

Escuela Politécnica superior
Alcala de henares

Memoria Practica 4
Programación Avanzada

Pedro Barquin Ayuso

12-04-2014

Objetivo:

Con estos ejercicios se basa en aprender a usar el entorno de programación eclipse con la distribución para android y a crear pequeñas aplicaciones para el móvil abriendo así un amplio mundo de nuevas posibilidades al alumno.

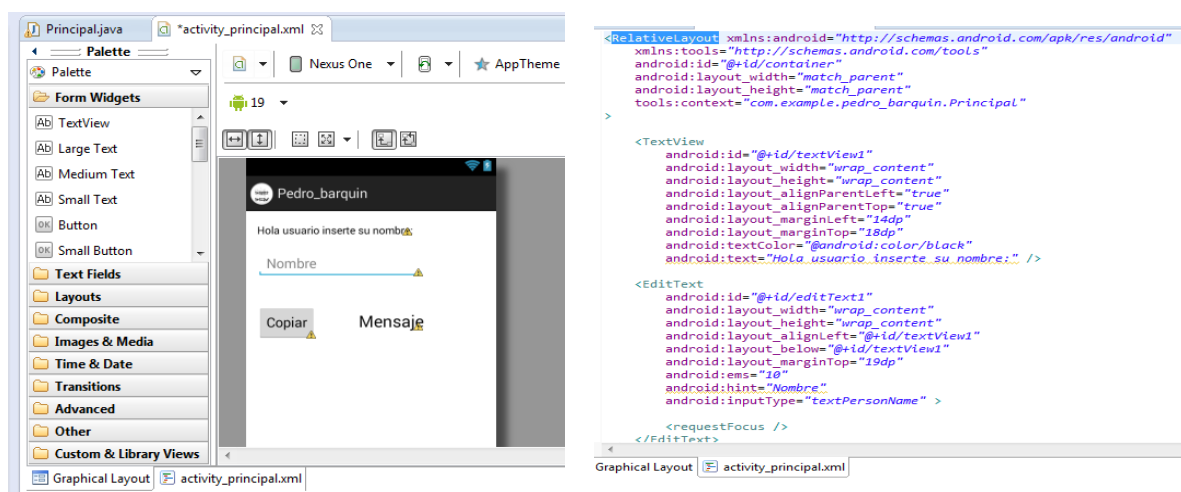
Ejercicio:

Primeros pasos:

- Creamos una nueva android application project siguiendo los paso descritos en el manual de clase en lo que respecta a tipo, versión etc.
- Antes de empezar eliminamos el archivo fragmente_principal en nuestro caso que se encuentra en la ruta res/layout ya que da problemas si trabajamos desde ese, nosotros trabajaremos sobre el otro archivo que esta en la misma dirección.
- También hay que eliminar del archivo principal en la parte del main la clase placeholderfragmente y el if que utiliza esta clase que se encuentra en el void onCreate
- Ya podemos empezar con la creación de la aplicación.

Activity_principal:

Este apartado se compone de dos secciones la primera se llama graphical layout y se compone de una ventana que es donde colocamos los botones texto etc de igual manera que en netbeans. La otra pestaña con nombre activity_principal es donde se encuentra el código de los elementos importante que este definida como RelativeLayout ya que de no ser así no podremos trabajar libremente las cosas que añadimos a la aplicación tienen el código en esta parte de como son, la id que es el nombre de dicho elemento, el tamaño, colo, posición, texto que muestran, etc. Este apartado esta escrito en código xml.



Principal:

Esta parte del código esta escrita en lenguaje java y es donde se especifica las acciones de los botones texto etc. Primero son declaradas las variables al igual que en java. Después hay que crear los objetos que usamos antes de poder usarlos dando para ello si id.

Button pulsa=(Button) findViewById(R.id.button); Aquí se crea el objeto con la referencia id del botón.

Pulsa.setOnClickListener(new OnClickListener() En esta parte se pone el objeto a la espera de que se pulse.

En la clase public void onClick se describe lo que va a hacer el programa cuando se pulse el botón.

EditText editText1=(EditText) findViewById(R.id.editText1); Se crea el objeto edittext con la id

TextView textView2=(TextView) findViewById(R.id.textView2); Se crea el objeto textview con la id necesaria

mensaje=editText1.getText().toString(); Aquí se llama a la funcion getText de editText1 para pasar convertido a string

textView2.setText(mensaje); Esta linea pasa el texto ya convertido al campo textview

```
Principal.java activity_principal.xml
package com.example.pedro_barquin;

import android.support.v7.app.AppCompatActivity;

public class Principal extends AppCompatActivity {
    public String mensaje;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_principal);

        Button pulsa=(Button) findViewById(R.id.button);
        pulsa.setOnClickListener(new OnClickListener() {

            @Override
            public void onClick(View v) {
                EditText editText1=(EditText) findViewById(R.id.editText1);
                TextView textView2=(TextView) findViewById(R.id.textView2);
                mensaje=editText1.getText().toString();
                textView2.setText(mensaje);
            }

        });
    }

    @Override
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
        getMenuInflater().inflate(R.menu.principal, menu);
        return true;
    }
}
```

Conclusiones:

La conclusión de este ejercicio es aprender a usar el entorno y así poder programar aplicaciones para android.

- Ejemplo de como queda el programa final:

