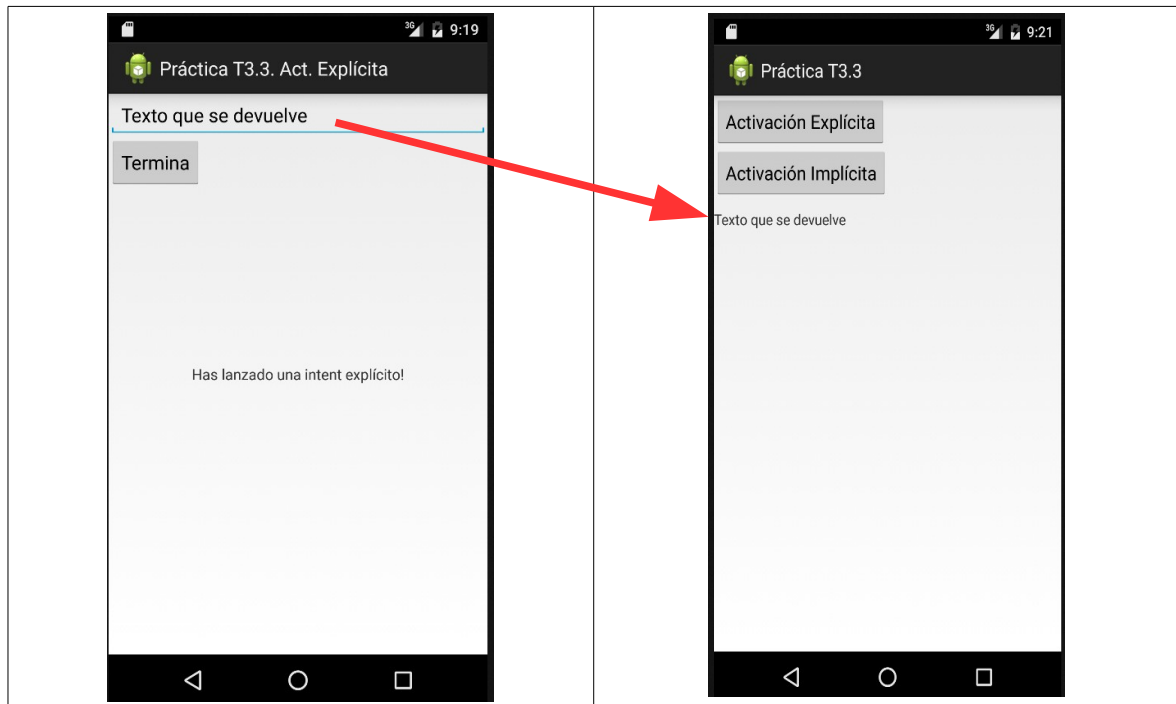
El objetivo de esta práctica es familiarizarse con la forma de lanzar actividades, tanto de forma implícita como explícita.

Se deberá desarrollar una aplicación que presente en pantalla la interfaz de usuario de la aplicación principal, que tendrá el aspecto que aparece en la figura.



La aplicación deberá comportarse de la siguiente forma. Cuando se pulsa el botón de “Activación Explícita”, se deberá lanzar una nueva actividad, llamada “Actividad Explícita”, que tendrá un interfaz de usuario con un *EditText* y un *Botón*. Cuando el usuario pulse el botón, la actividad deberá finalizar, devolviendo el contenido del *EditText* a la actividad invocante. También será posible hacerlo, pulsando el botón Back del dispositivo.

Una vez que se regrese a la actividad principal, ésta deberá mostrar el contenido que contenía el *EditText* de “Actividad Explícita” cuando se pulsó el botón.



Cuando en la actividad principal se pulse el botón “Activación implícita”, se debe crear un intent implícito para visualizar la URL “<http://www.uhu.es>”. Dado que podrán existir múltiples actividades que respondan a dicho intent, deberá aparecer un diálogo que permita seleccionar la aplicación para manejar dicho intent. Entre las opciones debería existir la aplicación VerURL, que deberá haber sido creada previamente, y que dada una URL, la visualice en el centro de la pantalla. Si se selecciona el navegador para responder al intent, se abrirá la página correspondiente a la URL en el navegador.

