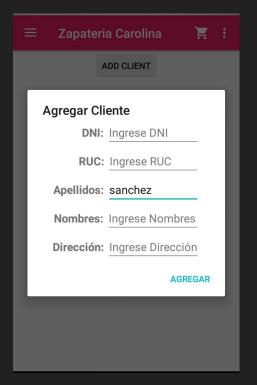
# Diálogos

Daniel Gómez Benítez

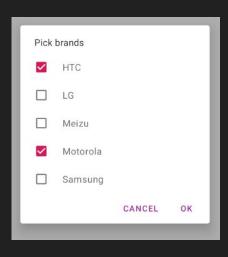
# Que es un diálogo y para qué sirve

Un diálogo es una pequeña ventana que puede contener información o distintos tipos de acciones con los que el usuario puede interactuar. Generalmente, se usan para diferentes eventos en los que el usuario tiene que realizar alguna acción para poder continuar.

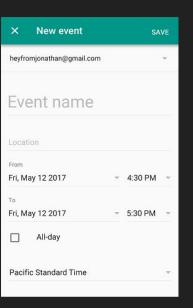


# Tipos de diálogo

#### Básico



#### Pantalla completa



## Diferentes clases a usar

AlertDialog

DatePickerDialog/TimePickerDialog

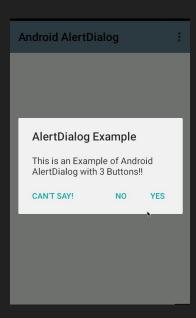
ProgressDialog (en desuso)

DialogFragment

W

# AlertDialog

Un diálogo que puede mostrar un título, hasta tres botones, una lista de elementos seleccionables o un diseño personalizado. Es el que más se usa.



W

# DatePickerDialog/TimePickerDialog

Un diálogo con una IU predefinida que le permite al usuario seleccionar una fecha o una hora.





# DialogFragment

Las clases anteriores definen el estilo y la estructura del diálogo, pero debes utilizar un fragmento de diálogo como contenedor.

```
public class DialogLista extends DialogFragment {
    @Override
    public Dialog onCreateDialog(Bundle savedInstanceState) {
        AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(getActivity());
        return builder.create();
}
```

### Dónde encontrar la información

Documento PDF con la información y código sobre los diálogos daaniigomez29/EjemplosDialogs