

Trabajo Práctico N° 3

Ejercicio 1.

Modificar el Ejercicio 12 de la Práctica 2 para que, al girar el dispositivo, se mantenga el número mostrado en pantalla. Utilizar los métodos `onSaveInstanceState/onRestoreInstanceState`.

En `MainActivity.kt`:

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
    private var num = 0
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()
        setContentView(R.layout.activity_main)

        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main)) {
            v, insets ->
                val systemBars =
                    insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars())
                    v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top,
                        systemBars.right, systemBars.bottom)
                    insets
                }
            val txtViewResult =
                findViewById<TextView?>(R.id.txtViewResult)
            val btnTirarDado = findViewById<Button?>(R.id.btnTirarDado)
            btnTirarDado!!.setOnClickListener(object :
                View.OnClickListener {
                    override fun onClick(v: View?) {
                        num = (1..6).random()
                        txtViewResult!!.setText(num.toString())
                    }
                })
            if (savedInstanceState != null) {
                num = savedInstanceState.getInt("num")
                txtViewResult.text = num.toString()
            }
        }
        override fun onSaveInstanceState(outState: Bundle) {
            super.onSaveInstanceState(outState)
            outState.putInt("num", num)
        }
    }
}
```

Ejercicio 2.

Implementar la siguiente Activity con cuatro imágenes y un título, usando un ScrollView.



Ejercicio 3.

Ejercicio 4.

Ejercicio 5.

Investigar sobre los recursos de elementos de diseño de Android (Recursos drawable).

(a) *¿Para qué sirven?*

(b) *¿Qué tipos de elementos de diseño están disponibles?*

(c) *¿Qué tipo de elemento de diseño se utilizaría para mostrar una imagen?*

(d) *¿Qué tipo de elemento de diseño se utilizaría para mostrar un rectángulo con colores?*

(e) *¿Qué tipo de elemento de diseño se utilizaría para mostrar los estados “presionado” y “suelto” de un botón?*

Ejercicio 6.

Ejercicio 7.

Ejercicio 8.

Intentar utilizar el drawable StateList definido en el ejercicio anterior en otra componente visual como un ImageView o un TextView. ¿Funciona el cambio de estado al presionar sobre la componente? Establecer el atributo “clickable” de la componente en true y volver a intentarlo.