**Laboratorio 9**

**Múltiples ventanas en Android Studio**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tipo de trabajo:** | **X** | **Individual** |  | **Grupal** |

**Fecha:** 31/07/2021

**Paralelo:** 103

**Nombre:** Luis Andrade Proaño

**Objetivo:**

* Manipular diferentes ventanas el entorno de trabajo del software Android Studio a través de la implementación de “Activities” para desarrollar aplicaciones dinámicas.

**Duración:**

Ciento veinte (120) minutos.

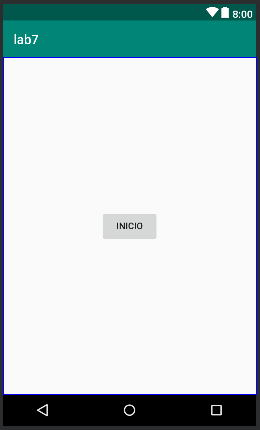
**Materiales y Herramientas:**

* Software Android Studio

**Procedimiento**

**Paso 1:** Ejecutar un segundo “Activity”

1. Iniciar el software Android Studio y crear un nuevo proyecto llamado TLM\_Lab9.
2. Diseñar el primer “Activity” el cual tenga un botón de INICIO, como se muestra en la figura.



1. Crear el segundo “Activity”, dar clic derecho en “App” (Sección Project) y seleccionar “New”*🡪* “Activity” *🡪* “Empty Activity”.
2. Diseñar el segundo “Activity” para que muestre su nombre y un botón para volver al “Activity” inicial.
3. Añadir la función “inicio” en la clase “MainActivity” y asignarla al apartado “onClick” del botón “INICIO”*.*

|  |  |
| --- | --- |
|  | public void inicio(View view) {  Intent i = new Intent(this, MainActivity2.class );  startActivity(i);  } |
|  | Al añadir la función, asegurarse que se han importado todas las librerías necesarias. |

1. Realizar una función en el segundo “Activity”, llamada “volver”, para regresar al “Activity” inicial, invocando la función del sistema “finish( )”*.*

**Actividad 1:** Presente capturas del dispositivo virtual o real ejecutando la aplicación en el Paso 1.

Pregunta 1:¿Qué es un “Activity” y cómo está conformado?

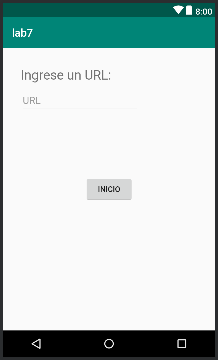
Haga clic aquí para escribir texto.

Pregunta 2:¿Qué es un objeto “Intent” y para qué se lo utiliza?

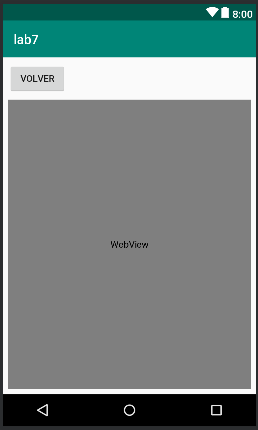
Haga clic aquí para escribir texto.

Paso 2:Enviar parámetros entre “Activities”

1. Modificar el proyecto anterior para que el “Activity” principal tenga la siguiente apariencia



1. Agregue un nuevo “Activity” al proyecto con el siguiente diseño.



1. Editar la función “inicio” de la siguiente manera.

|  |  |
| --- | --- |
|  | public void inicio(View view) {  EditText et1 = (EditText) findViewById(R.id.editText);  Intent i = new Intent(this, MainActivity3.class );  i.putExtra("direccion", et1.getText().toString());  startActivity(i);  } |

1. Crear la función “volver”, similar al paso1; y agregar el siguiente código a la función “onCreate” del tercer “Activity”

|  |  |
| --- | --- |
|  | Bundle bundle = getIntent().getExtras();  WebView webView1 = (WebView) findViewById(R.id.webView1);  WebSettings conf = webView1.getSettings();  conf.setJavaScriptEnabled(true);  webView1.setWebViewClient(new WebViewClient());  webView1.loadUrl("https://" + bundle.getString("direccion")); |
|  | Para acceder a Internet es necesario dar los permisos necesarios a la aplicación, para ello se debe agregar en el archivo AndroidManifest.xml la siguiente línea antes de la etiqueta <application>:  *<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>*  Si se desea trabajar con el protocolo http se debe agregar la siguiente línea dentro de la etiqueta <application>:  *android:usesCleartextTraffic="true"* |

**Actividad 2:** Presente capturas del dispositivo virtual o real ejecutando la aplicación en el Paso 2.

Pregunta 3:¿Cuál es la diferencia entre un objeto “Intent” y un objeto “Bundle”?

Haga clic o pulse aquí para escribir texto.

**RETO (Obligatorio):** Agregar las siguientes opciones al menú de la aplicación**:**

* **REVISAR CORREO**
* **ACERCA DE**

El “activity” inicio, debe ejecutar un nuevo “activity” en donde se pida un usuario y contraseña y éste a su vez envíe dichos parámetros a otro “activity” que muestre el mensaje “Bienvenido <user>”.

El “activity” revisar correo, debe ejecutar un nuevo “activity” en donde se pida un usuario y contraseña del correo electrónico Gmail y un botón “iniciar sesión”; el cual ejecuta un “activity” que muestre la bandeja de entrada de este y se pueda revisar el correo.

El “activity” Acerca de, ejecuta un “activity” que muestre sus nombres y matrícula.

Todos los “activities” deben tener un botón de retorno al menú principal, únicamente el “activity” Acerca De, debe tener un botón de salida para cerrar la aplicación.

**Conclusiones y Recomendaciones**

Haga clic o pulse aquí para escribir texto.