

## Evidencia dia 4 semana 9

Enviar un valor de una Activity a otra.

## Diseño de Interfaz:

Para este proyecto se diseñan 2 empty Activity.

## Componentes Actividad1:

## 1 EditTextPersonName

## 1 Button

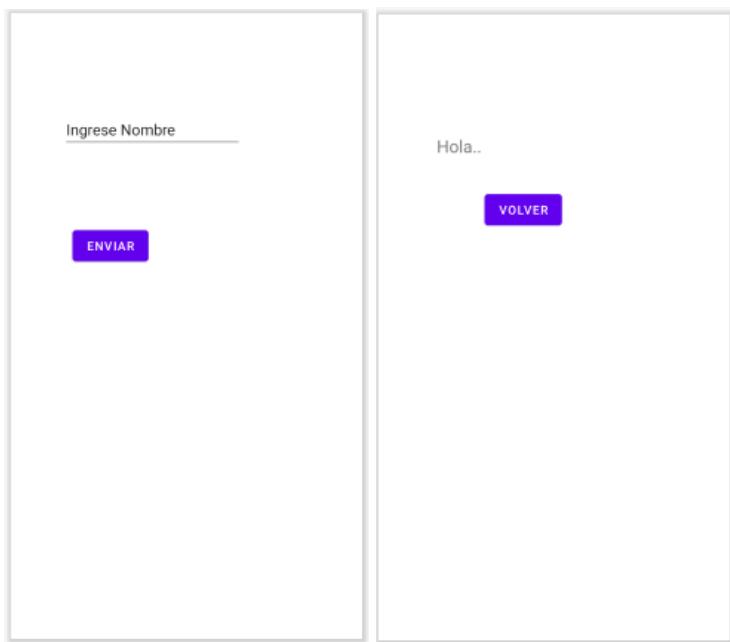
## Componentes Actividad 2:

## 1 TextView

## 1 Button

Se arrastran los componentes al layout, se personaliza cada componente en strings.xml y se realizan los constraints (restricciones).

## Interfaz



En el código java se utiliza el método Intent y putExtra para enviar el valor que se ingresa a la segunda actividad, que contendrá un textView que llama al valor ingresado y con un setText lo muestra en la pantalla, también tendrá un botón que permita volver a la actividad uno mediante el método Intent.

## Código Java Actividad 1

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    private EditText ed1;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        ed1=findViewById(R.id.edt1);
    }

    public void enviar (View v) {

        Intent i = new Intent(this,Actividad2.class);
        i.putExtra("nombre",ed1.getText().toString());
        startActivity(i);
    }
}
```

## Código Java Actividad 2

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;

public class Actividad2 extends AppCompatActivity {

    private TextView tv1;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_actividad2);
        tv1 = findViewById(R.id.textv1);

        String valor = getIntent().getStringExtra("nombre");
        tv1.setText("Hola: " + valor);
    }
}
```

```
public void Volver(View v) {  
  
    Intent volver=new Intent(this,MainActivity.class);  
    startActivity(volver);  
}  
}
```

## Emulador



Reflexión, no pude emular la actividad 2 debido a que el método está obsoleto.