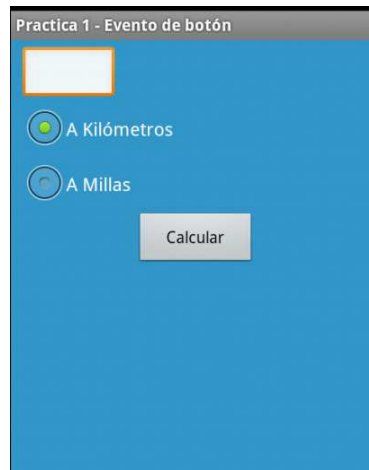


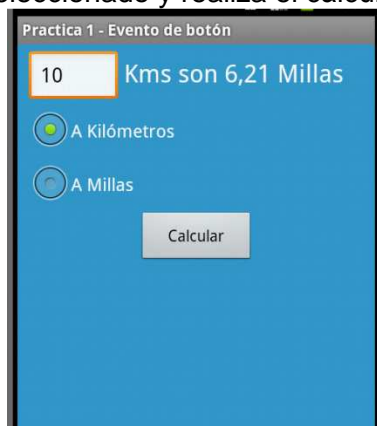
Práctica 1. Evento de Botón

Se pide hacer un programa completo, en el que se diseña un interfaz capaz de capturar mediante un click de ratón el texto numérico de una caja de texto y convertir dicho numero en Km. Millas dependiendo del botón de radio marcado.

El layout debería ser similar al de la figura.



Cuando el usuario introduce un número y pulsa el botón **Calcular**, el programa chequea el botón de radio seleccionado y realiza el cálculo pertinente. Por ejemplo:



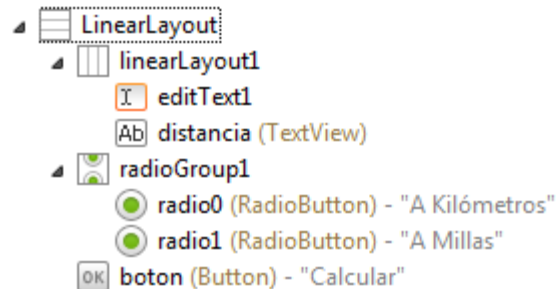
Si se pulsa el botón sin haber introducido ningún número sale un mensaje *Toast* indicándolo:



Algunas pistas:

El método `onCreate` se limita a asignar el layout a la actividad.
(método `setContentView`)

El fichero de layout puede tener el siguiente esquema



La forma más cómoda de capturar el evento de hacer click en el botón es usar el atributo `android:onClick="Calcular"` en la etiqueta `Button` del fichero xml. Siendo `Calcular` un método de la clase derivada de `Activity` que estamos definiendo.

El método `Calcular` debe realizar las siguientes tareas.

Inicializar las variables para almacenar un `RadioButton`, un `TextView` y un `EditText` cargándolos del layout (método `findViewById`).

Convertir a float el texto localizado en el `EditText` (métodos `getText.toString()` y `parseFloat()`). Este float lo podeis guardar en un objeto `DecimalFormat` para limitarlo a dos decimales de salida.

Usando el método `isChecked` sobre el botón de radio podéis verificar cuál de los dos esta seleccionado y debéis proceder a realizar el cálculo correspondiente (1Km son 0,6214 Millas). El método `setText` os permite rellenar el `TextView`.

Usar `Toast` para lanzar un mensaje de aviso si el `EditText` esta vacio al pulsar el botón (método `getText().length()`)