Bloque 3. Exercici Resolt Dos Activitys

Descarregar aquests apunts en pdf o html

Crearem un nou projecte que es dirà EjercicioResuelto2Activitys. Com a requisits d'aquest: volem que s'execute en manera apaïsada i que no l'afecte el canvi d'orientació del dispositiu. La versió mínima suportada serà la 19. L'aplicació constarà de dues activitats, en la primera l'usuari introduirà el seu nom en un EditText i quan l'usuari prema el botó Salutació, s'obrirà una altra finestra on saludarem de forma personalitzada a l'usuari.

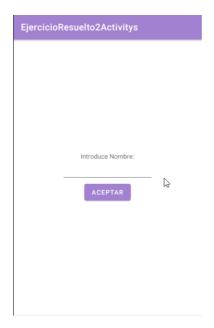
PASO1. Crearem el projecte seguint els passos ja realitzats en els exercicis anteriors

PASO2. Passem a definir el layout de la activity principal

Per a això obri l'arxiu **activity_main.xml** i còpies el següent codi, en temes posteriors es descriuran els elements que s'usen:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"</pre>
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout width="match parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">
    <TextView
        android:layout gravity="center"
        android:layout width="wrap content"
        android:layout height="wrap content"
        android:text="Introduce Nombre:"/>
    <EditText
        android:layout_gravity="center"
        android:layout width="200dp"
        android:layout height="wrap content"
        android:id="@+id/datos" />
    <Button
        android:layout width="wrap content"
        android:layout height="wrap content"
        android:id="@+id/button"
        android:text="Saludo"/>
</LinearLayout>
```

El resultat visual de la primera finestra de la nostra aplicació seria alguna cosa semblança al següent:



PASO3. Passem a definir la interfície gràfica de la segona finestra.

Per a això creem un nou fitxer anomenat activity2.xml, i en ell afegim únicament una etiqueta TextView on mostrarem el missatge personalitzat a l'usuari.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/</pre>
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout width="match parent"
    android:layout height="match parent">
    <TextView
        android:id="@+id/textoActivity2"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout height="wrap content"
        android:layout_marginStart="132dp"
        android:layout_marginTop="320dp"
        android:text="textoActivity2"
        android:textSize="20dp"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

PASO4. Crear una activity per a la pantalla secundària.

Crearem una classe nova derivada de AppCompactActivity. En ella implementarem el mètode onCreate, igual que es va fer per a l'anterior.

```
class Activity2 : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)

        setContentView(R.layout.activity2)

        val textView=findViewById<TextView>(R.id.textoActivity2);

        val intento= this.intent

        textView.setText("Hola "+intento.getStringExtra("DATO")+ ", ¿como estas?")
        }
}
```

és important declarar en el Manifest totes les activitats que s'afigen a la nostra aplicació, en el nostre cas:

```
<application</pre>
    android:allowBackup="true"
    android:icon="@mipmap/ic launcher"
    android:label="@string/app_name"
    android:roundIcon="@mipmap ic_launcher_round"
    android:supportsRtl="true"
    android:screenOrientation="landscape"
    android:configChanges="orientation|screenSize"
    android:theme="@style/Theme.EjercicioResuelto2Activitys">
     <activity android:name=".MainActivity">
         <intent-filter>
             <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
             <category android:name="android.>intent.category.LAUNCHER" />
         </intent-filter>
     </activity>
     <activity android:name=".Activity2"/>
</application>
```

PASO5. Implementarem la lògica de funcionament de la nostra aplicació.

El codi és el següent, només s'expliquen els elements nous del codi.

```
class MainActivity:AppCompatActivity(){
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
            setContentView(R.layout.activity_main)

        findViewById<Button>(R.id.button).setOnClickListener {
            val intento=Intent(applicationContext, Activity2::class.java)
            val datos=findViewById<EditText>(R.id.datos).text.toString()
            intento.putExtra("DATO", datos)
            startActivity(intento)
            }
        }
    }
}
```

En la **línia5** s'unfla el botó i amb el seu mètode listener de Clic afegim el codi que volem que ocórrega en prémer el botó. En la **Línia6** es crea un intent redirigit a la Activity2. **Línia7** s'extrau la informació, introduïda per l'usuari, del EditText. **Línia8** s'afig l'extra al intent usant la clau identificativa "DATO", per a posteriorment extraure aqueixa informació. **Línia9** s'inicia l'activitat amb el intent creat.