

EJERCICIO Nº 5: Activity

Crear un nuevo proyecto android.

Añadir tres checkboxes con diferentes etiquetas.

Llevar tres contadores que cuente las veces que se pulsa cada checkbox

Añadir al layout un nuevo campo de texto y una etiqueta de texto (TextView).

Hacer que el campo de texto siempre aparezca vacío al crear (o recrear) la actividad, y que el textview muestre el valor que tenía el campo de texto cuando se giró. Es decir, este texto sólo cambia al girar o recrear la activity. La primera vez obviamente no puede tener texto, así que el textview debe mostrar un texto que indique este hecho.

Añadir otro Textview debajo, que muestre en todo momento cuántas veces se pulsó cada checkbox. Se deben mostrar los tres contadores en el mismo campo de texto que aparecerá ocupando todo el ancho de pantalla. Inicialmente mostrará un mensaje indicando tal situación, pues no hay ningún checkbox pulsado aún.

Reimplementar el método onSaveInstanceState y cómo código haz que nos avise por el log de cuándo está realizando la operación de salvar estado. Lo mismo con OnRestoreInstanceState

Prueba a destruir la activity girando la pantalla (una forma de hacer esto es girar el dispositivo, en el emulador es ctrl+F12)., ¿Qué ocurre: se guarda y restaura el estado de la aplicación? ¿Se muestra el valor de los contadores?

Observar si se mantiene el estado de la misma al llamarse onSaveInstanceState.

Haz los cambios oportunos en los métodos que consideres para que se mantenga el valor de los contadores.

PISTA: para saber cuándo se pulsa un checkbox, éste tiene un método "setOnCheckedChangeListener" que al igual que en el caso de los botones, recibe un interface listener "OnCheckedChangeListener" y permite registrar un oyente para esta situación. Vuestro código será algo como:

```
micheckboxbox.setOnCheckedChangeListener(new CompoundButton.OnCheckedChangeListener() {  
    @Override  
    public void onCheckedChanged(CompoundButton buttonView, boolean isChecked) {  
        //código a escribir cuando se pulse un checkbox, ya sea para  
        //marcarlo o desmarcarlo, da igual  
    }  
});
```