

Editando e instalando una APP en un AVD.

En una guía anterior creamos un proyecto, el famoso Hola Mundo que se muestra en la actividad principal de nuestro proyecto, ahora ya tenemos configurada un AVD para cargar nuestra APP y ver cómo funciona en este dispositivo.

Lo primero que haremos es modificar el mensaje hola mundo (Hello Word) que se visualiza en la actividad, lo cambiaremos por *UTEC – Electiva I*, por el momento sólo modificaremos el texto, más adelante explicaré como cambiar de tamaño, color y otros propiedades de este control.

El control que muestra el mensaje Hello Word, se llama **TextView**, este es el equivalente a el *Label* en C# o el equivalente a *jLabel* en JAVA, este control lo utilizaremos para mostrar texto en nuestra pantalla (Activity), ya sea para mostrar encabezados, resultado de alguna operación o simplemente para mostrar texto.

Comencemos.



Hay varias formas para cambiar el texto de este control, la primera es haciendo doble clic en control *TextView*, al ejecutar esta acción aparecerá un pequeño cuadro en el cual podremos editar el texto que se muestra, así como en la siguiente imagen.

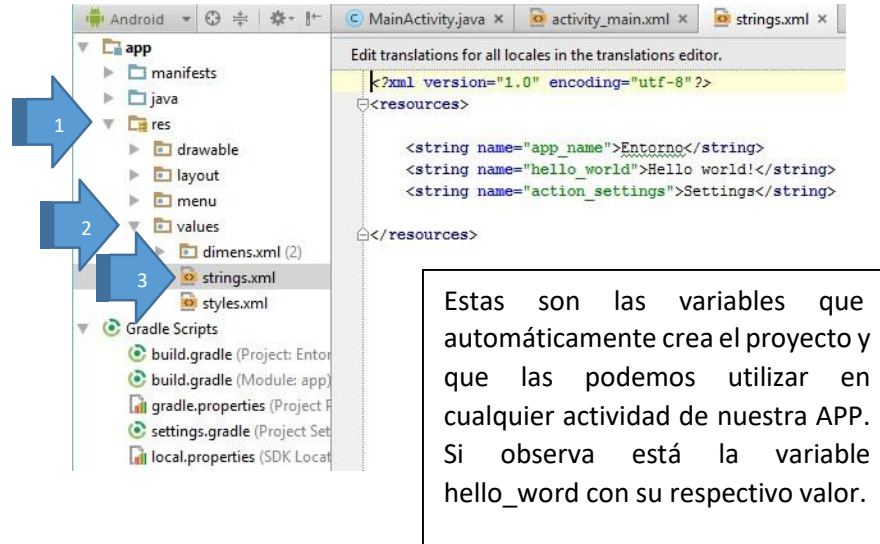


En este caso se observa que en el texto aparece una arroba (@) seguido el tipo de datos string y separado por una pleca (/) la frase hello_word.

Lo que se observa en el texto no es exactamente lo que aparece en el texto del control, lo que sucede es que en esta compuesta por dos cosas.

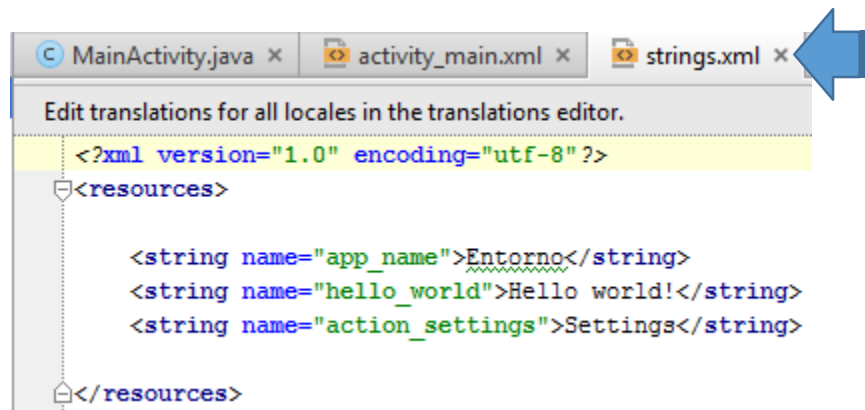
- 1- @string: este el nombre de los recursos de nuestro proyecto en el cual nosotros ponemos diferentes recursos (variables) que almacenen valores, este @string es como un contenedor en donde podemos crear variables con sus respectivos valores, para luego utilizarlas donde nosotros queramos.
- 2- /hello_word: en este caso la pleca (/) separa el tipo de recurso con el nombre de la variable que necesitamos ocupar, *hello_word* es el nombre de la variable que se ha creado en los recursos @string de nuestro proyecto, el cual esta variable tiene almacenado el valor Hello Word, notar que en nombre de la variable es diferente al valor, casi iguales, pero son cosas diferentes.

Para llegar a este tipo de recurso hagamos lo siguiente,



En otras guías haremos algunas prácticas sobre cómo utilizar estos recursos, por el momento trabajaremos directamente con el control y la propiedad *text* del mismo.

Cerramos la pestaña del archivo *strings.xml*.

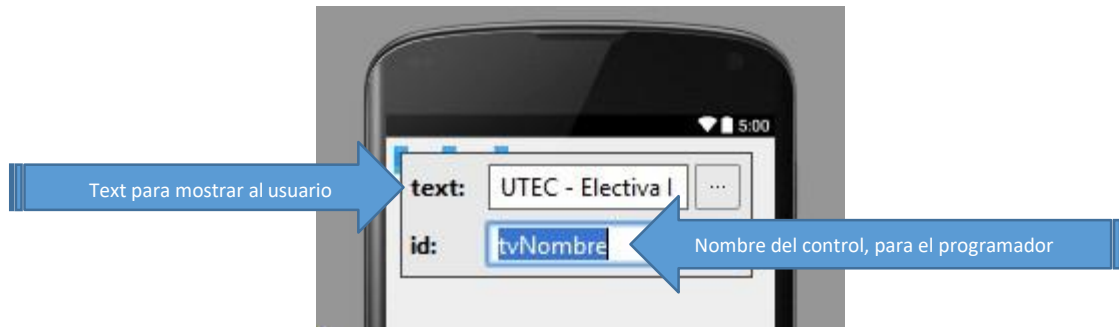


Ahora cambiaremos el texto a “UTEC – Electiva I” sin anteponer `@string/` y colocamos un id (nombre) al control.

Como es un control *TextView*, así como en cualquier otro lenguaje de programación todo control lleva un nombre que lo identifique en la aplicación, Android no es la excepción, así utilizaremos un prefijo para el nombre, en este caso como es un *TextView* utilizaremos el prefijo:

tv = de Text – View, seguido del nombre que le asignaremos a este control, le pondremos nombre, nos queda así: *tvNombre*.

Presionamos Enter para hacer el cambio.



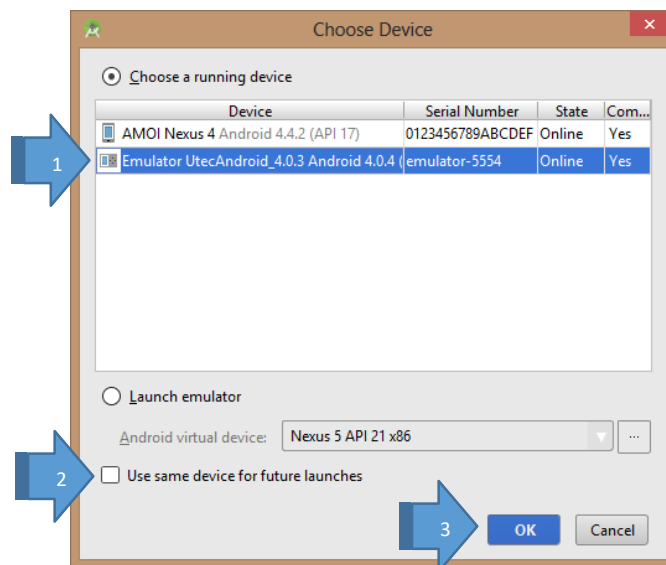
El prefijo solamente es un estándar para identificar qué tipo de control es, lo que significa que si usted no coloca el prefijo tv al control, su aplicación aún funcionará, pues es sólo un estándar para identificar el tipo de control, hay más prefijos que estudiaremos más adelante.

Si observas en el panel de del árbol de controles, notaremos que aparece un icono de advertencia, esto significa que no estamos utilizando los recursos @string de nuestro proyecto para colocar el texto al control, ya que el texto esta “quemado” en nuestro código fuente de la actividad que estamos trabajando. No se preocupen por eso, por el momento.

Ahora iniciaremos nuestra aplicación en el AVD haciendo clic en el icono Run App, o presionando las teclas Mayus + F10.

Antes de Iniciar la App, verificar que está cargado el AVD, cuando ya verifiquemos que cargo nuestra App, **NO CERRAR EL AVD, POR QUE LO DEBERA CARGAR NUEVAMENTE PARA CORRER OTRA VEZ LA APP, YA SABE LO QUE SE TARDA EN INICIAR, NO LO CIERRE MIENTRA ESTA PRACTIVANDO.**

Si aparece la siguiente pantalla, significa que deben elegir con que emulador quieren cargar su App (si tienen más de una AVD creada), en mi caso solo tengo dos emuladores, el que crea Android Studio, el otro es el que he creado para las prácticas, seleccionar el AVD que ustedes crearon.



Resultado.

