

Bloque 3. Ejercicio Propuesto Parcelable

[Descargar este ejercicio](#)

Almacenamiento de información en Android

Ejercicio que nos va a servir para practicar la parcelación de unos datos con un Intent, y también la transmisión de esos datos a una APP diferente en donde serán recibidos y mostrados.

Crea una aplicación **PropuestoParcelable**, con el siguiente aspecto.



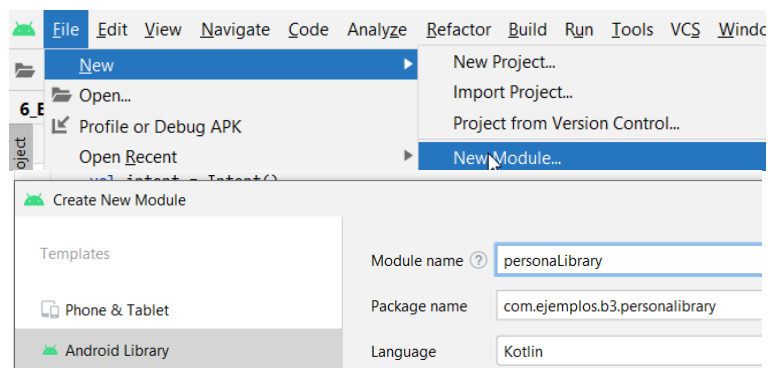
Deberá tener una clase Pojo llamada **Persona** que extenderá de Parcelable, tendrá dos tipo String: dni y nombre y un entero edad.

Usaremos un Intent al que le añadiremos el Bundle con el objeto parcelado. Al pulsar el botón **Mandar**, se deberá iniciar una aplicación diferente, **Parcelable2Activity**, que mostrará los datos que habremos metido en la aplicación anterior (puedes anular el método ToString en la clase Persona y mostrar la información con un TextView en la segunda actividad).

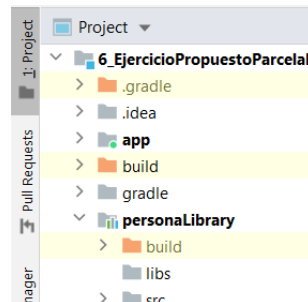
⚠ El único problema que nos encontraremos en este ejercicio, es que no nos va a permitir recuperar el objeto parcelado si no pertenece exactamente a la misma clase de donde lo hemos parcelado. Para ello deberemos crear un módulo de librería **.arr**, con la clase Persona en la App PropuestoParcelable y tendremos que importar ese módulo a la clase Parcelables2Activity. La información con los pasos a seguir se puede ver en el siguiente [enlace](#), aunque se explica también más abajo.

Como crear un módulo de biblioteca

Para crear las clases que queremos que se incluyan en una biblioteca, se debe de crear un nuevo módulo y añadir todo el código en este. Para ello tendremos:

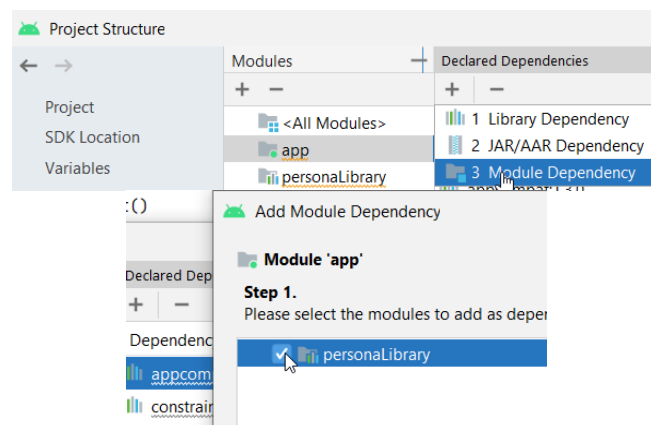


El resultado desde la vista proyecto mostrará los dos módulos, el del app y el de la biblioteca:

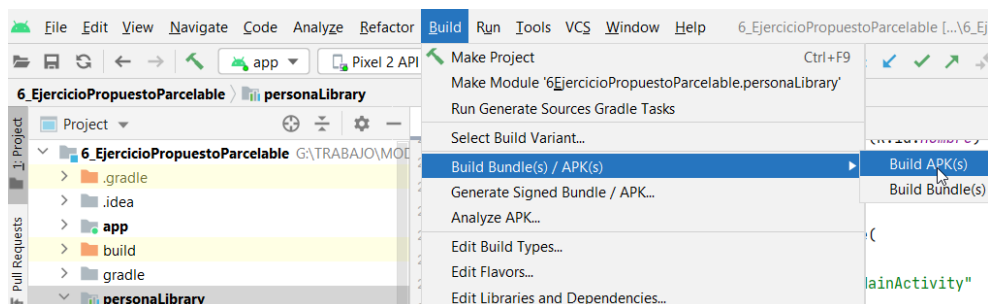


Persona debe estar en la biblioteca personalLibrary, y no en la app.

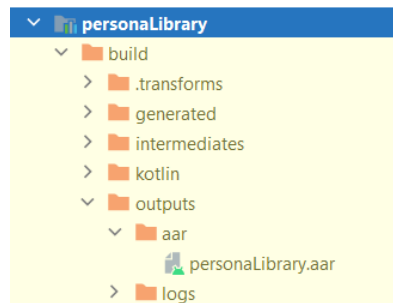
Para poder usar la biblioteca dentro del mismo proyecto, solamente tendremos que agregar una dependencia del módulo de la aplicación al módulo de biblioteca:



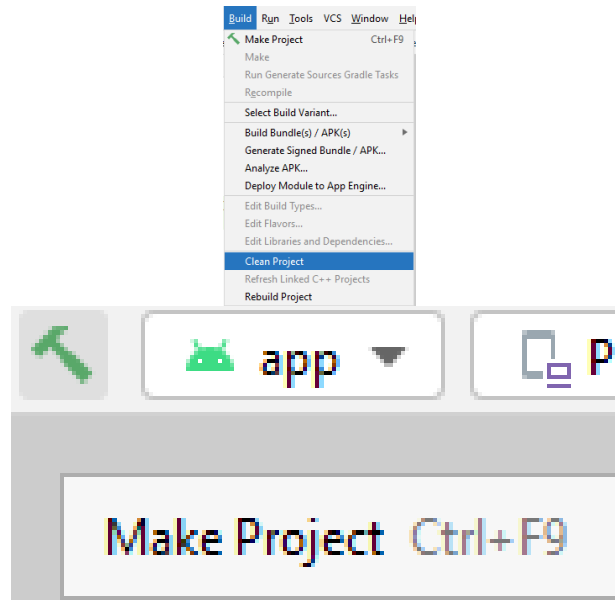
Para que se cree el archivo que luego exportaremos **.aar**, habrá que construir el módulo de biblioteca:



De esta forma se generará el archivo:



A veces no se genera el archivo y debemos forzarlo mediante, **Clean Project** y **Rebuild Project**, o mediante **Make Project**

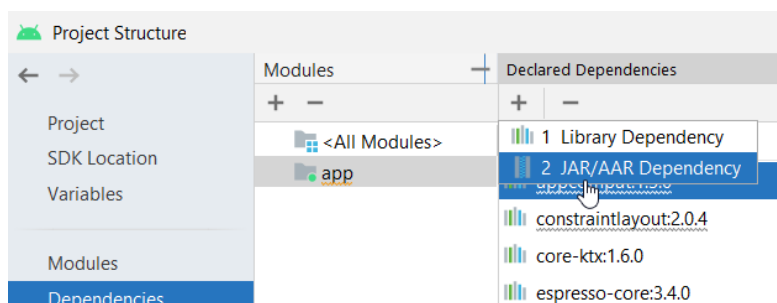


Este archivo no es necesario para este proyecto, sino para el segundo proyecto, en el que debemos añadir esta biblioteca. Esto se explica en el siguiente punto.

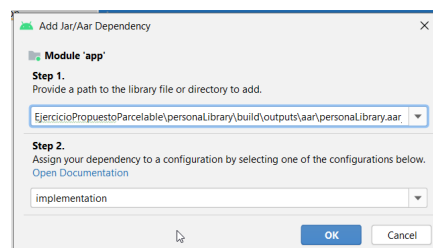
Como añadir una biblioteca a tu proyecto

Para añadir una biblioteca externa **jar o aar** a nuestro proyecto, tendremos que agregar la dependencia a esta como hacemos normalmente, pero esta vez seleccionando el tipo

JAR/AAR Dependency



Indicaremos la ruta donde está guardado el archivo **.aar**, confirmaremos, y ya estará añadida.



Se podrá usar normalmente teniendo en cuenta importar correctamente el dominio. Si queremos comprobar que se ha añadido correctamente, se puede ver en **External Libraries** :

