

Ejercicios con Botones y otros Widgets basicos

1.-Diseña una aplicación completa con todos los ejemplos de layout vistos en las transparencias de teoría.

La pantalla principal está formada por cuatro botones (ImageButton) que llama a cuatro actividades distintas, cada una de ellas muestra una la colocación de componentes usando 4 layouts diferentes: LinearLayout, TableLayout, GridLayout, RelativeLayout.

Notas

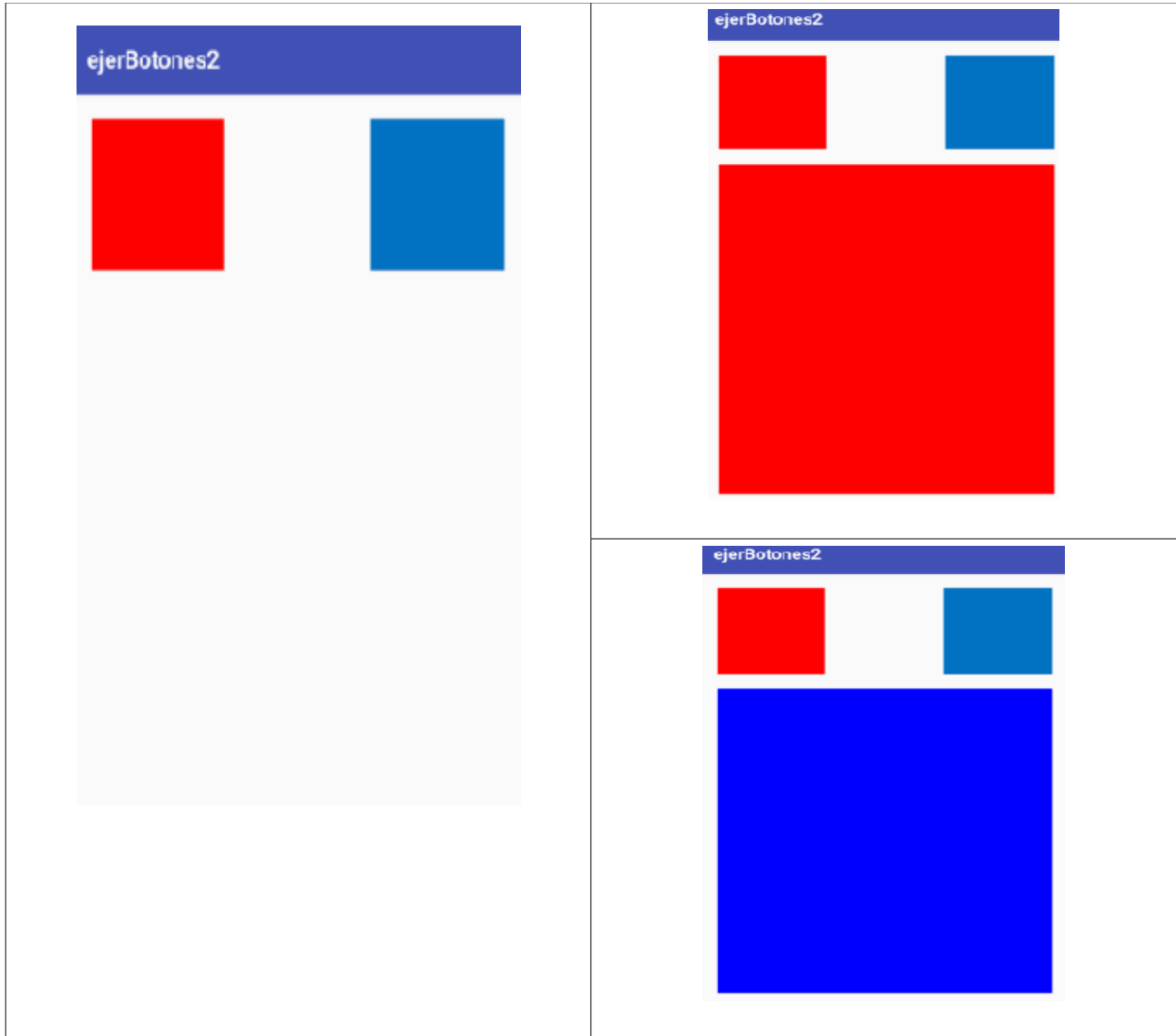
* En todos los casos el componente botón de las cuatro pantallas de layouts volverá a la pantalla principal.

* Cambia el RelativeLayout usado en versiones anteriores por el **constraintlayout** de la versión actual de Android Studio.

<div><div>EjerTodosLayouts</div><div><div><div></div><div>Linear Layout</div></div><div><div></div><div>Table Layout</div></div><div><div></div><div>Relative Layout</div></div><div><div></div><div>Grid Layout</div></div></div></div>			
LinearLayout	TableLayout	RealtiveLayout	GridLayout
<div><div>EjerTodosLayouts</div><div><div><div></div><div>Test Checkbox</div></div><div><div>BACK TO MAIN</div></div></div><div>Test: Label</div></div>	<div><div>EjerTodosLayouts</div><div><div><div></div><div>Test Checkbox</div></div><div><div>BACK TO MAIN</div></div></div><div>Test: Label</div></div>	<div><div>EjerTodosLayouts</div><div><div><div></div><div>Test Checkbox</div></div><div><div>BACK TO MAIN</div></div></div><div>Test: Label</div></div>	<div><div>EjerTodosLayouts</div><div><div><div></div><div>Test Checkbox</div></div><div><div>BACK TO MAIN</div></div></div><div>Test: Label</div></div>

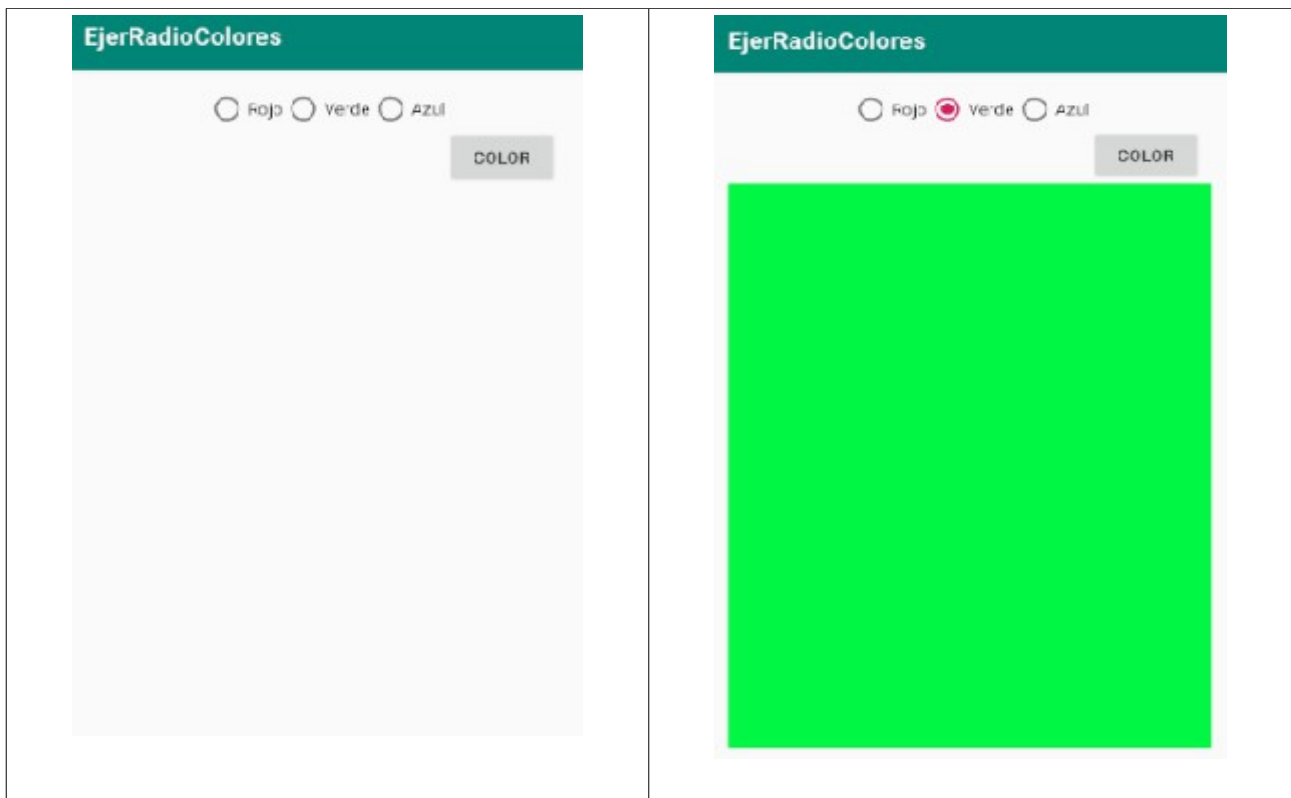
2.- Diseña una pantalla de la forma siguiente: La parte superior con dos ImageButton.y el resto de la pantalla con un TextView. Cada ImageButton contiene una imagen (rectangulo rojo y azul). El evento Click sobre los botones cambiará el color de fondo del componente TextView.

Nota: Para cambiar el color usa el método *setBackgroundColor* con los argumentos *Color.RED*, *Color.BLUE*

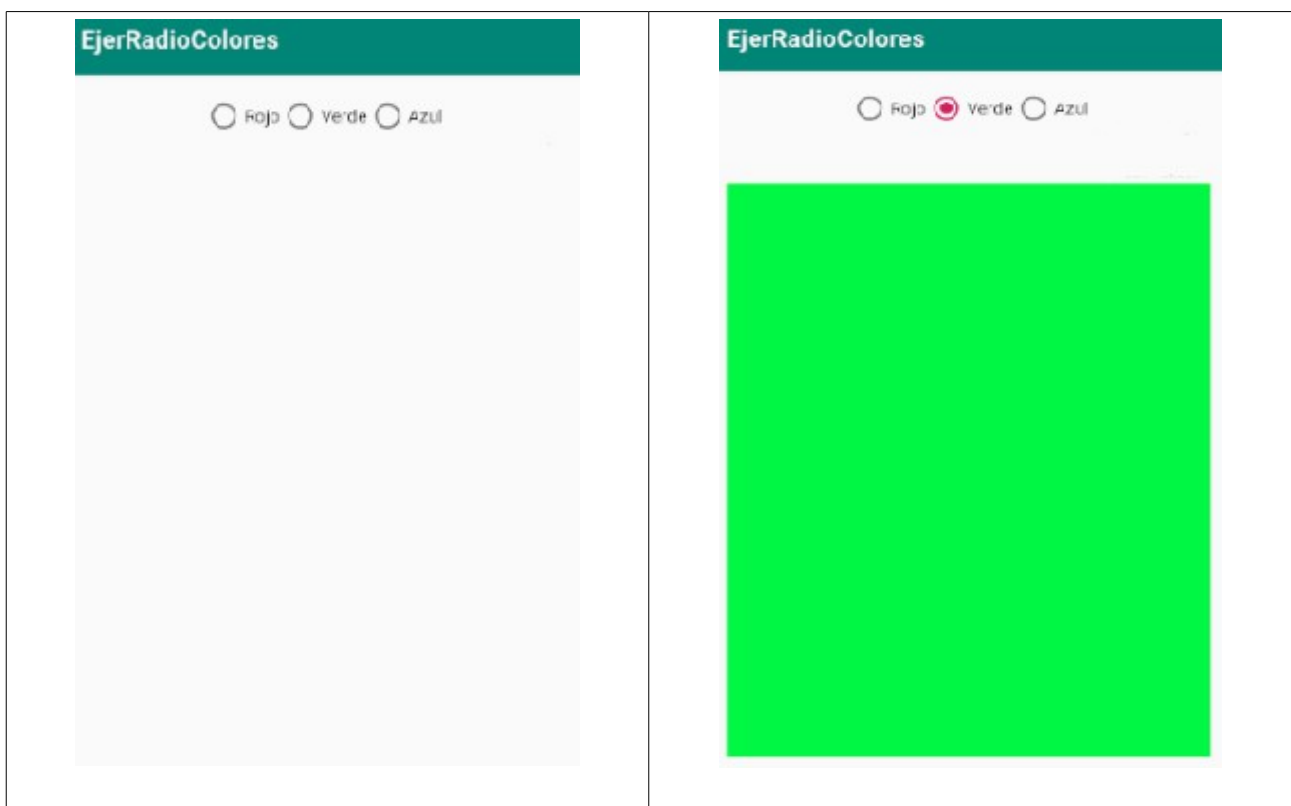


3.- Diseña una pantalla de la forma siguiente: una fila con tres RadioButton y sus etiquetas Rojo, Verde y Azul. Debajo de los RadioButton colocaremos un botón y el resto de la pantalla se rellena con un TextView.

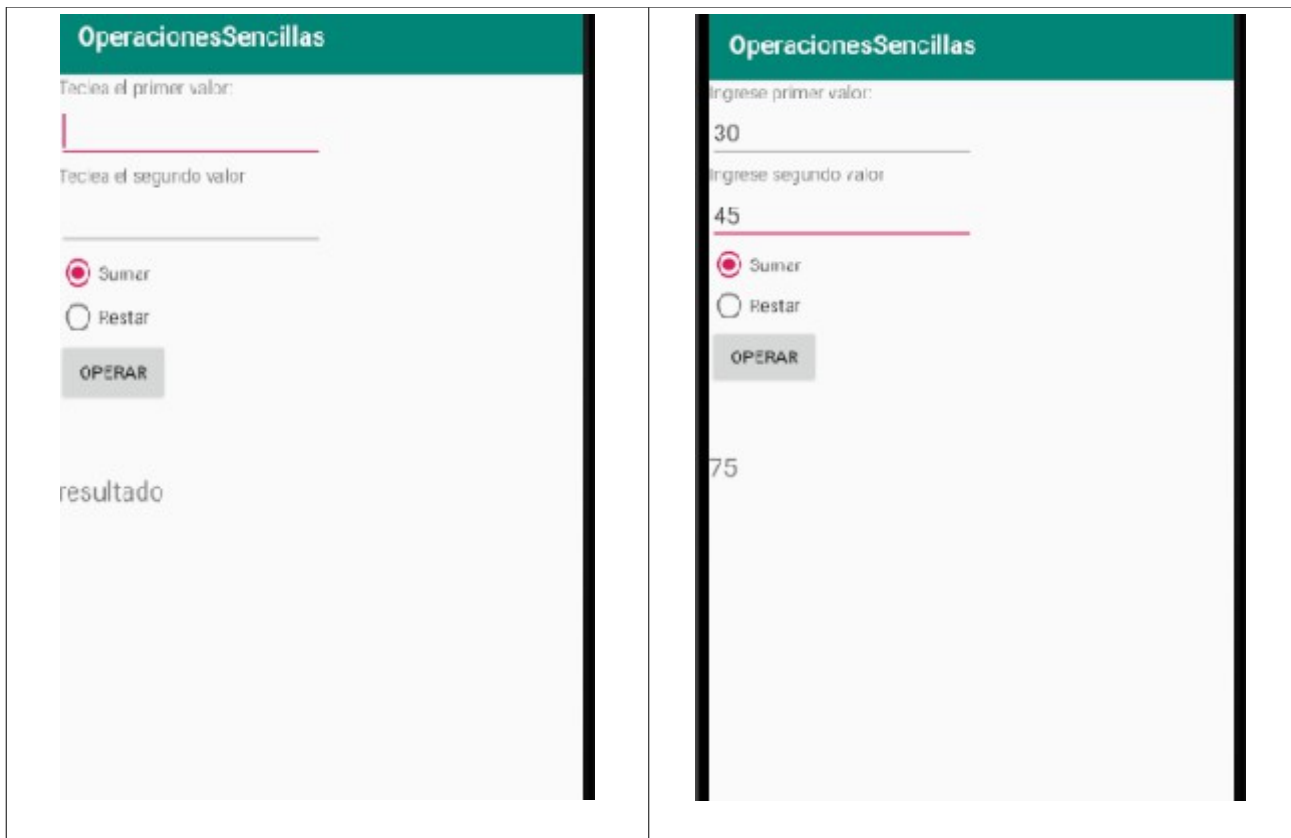
Al pulsar el Botón el TextView modifica su color según lo que indica la selección de los RadioButton.



Modifica el ejercicio anterior para que el cambio de color NO DEPENDA DE PULSAR UN BOTÓN. La componente TextView modifica su color al pulsar el RadioButton correspondiente.



5.-Crea un proyecto OperacionesSencillas cuya pantalla principal contiene:
Dos EditText para introducir números
Dos RadioButon para indicar las opciones de Suma o Resta
Un TextView para visualizar el resultado de la operación, es decir, los números introducidos se



6.- Cambio entre actividades:

Diseña una Actividad1 que contiene un TextView con texto inicial “Pantalla1” y dos botones para ir a la Actividad 2 y Actividad 3 respectivamente. Estas dos actividades contienen de igual forma un TextView que indican en que pantalla estamos “Pantalla2” o “Pantalla3” y sus botones respectivos de vuelta a la Actividad padre (Actividad1).

Mejora: El mensaje del TextView debe cambiar para que indique dónde estamos Pantalla1 pero de dónde venimos, es decir:

Inicialmente contendrá: Pantalla1

Cuando los eventos sobre las otras actividades ocurran la vuelta a la Actividad 1 mostrará

Pantalla1, vuelta de la pantalla2

Pantalla1, vuelta de la pantalla 3

Nota, revisa las mejoras sobre los proyectos HolaMundo y el diferente significado de los métodos `startActivity(...)`;

`StartActivityForResult(...)`;