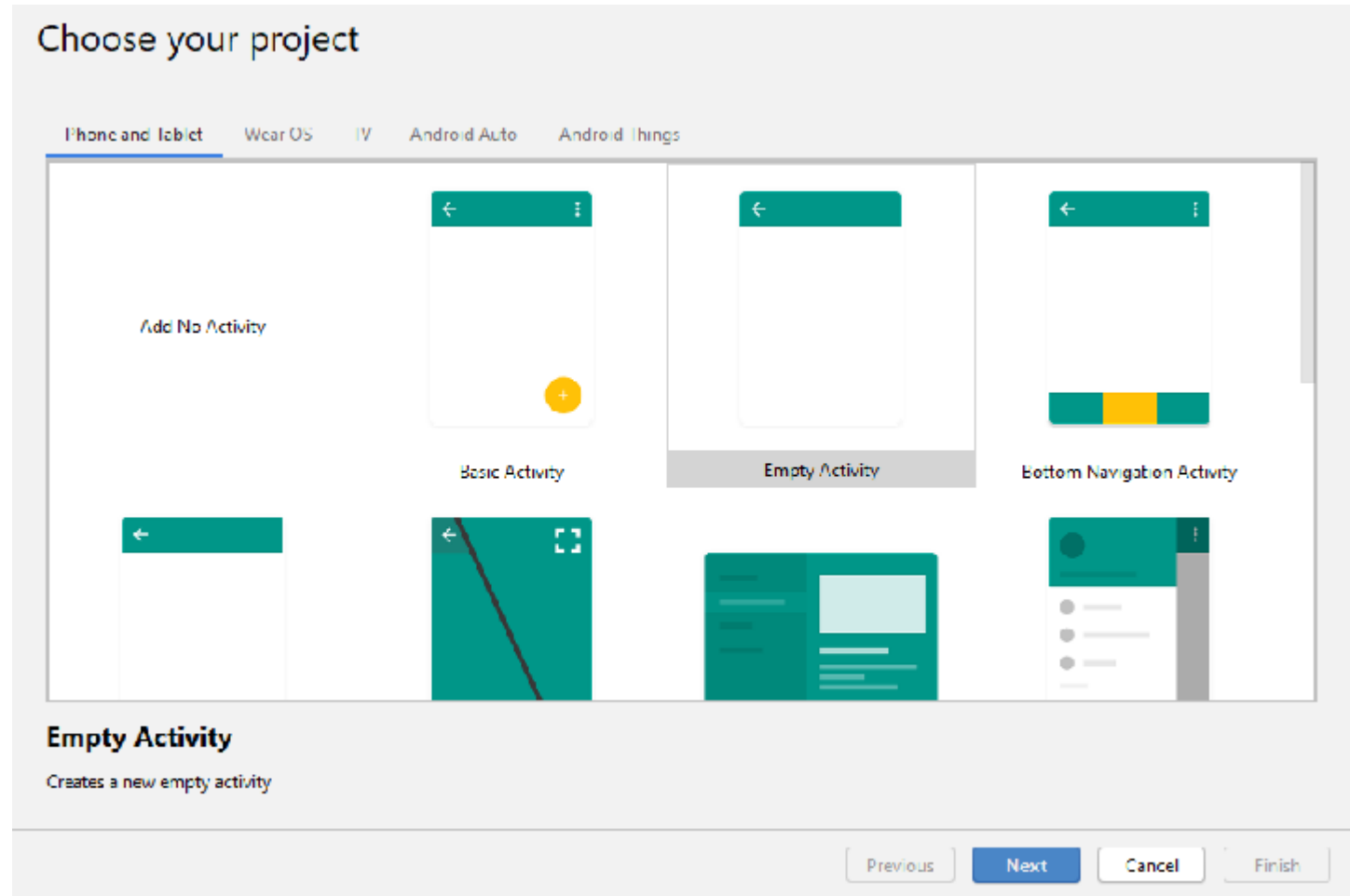
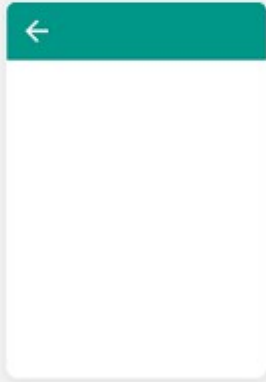


Primer proyecto con Android Studio (Hola Mundo)



Primer proyecto (Hola Mundo) con Android Studio

Configure your project



Empty Activity

Creates a new empty activity


Name
hola

Package name
com.example.hola

Save location
C:\Users\alorenzo\AndroidStudioProjects\hola


Language
Java

Minimum API level
API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

 Your app will run on approximately **100%** of devices.
[Help me choose](#)

☐ This project will support instant apps

☒ Use androidx.* artifacts

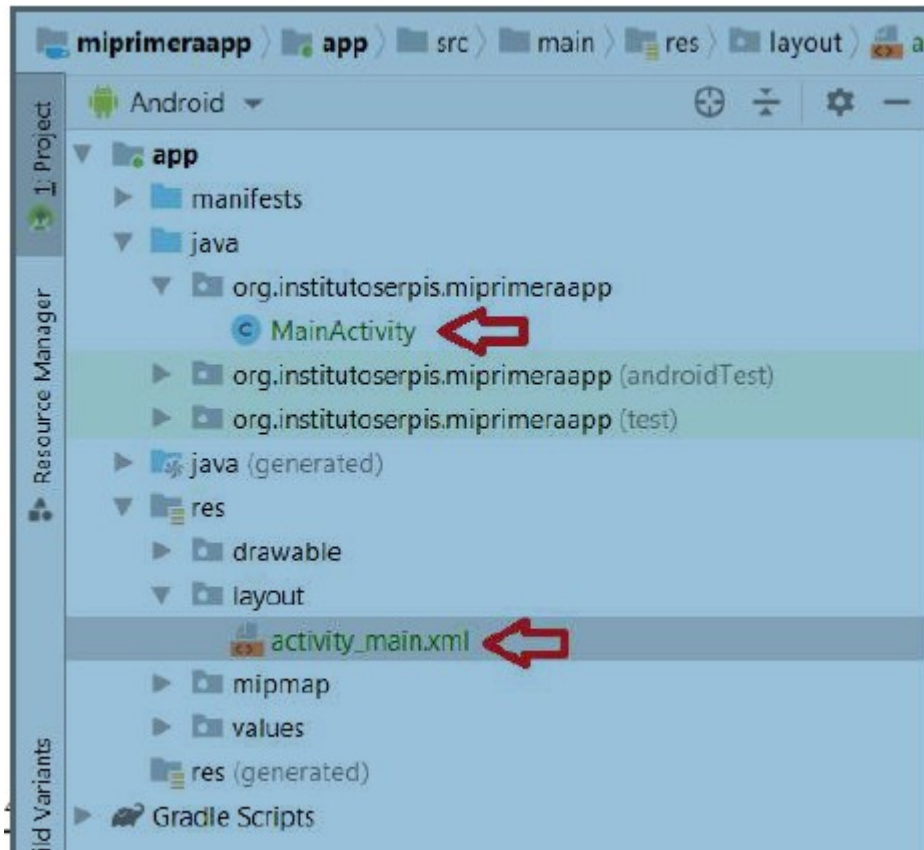
 The application name for most apps begins with an uppercase letter

Previous Next Cancel Finish

Primer proyecto: elementos a definir

- **Application name:** Es el nombre que deseas dar a tu aplicación, el cual será mostrado en el repositorio de aplicaciones Play Store así como en la lista de Aplicaciones dentro de los Ajustes del dispositivo.
- **Package name:** Nombre del paquete, que debe ser un identificador único de la aplicación. Este nombre no se muestra al usuario, pero se debe mantener el mismo nombre de paquete durante todo el tiempo de vida de la aplicación, ya que es la manera en la que distintas versiones de la aplicación se consideran la misma aplicación. Se suele utilizar el nombre de dominio al revés de la empresa o del autor que realiza la aplicación, seguido de un identificador de la aplicación. Este nombre de paquete debe ser un nombre válido de paquete Java, por lo que no se admitirán determinados caracteres. Por defecto aparece el prefijo com.example, pero en una aplicación real debe ser modificado por otro nombre.
- **Project location:** Carpeta donde se almacenan los archivos del proyecto.
- **Minimum required SDK:** Versión de API más baja que tu aplicación puede soportar. Cuanto más bajo sea el número de versión mínima, más dispositivos podrán utilizar tu aplicación, pero tendrás menos características disponibles.

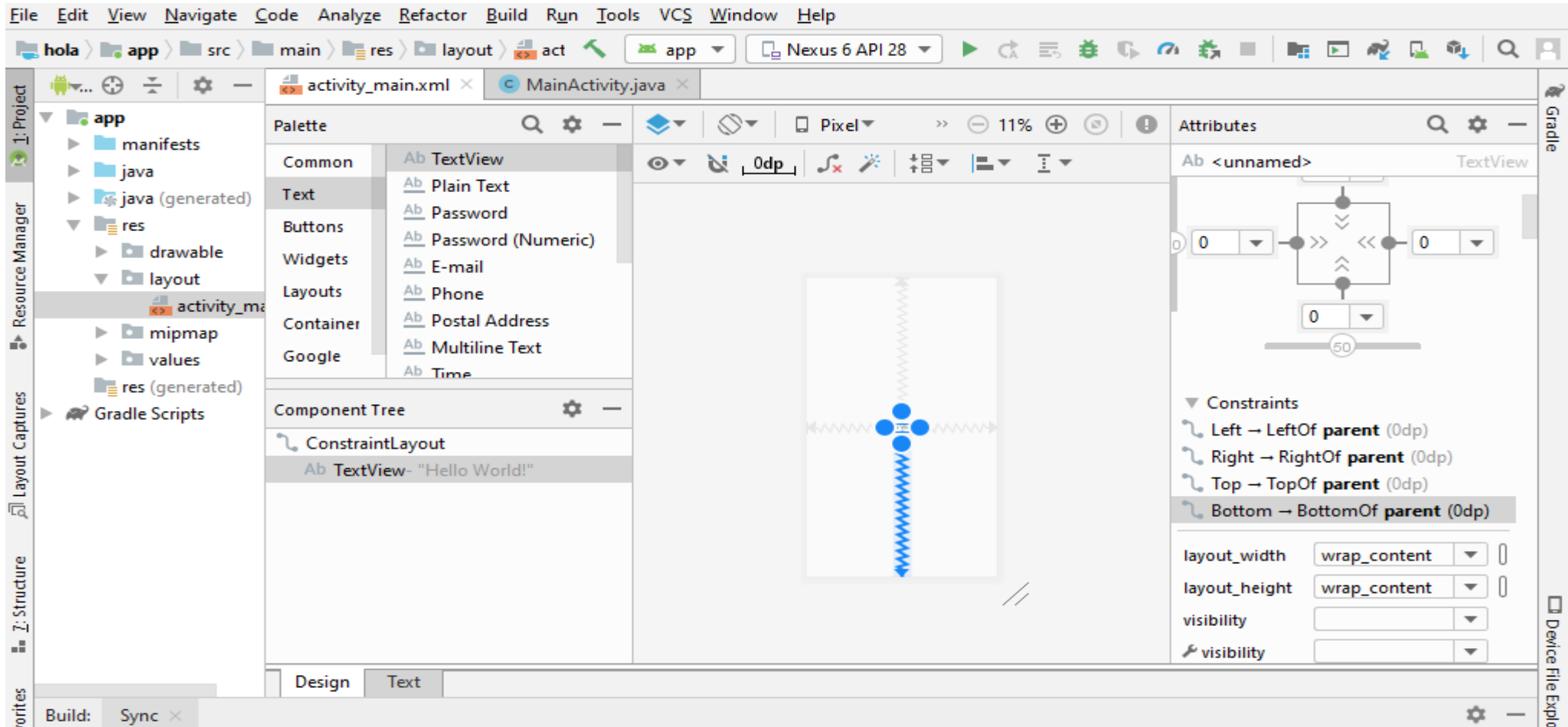
Estructura de un proyecto



Una vez creado nuestro proyecto debemos tener claro que hay dos partes bien diferenciadas.

1. La parte gráfica que corresponde al archivo **“activity_main.xml”**.
2. La parte lógica que corresponde al archivo **“MainActivity.java”**.

Estructura proyecto(Hola Mundo)



- 1-**Palette:** Parte donde nos aparecen todos y cada uno de los componentes que podemos agregar a nuestra activity.
- 2-**Component Tree:** Muestra todos los componentes que hemos añadido a nuestra aplicación.
- 3-**Attributes:** Aparecen todos los atributos relacionados con los objetos que hay en nuestra APP.
- 4-**En la parte central** podemos ver las dos diferentes vistas (Design y Blueprint) de nuestra aplicación. Además podemos acceder a la parte de código de xml, para también poder modificar la configuración de nuestra APP

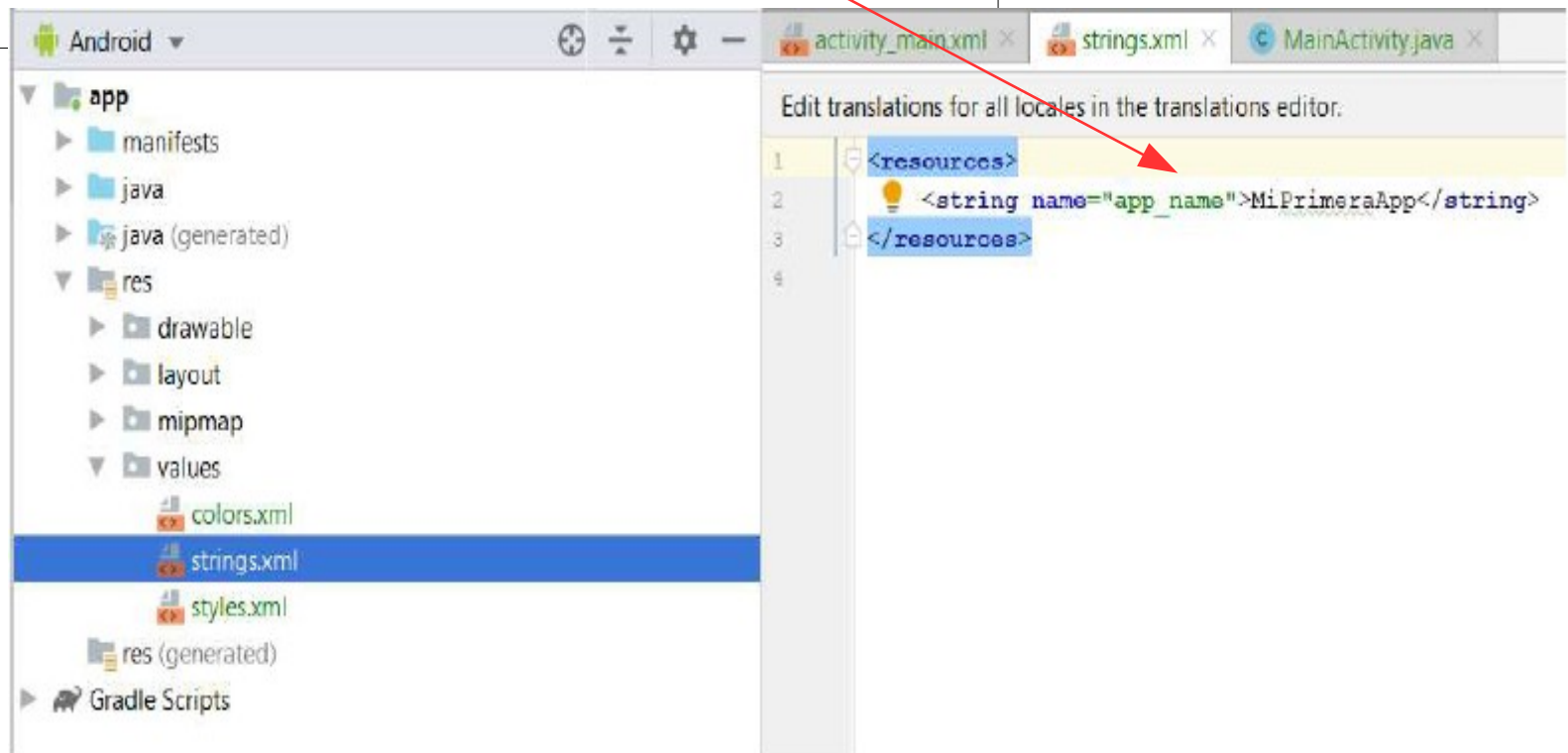
Estructura proyecto(Hola Mundo)

```
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >
```

```
<TextView
    android:text="@string/hello_world"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content" />
```

```
</LinearLayout>
```

activity_hola.xml



Lógica de la aplicación: hola.java

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;  
import android.os.Bundle;
```

```
public class Hola extends AppCompatActivity {
```

```
    @Override
```

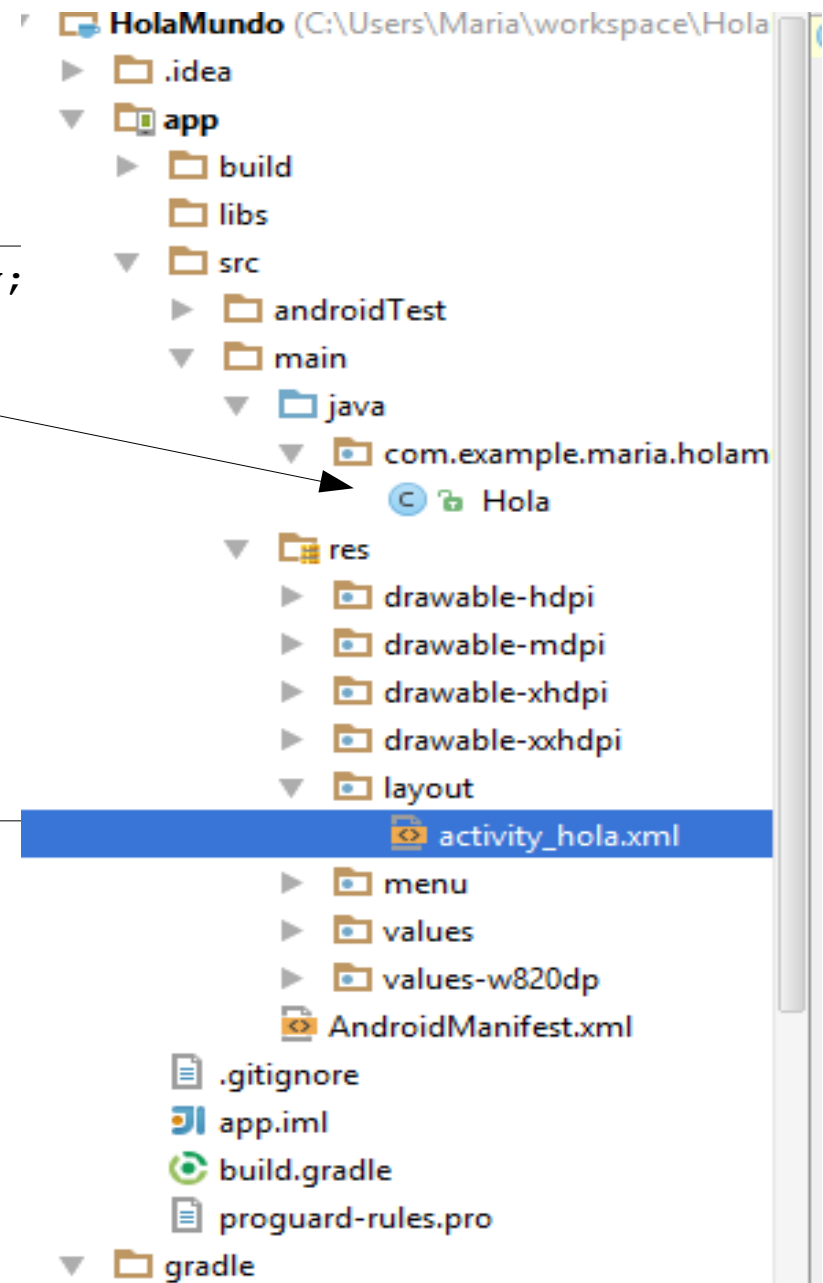
```
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```
        super.onCreate(savedInstanceState);
```

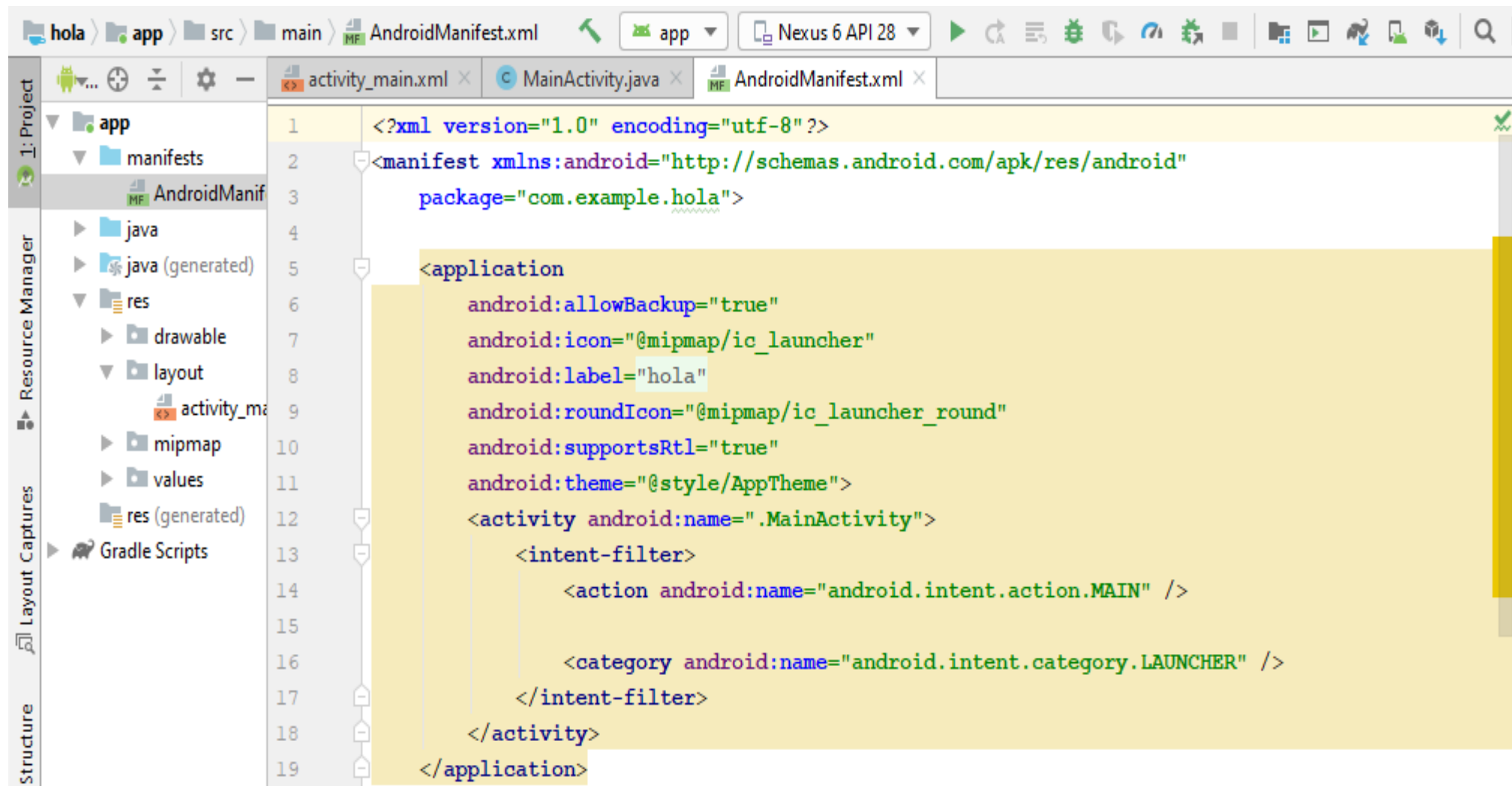
```
        setContentView(R.layout.activity_hola);
```

```
    }
```

```
}
```



El archivo AndroidManifest.xml



Mejorando: Hola Mundo1

```
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >

    <TextView
        android:text="@string/saludo"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"

/>

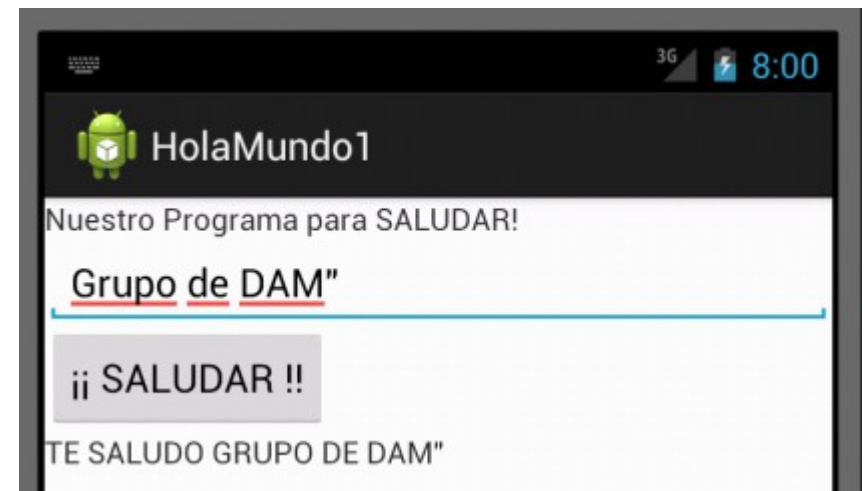
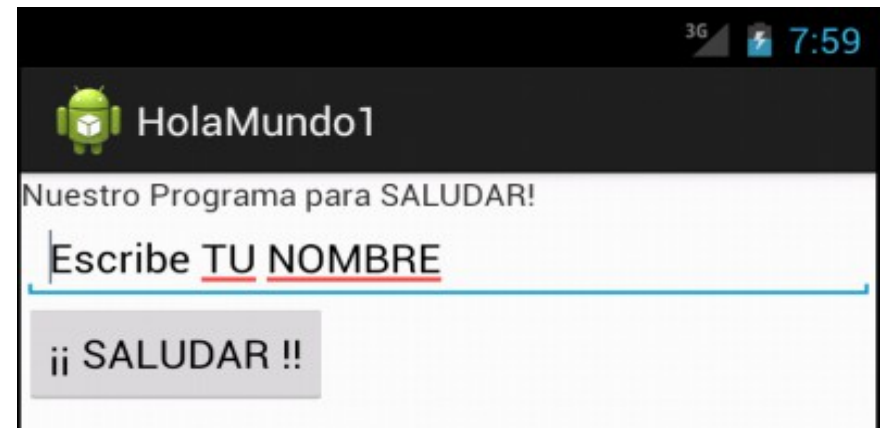
    <EditText
        android:id="@+id/miTxt"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/escribe" />

    <Button
        android:id="@+id/miBtn"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/pulsar" />

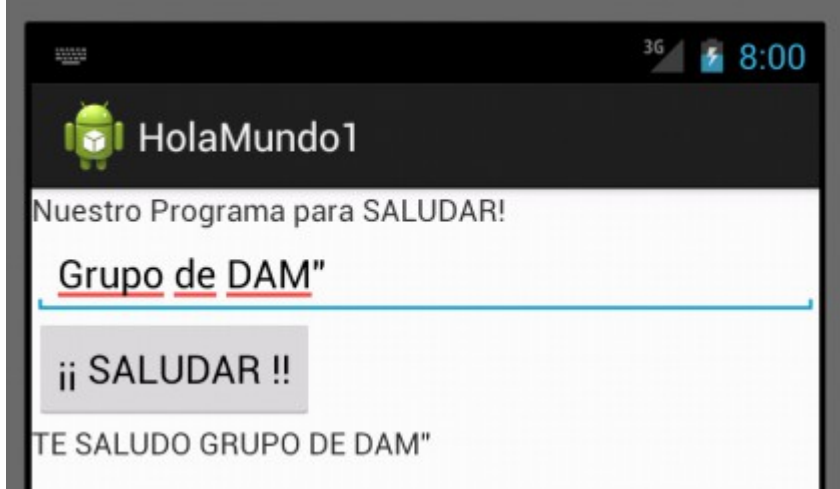
    <TextView
        android:id="@+id/miLbl"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />

</LinearLayout>
```

Añadir las siguientes componentes:
un campo de texto, un campo editable,
un botón, un campo texto resultado.
* El evento sobre el botón escribirá en la
campo resultado un texto que salude al
nombre introducido en el EditText.



Mejorando: Hola Mundo1



```
public class Hola extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_hola);

        final EditText miTexto= (EditText)findViewById(R.id.miTxt);
        final Button miBoton= (Button)findViewById(R.id.miBtn);
        final TextView elSaludo= (TextView)findViewById(R.id.miLbl);

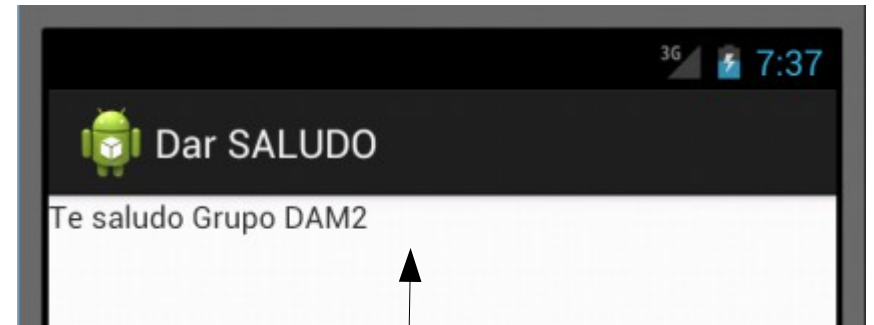
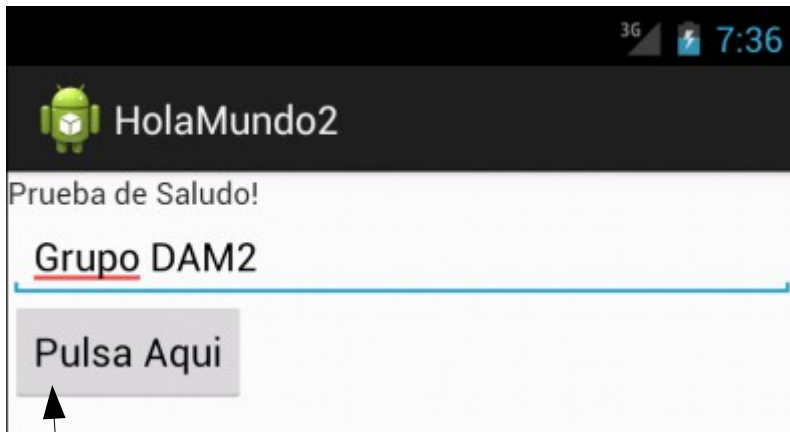
        miBoton.setOnClickListener( new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v){
                String mensajePaso= "Te saludo " + miTexto.getText();
                elSaludo.setText(mensajePaso);
            }
        });
    }
}
```

Mejorando: Hola Mundo2

Programar DOS ACTIVIDADES:

En la primera tenemos: un campo de texto y un botón,

En la segunda solo se incluye la etiqueta resultado



El evento sobre el botón de la primera actividad escribirá en la etiqueta resultado de la segunda actividad el saludo al nombre del campo de texto.

Mejorando: Hola Mundo2

```
public class Hola2 extends AppCompatActivity {
    public static int COD_RESPUESTA=0;
    TextView elSaludo;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_hola);

        final EditText miTexto= (EditText)findViewById(R.id.miTxt);
        final Button miBoton= (Button)findViewById(R.id.miBtn);
        elSaludo= (TextView)findViewById(R.id.miLbl);

        //Borrar el texto inicial del EditText
        miTexto.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                miTexto.setText("");
            }
        });
        miBoton.setOnClickListener( new View.OnClickListener() {
            public void onClick(View v) {
                Intent miIntent= new Intent(Hola2.this, Pantalla2.class);
                Bundle miBundle=new Bundle();
                String mensajePaso= "Te saludo " + miTexto.getText();
                miBundle.putString("TEXTO", mensajePaso);
                miIntent.putExtras(miBundle);
                startActivity(miIntent);
            }
        });
    }
}
```

```
<LinearLayout
```

```
<TextView
```

```
    android:text="@string/saludo"
```

```
    android:layout_width="wrap_content"
```

```
    android:layout_height="wrap_content" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/miTxt"
```

```
    android:layout_width="fill_parent"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
```

```
    android:text="@string/escribe" />
```

```
<Button
```

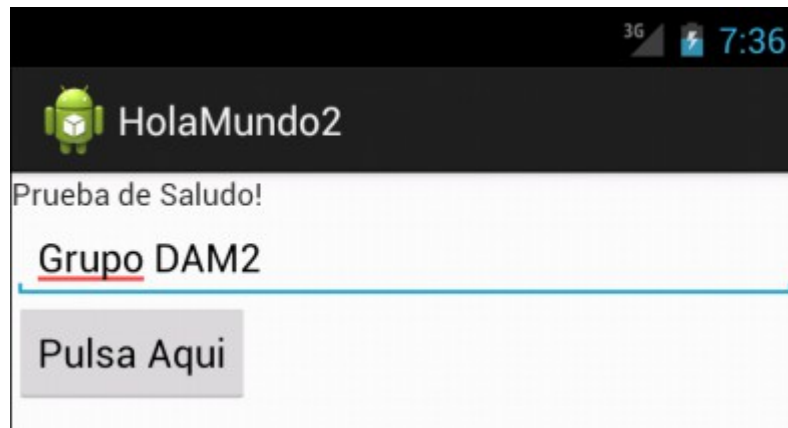
```
    android:id="@+id/miBtn"
```

```
    android:layout_width="wrap_content"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
```

```
    android:text="@string/pulsar" />
```

```
</LinearLayout>
```



activity_pantalla2.xml

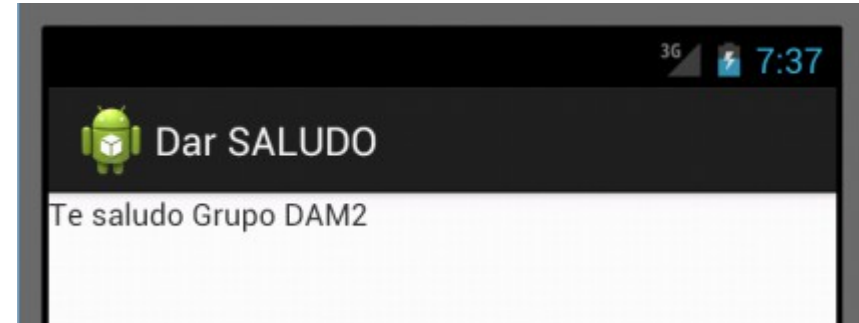
Mejorando: Hola Mundo2

```
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent" >

    <TextView
        android:id="@+id/miMensaje"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/saludo" />

</LinearLayout>
```

Pantalla2.java



```
public class Pantalla2 extends AppCompatActivity {

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_pantalla2);

        final TextView otroSaludo= (TextView)findViewById(R.id.miMensaje);
        Bundle  miBundleRecoger = getIntent().getExtras();
        otroSaludo.setText(miBundleRecoger.getString("TEXTO"));

    }
}
```

Mejorando: Hola Mundo2

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.maria.holamundo2" >
    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/AppTheme" >
        <activity
            android:name=".Hola2"
            android:label="@string/app_name" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity
            android:name=".Pantalla2"
            android:label="@string/app2_name" >
        </activity>
    </application>
</manifest>
```

Recordar:

- Incluir en el manifest.xml la segunda actividad.
- Definir en string.xml todas las propiedades @text

string.xml

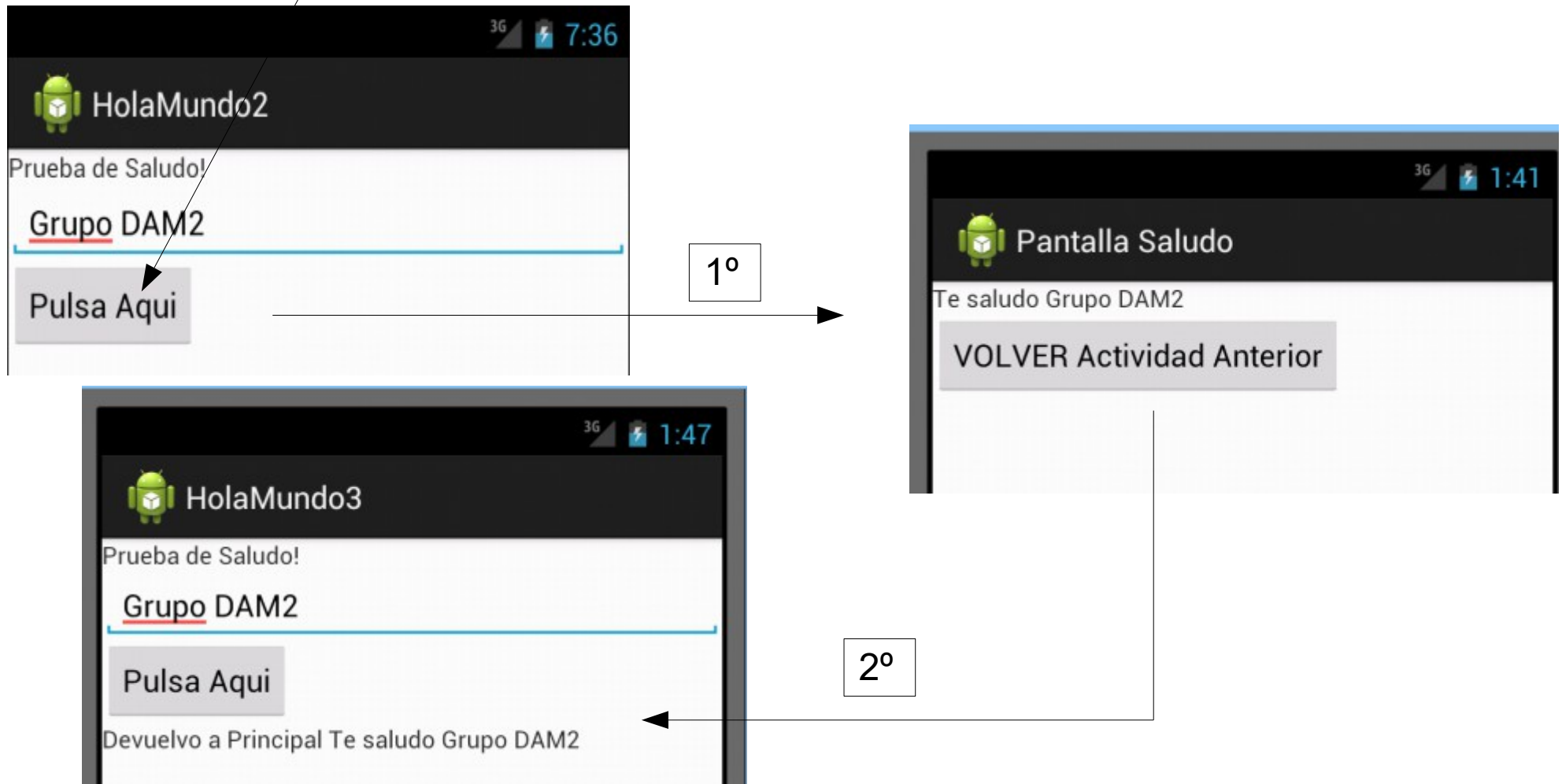
```
<resources>
    <string name="app_name">HolaMundo</string>
    <string name="app2_name">DarSaludo</string>
    <string name="saludo">Prueba de Saludo!</string>
    <string name="escribe">Introduce TU NOMBRE</string>
    <string name="pulsar">Pulsa Aqui</string>
    <string name="action_settings">Settings</string>
</resources>
```

Mejorando más: Hola Mundo3

Programar DOS ACTIVIDADES con paso de información entre ellas

- La Actividad **Hola3** pasa información a la Actividad **Pantalla2**
- La Actividad **Pantalla2** devuelve valores a la Actividad **Padre (Hola3)**

En la primera tenemos: un campo de texto y un botón que pasa información.
En la segunda incluye un boton de vuelta al Padre devolviendole valores



Mejorando más: Hola Mundo3

```
public class Hola3 extends AppCompatActivity {
```

```
    public static int COD_RESPUESTA=0;
    TextView elSaludo;
```

```
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_hola3);
```

```
        final EditText miTexto= (EditText)findViewById(R.id.miTxt);
        final Button miBoton= (Button)findViewById(R.id.miBtn);
        elSaludo= (TextView)findViewById(R.id.miLbl);
```

```
        //Borrar el texto inicial del EditText
```

```
        miTexto.setOnFocusChangeListener(new View.OnFocusChangeListener(){
            public void onFocusChange(View v, boolean b){
                if (b) miTexto.setText("");
            }
        });
```

```
        miBoton.setOnClickListener( new View.OnClickListener(){
            public void onClick(View v){
                Intent miIntent= new Intent(Hola3.this, Pantalla2.class);
                Bundle miBundle=new Bundle();
                String mensajePaso= "Te saludo " + miTexto.getText();
                miBundle.putString("TEXTO", mensajePaso);
                miIntent.putExtras(miBundle);
                startActivityForResult(miIntent, COD_RESPUESTA);
            }
        });
```

```
    }
```

```
    public void onActivityResult(int cod_resp, int cod_result, Intent intent){
```

```
        if (cod_result== RESULT_OK) {
            Bundle otroBundle = intent.getExtras();
            elSaludo.setText(otroBundle.getString("DEVI ELI TO"));
```

- Importante:

1.- Llamar a la actividad Hija con **startActivityForResult(miIntent, COD_RESPUESTA)**

- Importante:

2.-Recoger el resultado al sobrecribir el método **public void onActivityResult(int cod_resp, int cod_result, Intent intent){**