|  |
| --- |
| http://www.becas.sep.gob.mx/images/logo.png  TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO  Instituto Tecnológico de Chihuahua II |
| Practica 4 |
| Resumen de práctica[4]. |
|  |
|  |
| 16/04/2016  Unidad 3  Michelle Peña Esparza  12550526  Plataforma II |

# Introducción

Con esta aplicación móvil se pretende que permita ingresar el nombre de un archivo y el contenido. Permitir grabar los datos ingresados al presionar un botón. Disponer un segundo botón que permita recuperar los datos del archivo de texto.

Paso 1.-

Abrimos Android Studio y creamos una nueva aplicación con el nombre de Problema4 .

Paso 2.-

Añadimos al archivo Activity\_main.XML el siguiente código:

<TextView

android:id="@+id/textView1"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_alignParentTop="true"

android:text="Nombre del archivo" />

<EditText

android:id="@+id/editText1"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/textView1"

android:ems="10" >

<requestFocus />

</EditText>

<TextView

android:id="@+id/textView2"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/editText1"

android:text="Contenido" />

<EditText

android:id="@+id/editText2"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/textView2"

android:ems="10" />

<Button

android:id="@+id/button1"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/editText2"

android:onClick="grabar"

android:text="Grabar" />

<Button

android:id="@+id/button2"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignBaseline="@+id/button1"

android:layout\_alignBottom="@+id/button1"

android:layout\_toRightOf="@+id/button1"

android:onClick="recuperar"

android:text="Recuperar" />

Paso 3.-

En la clase de MainActivity.java añadir el siguiente código:

EditText et1;

EditText et2;

@Override

protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

super.onCreate(savedInstanceState);

setContentView(R.layout.activity\_main);

et1 = (EditText) findViewById(R.id.editText1);

et2 = (EditText) findViewById(R.id.editText2);

}

@Override

public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {

// Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.

getMenuInflater().inflate(R.menu.activity\_main, menu);

return true;

}

public void grabar(View v) {

String nomarchivo = et1.getText().toString();

String contenido = et2.getText().toString();

try {

File tarjeta = Environment.getExternalStorageDirectory();

File file = new File(tarjeta.getAbsolutePath(), nomarchivo);

OutputStreamWriter osw = new OutputStreamWriter(

new FileOutputStream(file));

osw.write(contenido);

osw.flush();

osw.close();

Toast.makeText(this, "Los datos fueron grabados correctamente",

Toast.LENGTH\_SHORT).show();

et1.setText("");

et2.setText("");

} catch (IOException ioe) {

}

}

public void recuperar(View v) {

String nomarchivo = et1.getText().toString();

File tarjeta = Environment.getExternalStorageDirectory();

File file = new File(tarjeta.getAbsolutePath(), nomarchivo);

try {

FileInputStream fIn = new FileInputStream(file);

InputStreamReader archivo = new InputStreamReader(fIn);

BufferedReader br = new BufferedReader(archivo);

String linea = br.readLine();

String todo = "";

while (linea != null) {

todo = todo + linea + "\n";

linea = br.readLine();

}

br.close();

archivo.close();

et2.setText(todo);

} catch (IOException e) {

}

}

El método para grabar los datos en un archivo de texto localizado en una tarjeta SD comienza obteniendo el directorio raiz de la tarjeta a través del método getExternalStorageDirectory(), el mismo retorna un objeto de la clase File

# Desarrollo

Paso final.-

Después de añadir el código en dichas clases se deberá correr la aplicación en el celular o en el emulador obteniendo como resultado la siguiente interfaz:

# Conclusión.

Se creó una aplicación que tiene como característica que permite ingresar el nombre de un archivo y el contenido y que este se pueda guardar en una memoria externa lo cual es bastante útil para una aplicación más completa que requiera de esta característica.