

# Bloque 3. Exercici Proposat Parcelable

[Descarregar aquests apunts](#)

## Emmagatzematge d'informació en Android

Exercici que ens servirà per a practicar la parcel·lació d'unes dades amb un Intent, i també la transmissió d'aqueixes dades a una APP diferent on seran rebuts i mostrats.

Crea una aplicació **PropuestoParcelable**, amb el següent aspecte.



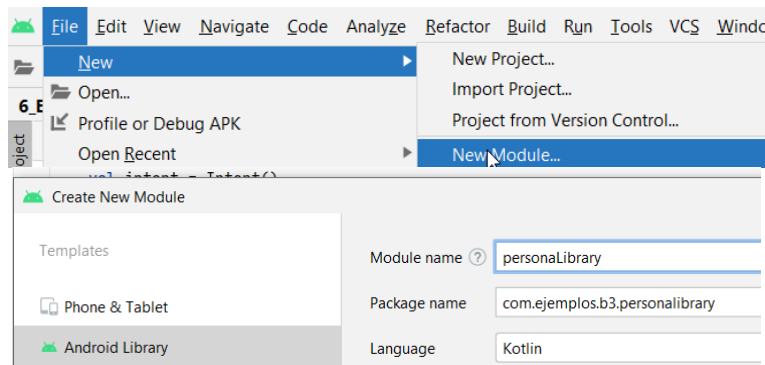
Haurà de tindre una classe Pojo anomenada **Persona** que estendrà de Parcelable, tindrà dos tipus String: dni i nom i un sencer edat.

Usarem un Intent al qual li afegirem el Bundle amb l'objecte parcel·lat. En prémer el botó **Mandar**, s'haurà d'iniciar una aplicació diferent, **Parcelable2Activity**, que mostrarà les dades que haurem ficat en l'aplicació anterior (pots anul·lar el mètode ToString en la classe Persona i mostrar la informació amb un TextView en la segona activitat).

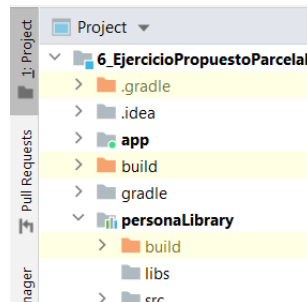
⚠ L'únic problema que ens trobarem en aquest exercici, és que no ens permetrà recuperar l'objecte parcel·lat si no pertany exactament a la mateixa classe d'on l'hem parcel·lat. Per a això haurem de crear un mòdul de llibreria **.arr**, amb la classe Persona en l'App **PropuestoParcelable** i haurem d'importar aqueix mòdul a la classe **Parcelables2Activity**. La informació amb els passos a seguir es pot veure en el següent [enllaç](#), encara que s'explica també més a baix.

## Com crear un mòdul de biblioteca

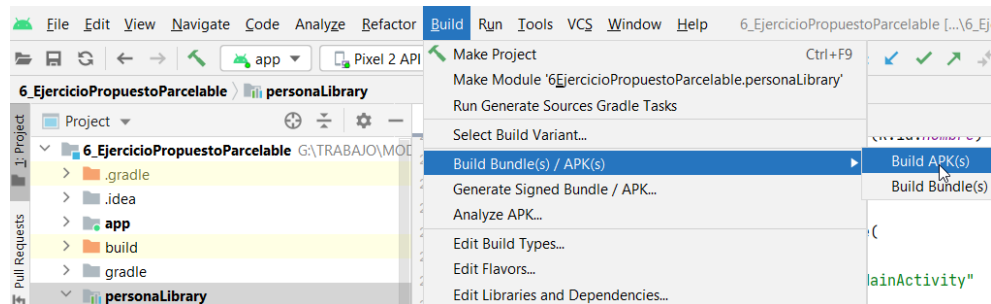
Per a crear les classes que volem que s'incloguen en una biblioteca, s'ha de crear un nou mòdul i afegir tot el codi en aquest. Per a això tindrem:



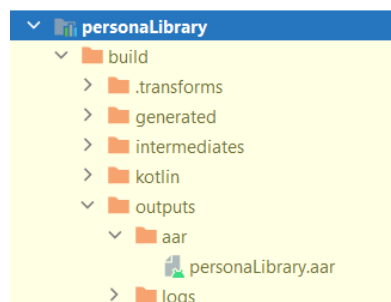
El resultat des de la vista projecte mostrarà els dos mòduls, el de l'app i el de la biblioteca:



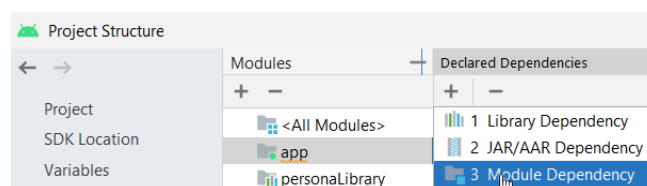
Perquè es cree l'arxiu que després exportarem **.aar**, caldrà construir el mòdul de biblioteca:

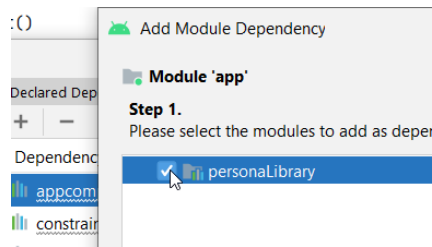


D'aquesta manera es generarà l'arxiu:



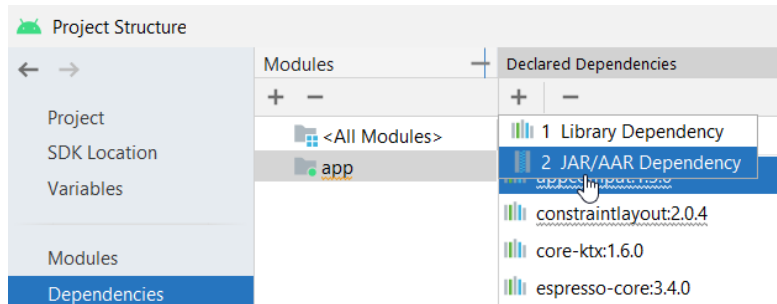
Per a poder usar la biblioteca dins del mateix projecte, solament haurem d'agregar una dependència del mòdul de l'aplicació al mòdul de biblioteca:



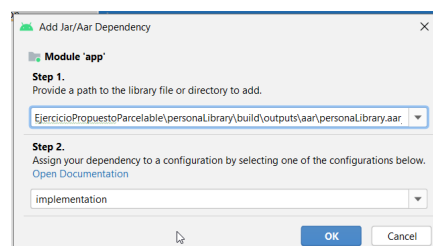


## Com afegir una biblioteca al teu projecte

Per a afegir una biblioteca externa **jar** o **aar** al nostre projecte, haurem d'agregar la dependència a aquesta com fem normalment, però aquesta vegada seleccionant el tipus **JAR/AAR Dependency**



Indicarem la ruta on està guardat l'arxiu **.aar**, confirmarem, i ja estarà afegida.



Es podrà usar normalment tenint en compte importar correctament el domini. Si volem comprovar que s'ha afegit correctament, es pot veure en **External Llibraries** :

