



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

PROGRAMACIÓN APLICADA III

MENÚS Y DIÁLOGOS

I. Menus

a. Menú de opciones en barra de Aplicación

El menú de opciones es la colección principal de elementos de menú para una actividad.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <item
        android:id="@+id/itemTruducir"
        android:title="Traductor" />
    <item
        android:id="@+id/itemMantenimiento"
        android:title="Mantenimiento" >
        <menu >
            <group >
                <item
                    android:id="@+id/itemAgregar"
                    android:title="Agregar" />
                <item
                    android:id="@+id/itemListar"
                    android:title="Listar" />
                <item
                    android:id="@+id/itemModificar"
                    android:title="Modificar" />
                <item
                    android:id="@+id/itemEliminar"
                    android:title="Eliminar" />
            </group>
        </menu>
    </item>
    <item
        android:id="@+id/itemSalir"
        android:title="Salir" />
</menu>
```



I. Menus

b. Menú contextual en modo de acción contextual

Un menú contextual es un menú flotante que aparece cuando el usuario hace un clic largo en un elemento. Proporciona acciones que afectan el contenido seleccionado o el marco contextual.

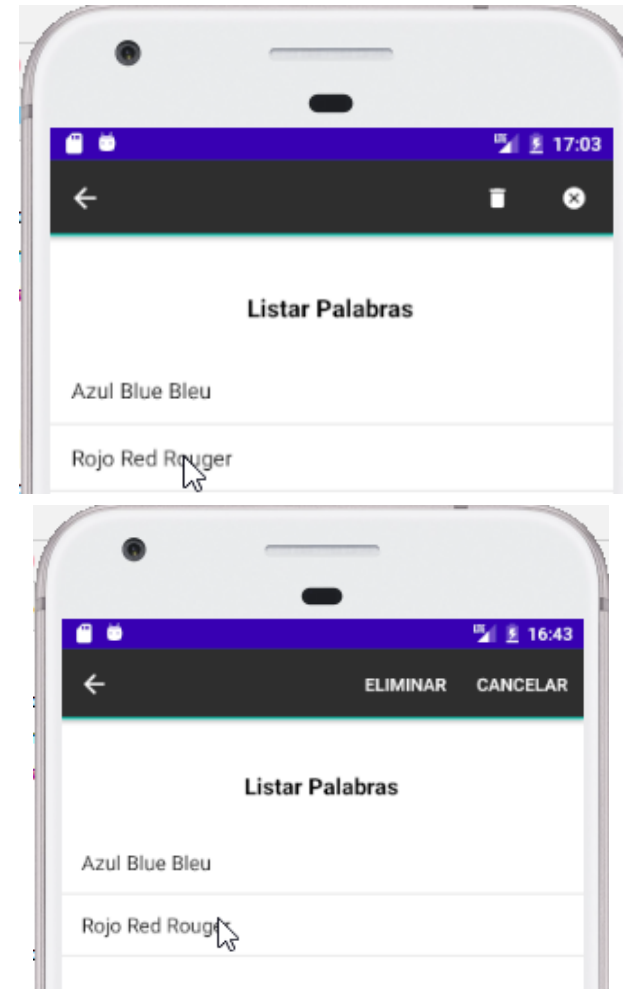
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-
auto"

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/r
es/android">

    <item
        android:id="@+id/itemListaEliminar"

        android:icon="@drawable/eliminar_foreground"
        android:title="Eliminar"
        app:showAsAction="always" />
    <item
        android:id="@+id/ItemListaCancelar"

        android:icon="@drawable/cancelar_foreground"
        android:title="Cancelar"
        app:showAsAction="always" />
</menu>
```



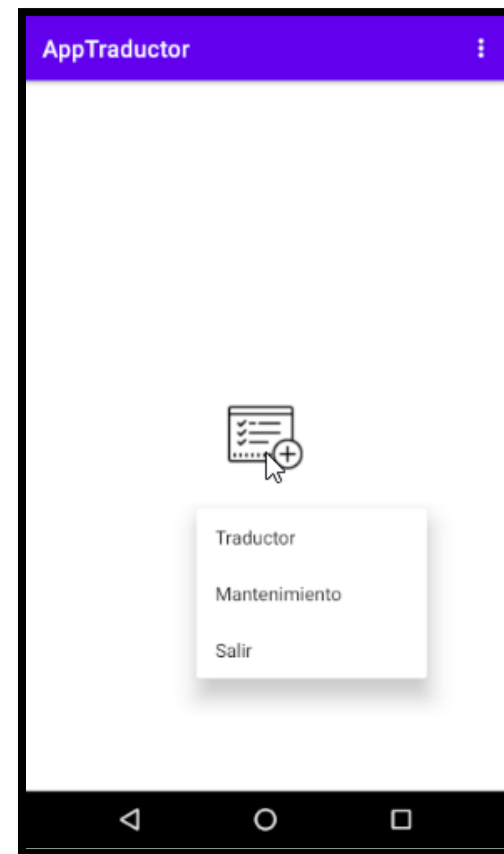
I. Menus

c. Menú emergente

Un menú emergente muestra una lista de elementos en forma vertical que está anclada a la vista que invocó el menú. Este menú es para acciones extendidas relacionadas con partes del contenido de la actividad. Ejemplo Consulta la selección.

```
public void mostrarMenu(View view){
    PopupMenu popup = new PopupMenu(this, view);
    popup.setOnMenuItemClickListener(this);
    popup.inflate(R.menu.menu_principal);
    popup.show(); }

@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem menuItem) {
    Intent oIntento = null;
    switch (menuItem.getItemId()){
        case R.id.itemTraducir:
            oIntento = new Intent(this,ActividadTraductor.class);
            startActivity(oIntento);
            break;
        case R.id.itemAgregar:
            break;
        case R.id.itemListar:
            break;
        case R.id.itemSalir:
            finish();
            break; }
    return false; }
```



I. Menus

Recurso de menú:

Puede agregar un submenú a un elemento en cualquier menú (salvo en submenú) agregando un elemento <menú> como campo secundario de <item>. Los submenús son útiles cuando la aplicación tiene muchas funciones que se pueden organizar en temas, como elementos de una barra de menús de una aplicación para escritorio (Archivo, Editar, Ver, etc.). Por ejemplo:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
  <item android:id="@+id/file"
    android:title="@string/file" >
    <!-- "file" submenu -->
    <menu>
      <item android:id="@+id/create_new"
        android:title="@string/create_new" />
      <item android:id="@+id/open"
        android:title="@string/open" />
    </menu>
  </item>
</menu>
```

II. Diálogos

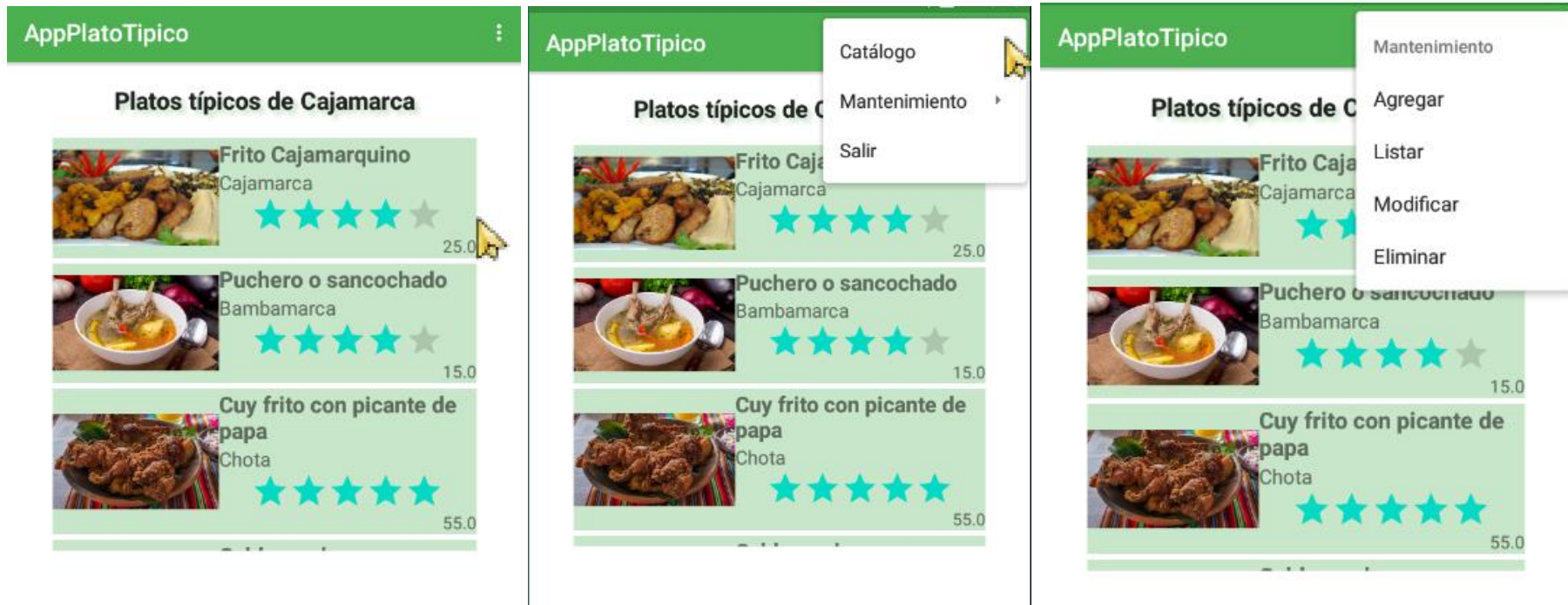
Un diálogo es una ventana pequeña que le indica al usuario que debe tomar una decisión o ingresar información adicional. Un diálogo no ocupa toda la pantalla y, generalmente, se usa para eventos modales que requieren que los usuarios realicen alguna acción para poder continuar.

```
private void cuadroDialogo() {  
    AlertDialog.Builder oDialogo = new AlertDialog.Builder(this);  
    oDialogo.setTitle("Aviso");  
    oDialogo.setMessage("Desea seguir Agregando?");  
    oDialogo.setNegativeButton("No", new DialogInterface.OnClickListener() {  
        @Override  
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {  
            dialogInterface.cancel();  
            ActividadAgregar.this.finish(); }  
    });  
    oDialogo.setPositiveButton("Si", new DialogInterface.OnClickListener() {  
        @Override  
        public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) {  
            limpiar(); }  
    });  
    oDialogo.create();  
    oDialogo.show();  
}
```



Práctica

En base a la aplicación AppPlatoTipico, añadir un menú de opciones en la barra de la actividad principal según el diseño como muestra las siguientes figuras.



Práctica



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

Posteriormente implementar la actividad de agregar platos típicos utilizando la arquitectura MVC , cuadro de diálogo y menú contextual de eliminar o cancelar.

AppPlatoTipico 10:03

Registrar Plato Típico

Ingresar nombre de plato

Ingrese el origen del plato

Ingrese precio del plato

Ingrese descripción de plato

Calificar: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆



AppPlatoTipico 10:08

Registrar Plato Típico

Frito Cajamarquino

Cajamarca


25

una porción jugosa y picante de

Aviso de Agregar

Desea seguir agregando?

NO SI



REGISTRAR

14:06

Listado de Platos Típicos

Cuy 4 S/. 12.0