Hoy se continuo el proyecto anterior completando los dos métodos que faltaban (para borrar y modificar).

public void Delete(View view){  
 AdminSQLiteOpenHelper admin = new AdminSQLiteOpenHelper  
 (this, "administracion", null , 1);  
 SQLiteDatabase BaseDatabase3 = admin.getWritableDatabase();

para eliminar el producto (el cual seria solamente 1) y limpiar los espacios de anotación se hace un if.

String codigo = et\_codigo.getText().toString();  
 //para eliminar solo 1 art  
 if(!codigo.isEmpty()){  
 int cant = BaseDatabase3.delete("articulos", "codigo=" + codigo, null);  
 BaseDatabase3.close();  
  
 et\_codigo.setText("");  
 et\_descripcion.setText("");  
 et\_precio.setText("");  
 //cuando se elimina ese articulo ==1  
 if(cant == 1){  
 Toast.*makeText*(this, "El art. se elimino correctamente", Toast.*LENGTH\_LONG*).show();  
 } else{  
 Toast.*makeText*(this,"El art. no existe", Toast.*LENGTH\_LONG*).show();  
 }  
 } else{  
 Toast.*makeText*(this,"Pone el cod del art.", Toast.*LENGTH\_SHORT*).show();  
 }  
}

Para modificar los datos al igual que en el botón buscar hay que fijarse en que no falten datos vacíos para modificación esto también se hace con un if.

String codigo = et\_codigo.getText().toString();  
 String descripcion = et\_descripcion.getText().toString();  
 String precio = et\_precio.getText().toString();  
  
 if(!codigo.isEmpty() && !descripcion.isEmpty() && !precio.isEmpty()){  
  
 ContentValues registro = new ContentValues();  
 registro.put("codigo", codigo);  
 registro.put("descripcion", descripcion);  
 registro.put("precio", precio);  
  
 int cant = BaseDatabase4.update  
 ("articulos", registro, "codigo= " + codigo, null);  
 BaseDatabase4.close();  
  
 if(cant == 1){  
 Toast.*makeText*(this, "El art. se modifico correctamente", Toast.*LENGTH\_SHORT*).show();  
 } else{  
 Toast.*makeText*(this, "El art. no existe", Toast.*LENGTH\_SHORT*).show();  
 }  
 } else{  
 Toast.*makeText*(this, "Llena los espacios vacios", Toast.*LENGTH\_SHORT*).show();  
 }  
}



