

Evidencia día 04 semana 10

Hoy se revisa en clases los métodos “Modificar Producto” y “Eliminar Producto”, continuando con el diseño de la aplicación del ejercicio anterior.

Modificar Producto

Ir al MainActivity y luego del método “Buscar Producto”, escribir el siguiente método:

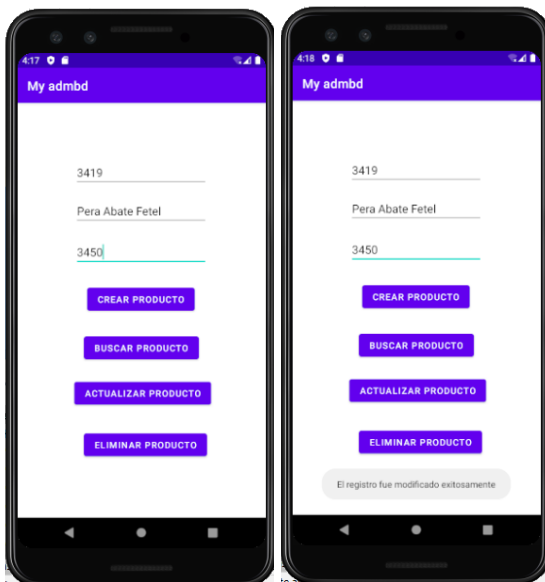
```
public void ModificarProd(View v) {
    Adminadb admin = new Adminadb(this, "Productos", null, 1);
    SQLiteDatabase base = admin.getWritableDatabase();

    String codigo = edcodigo.getText().toString();
    String nombre = ednombre.getText().toString();
    String precio = edprecio.getText().toString();

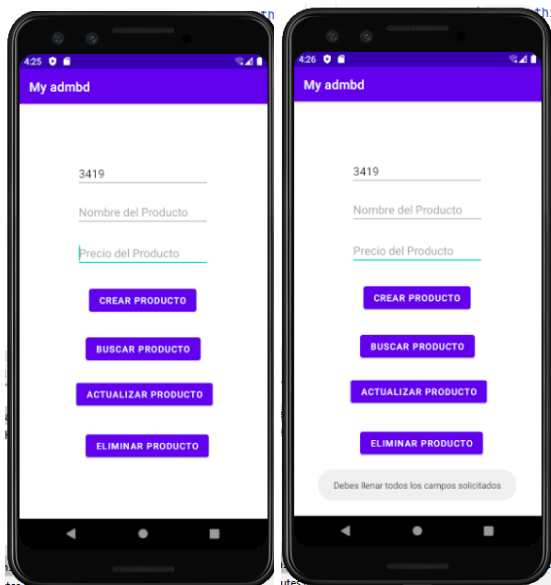
    if (!codigo.isEmpty() && !nombre.isEmpty() && !precio.isEmpty()) {

        ContentValues modificar = new ContentValues();
        modificar.put("codigo", codigo);
        modificar.put("nombre", nombre);
        modificar.put("precio", precio);
        base.update("Producto", modificar, "codigo=" + codigo, null);
        base.close();
        Toast.makeText(this, "El registro fue modificado exitosamente", Toast.LENGTH_LONG).show();
    } else {
        Toast.makeText(this, "Debes llenar todos los campos solicitados", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```

Se ejecuta el emulador, se ingresan los datos a modificar y se presiona “Actualizar Producto”, la pantalla devuelve el Toast con el texto “El producto ha sido modificado exitosamente”.



Como en el código se pone como condición que los campos no estén vacíos, `if (!codigo.isEmpty() && !nombre.isEmpty() && !precio.isEmpty())`, ejecutamos el emulador sin ingresar todos los campos para asegurarnos que el método funcione correctamente.



Eliminar Producto

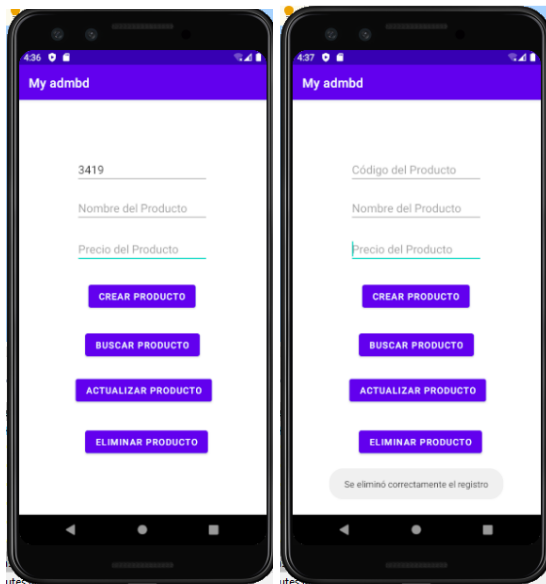
Ir al MainActivity y luego del método “ModificarProd”, escribir el siguiente método:

```
public void EliminarProd(View v) {
    Adminadb admin = new Adminadb(this, "Productos", null, 1);
    SQLiteDatabase base = admin.getWritableDatabase();

    String codigo = edcodigo.getText().toString();

    if (!codigo.isEmpty()) {
        base.delete("Producto", "codigo=" + codigo, null);
        base.close();
        Toast.makeText(this, "Se eliminó correctamente el registro", Toast.LENGTH_LONG).show();
        edcodigo.setText("");
        ednombre.setText("");
        edprecio.setText("");
    } else {
        Toast.makeText(this, "Para eliminar, debes ingresar un código de producto primero",
            Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```

Se ejecuta el emulador, se ingresa el código del producto a eliminar y se presiona “Eliminar Producto”, la pantalla devuelve el Toast con el texto “El producto ha sido eliminado correctamente”.



Reflexión: Las funciones vistas en clases fueron simples y sencillas de entender en su lógica, y de ejecutar en el emulador.