

Actividades e intenciones

Llamando componentes



Actividades e intenciones

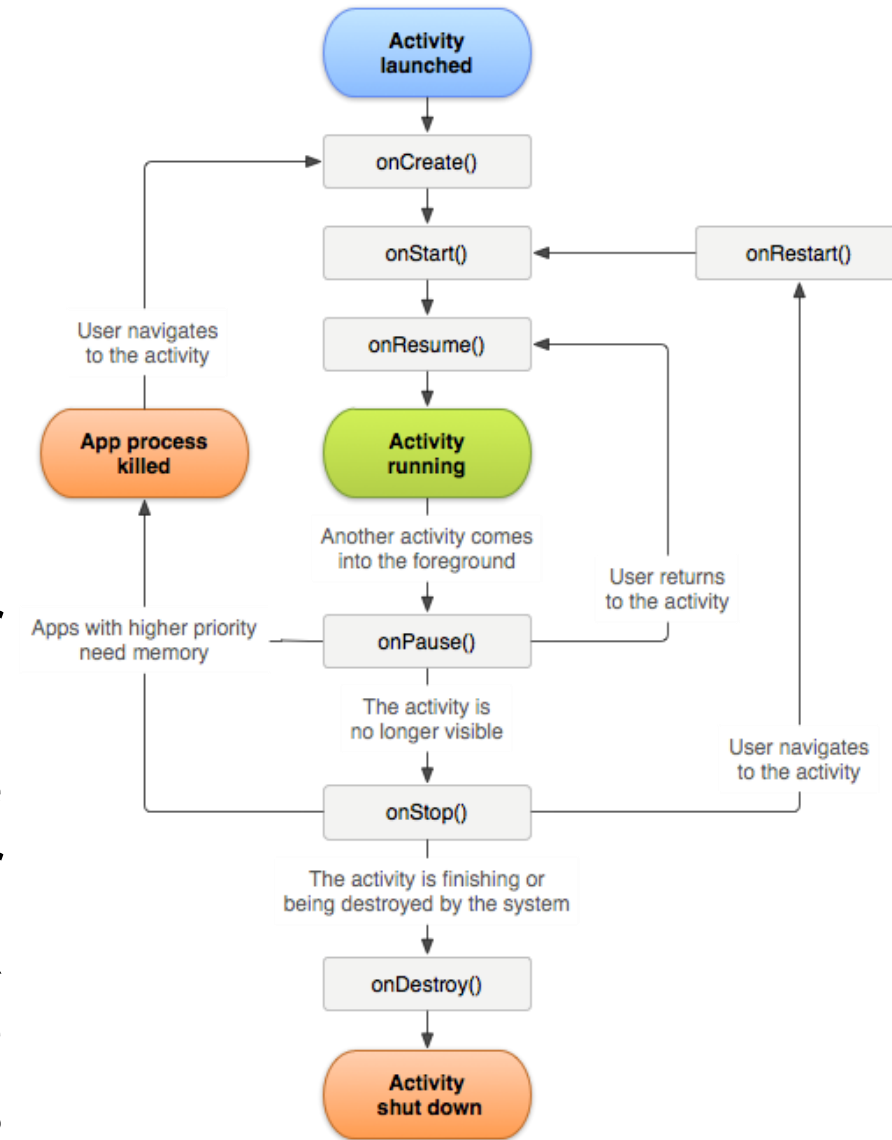
- Introducción
- Intenciones
- Navegación dentro de una aplicación de android
- Comunicación entre actividades
- Añadiendo menús y uso de ActionBar

Objetivos

- Comunicar con las actividades dentro de una aplicación de android
- Manejo de intenciones explicitas e implícitas

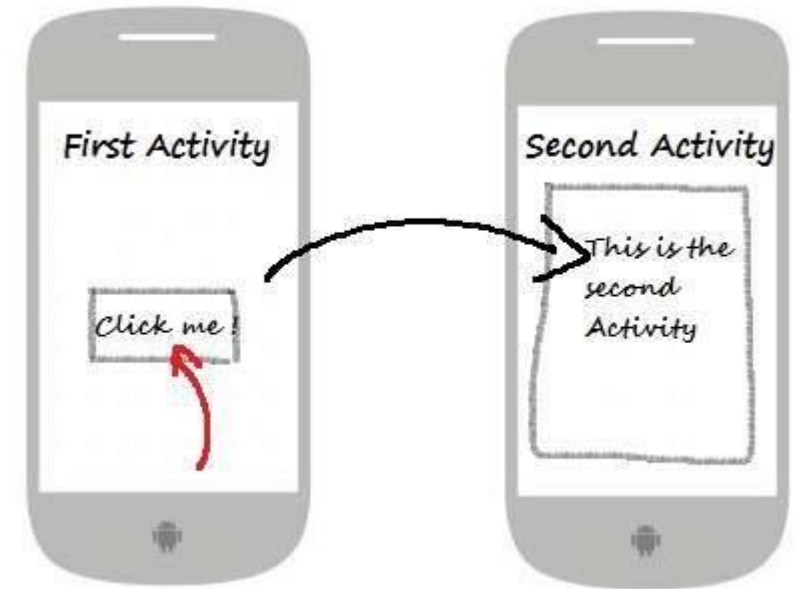
Actividades

- Representa una unidad de interacción con el usuario, es lo que coloquialmente llamamos una pantalla de la aplicación. Una aplicación suele estar formada por una serie de actividades, de forma que el usuario puede ir navegando entre actividades. Toda Actividad ha de tener una vista asociada, que será utilizada como interfaz de usuario. Esta vista suele ser de tipo Layout aunque no es imprescindible. Depende de una subclase de activity



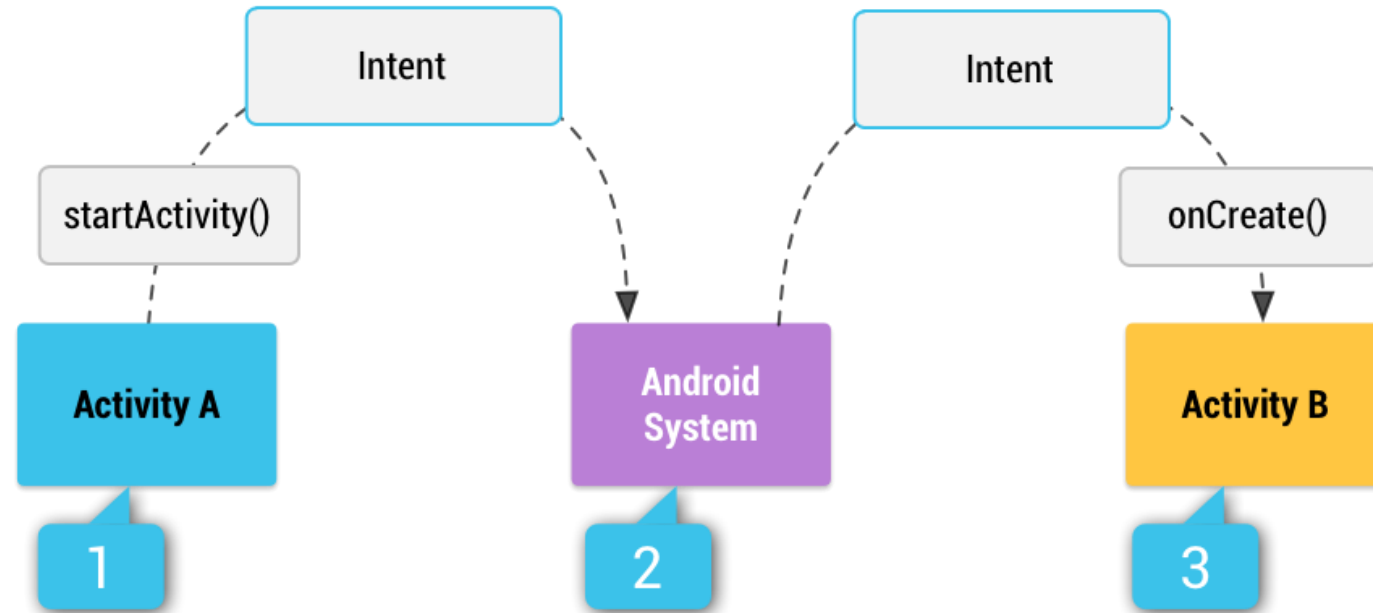
Intenciones

- Una intención representa la voluntad de realizar alguna acción o tarea; como realizar una llamada de teléfono o visualizar una página web. Una intención nos permite lanzar una actividad o servicio de nuestra aplicación o de una aplicación diferente.
- Existen dos tipos de intenciones:
 - Intenciones implícitas
 - Intenciones explícitas



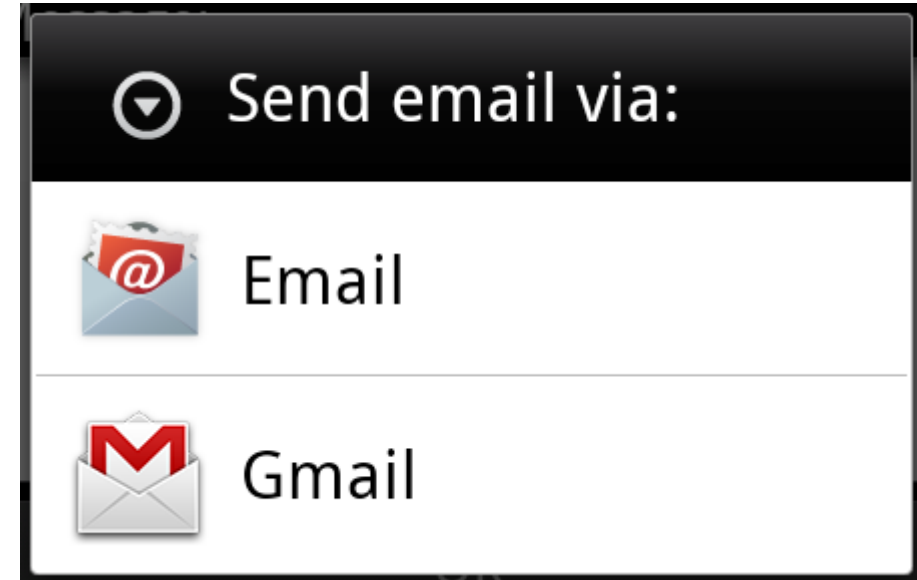
Intenciones explícitas

- Se indica exactamente el componente a lanzar.
- Su utilización típica es la de ir ejecutando los diferentes componentes internos de una aplicación.
 - Por ejemplo llamas entre pantallas



Intenciones implícitas

- Pueden solicitar tareas abstractas, como “quiero tomar una foto” o “quiero enviar un mensaje”.
- Si encuentra varias el sistema puede preguntar al usuario la actividad que prefiere utilizar.



Funciones de las intenciones

- Las intenciones tienen las siguientes tareas:
 - Lanzar una actividad (startActivity())
 - Lanzar un servicio (startService())
 - Lanzar un anuncio de tipo broadcast (sendBroadcast())
 - Comunicarnos con un servicio (bindService())

Navegación en una aplicación de android

- Android siempre tiene una actividad que se lanzará cuando inicie la aplicación, sin embargo podemos mandar llamar actividades a través del siguiente código

```
Intent intent = new Intent(this,  
MI_CLASE.class);  
    intent.putExtra("usuario", "Pepito");  
    intent.putExtra("edad", 27);  
    startActivity(intent);
```

Recoger datos en una actividad

- Una vez que la actividad sea lanzada puede recolectar los datos a traves del contexto de la actividad

```
Bundle extras =  
getIntent().getExtras();  
String s = extras.getString("usuario");  
int i = extras.getInt("edad");
```

Devolver datos

- Cuando la actividad lanzada termina también podrá devolver datos que podrán ser recogidos por la actividad lanzadora de la siguiente manera

```
Intent intent = new Intent();  
intent.putExtra("resultado", "valor");  
setResult(RESULT_OK, intent);  
finish();
```

```
Intent intent = new Intent(this, MI_CLASE.class);  
startActivityForResult(intent, 1234);  
...  
@Override protected void onActivityResult (int requestCode,  
int resultCode, Intent data){  
if (requestCode==1234 && resultCode==RESULT_OK) {  
String res = data.getExtras().getString("resultado");  
}
```

Menús

- Android permite asignar menús a las actividades que se despliega pulsando el botón menú del terminal. Este tipo de menús resultan muy interesantes en dispositivos con pantallas pequeñas dado que no ocupan parte de la pantalla, es decir, están ocultos hasta que se pulsa la tecla de menú.
- Esto se hace por medio de un XML con las opciones deseadas.

Desarrollo de aplicaciones en Android



Intenciones

Navegación dentro de una aplicación de android

Comunicación entre actividades

Añadiendo menús y uso de ActionBar