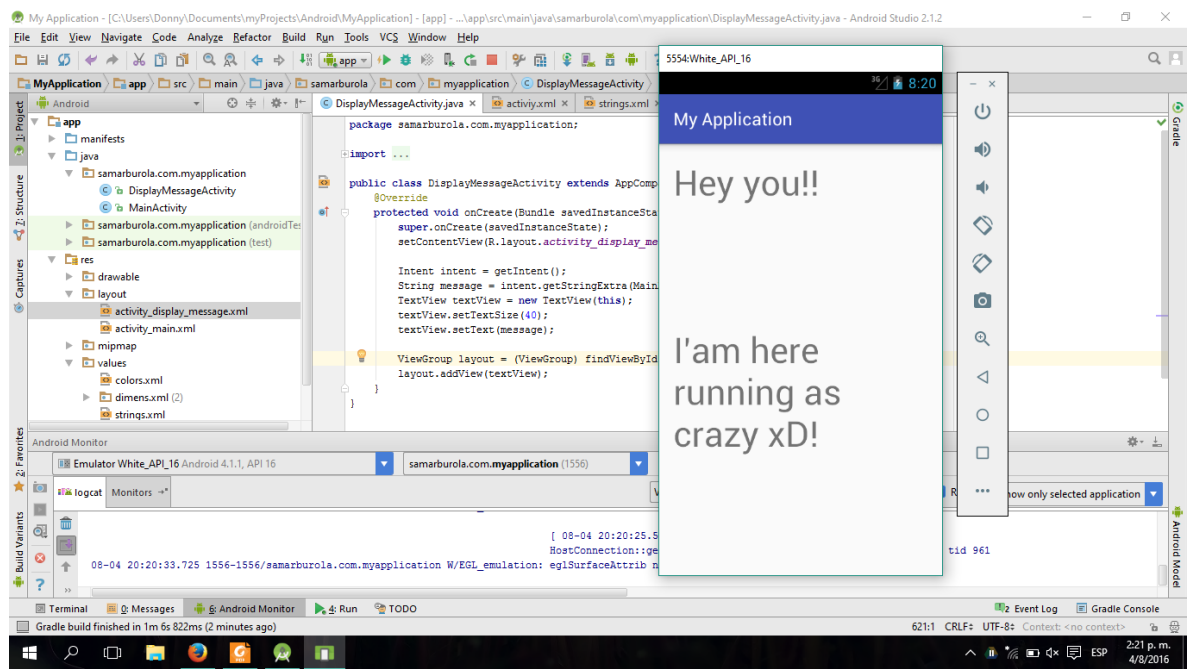
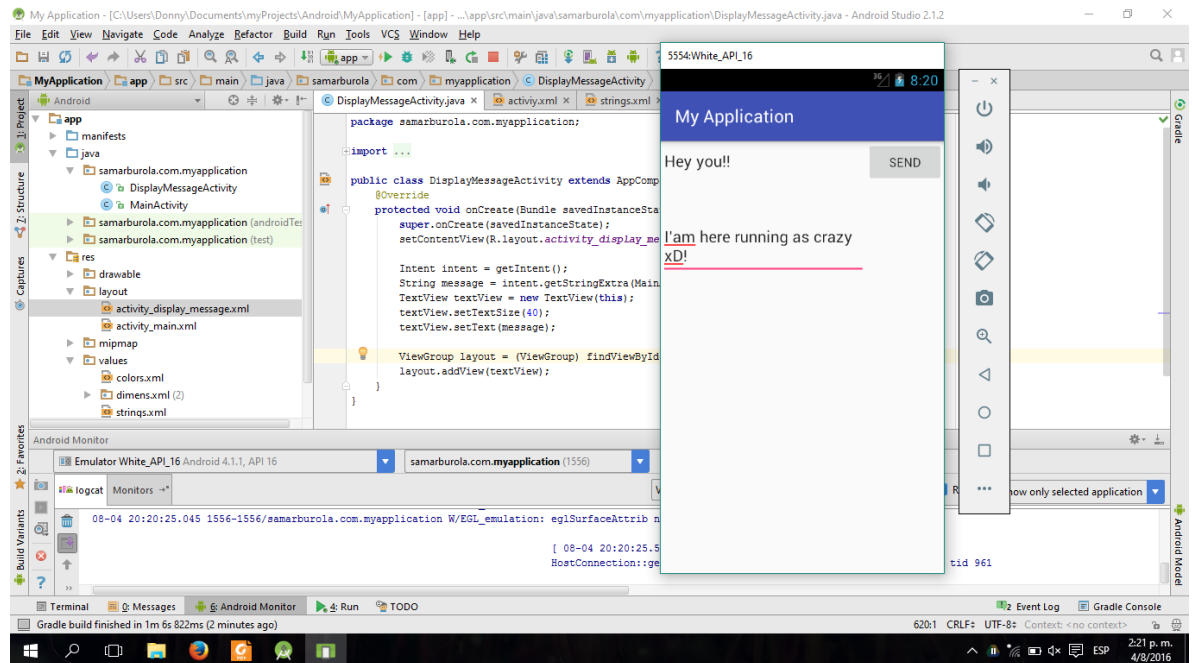


## Laboratorio #2. Respuesta

1. Siga los pasos del link de referencia iniciando con el cambio del layout y terminando con la creación del segundo activity invocado desde el primero y entregue la aplicación
2. Incluya un print de la app instalada en su teléfono y otra imagen donde se vea la aplicación emulada desde la máquina





3:54 PM

## My App

nice!  
we did it!

---

SEND



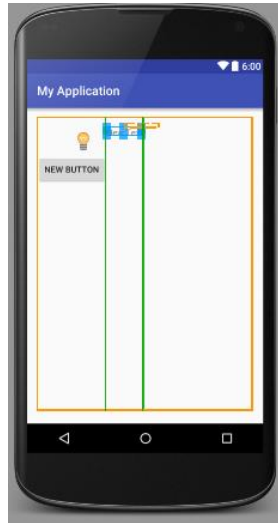
3:54 PM

My App

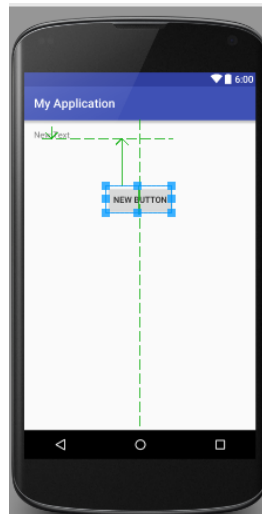
nice!  
we did it!

**3. ¿Cuáles tipos de layout existen? Ponga una imagen de cómo se ven los objetos en una interfaz gráfica según cada layout.**

- Linear Layout: Organiza los elementos de manera vertical u horizontal. Agrega un scrollbar en caso de que la longitud de este exceda el tamaño de la pantalla



- Relative Layout: Permite especificar la localización de dos objetos relativamente entre ellos.



**4. ¿Qué es el weight property en un edit\_text?**

Es la propiedad para especificar el espacio que va a ocupar en la pantalla con relación a los demás objetos presentes.

**5. Agréguele funcionalidad al botón por medio de la programación de otro activity.**

**6. ¿Qué es un Intent?**

Es un objeto que permite la unión de dos componentes distintos en tiempo de ejecución.  
Es literalmente un intento de la aplicación por hacer algo.

**7. ¿Qué se debe hacer para evitar que otras actividades llamen a una actividad de la aplicación desde fuera de la aplicación?**

Se puede decir que el `activity` tiene un *ciclo de vida*. Así que llamando el método `finish()` se puede finalizar la actividad actual, o bien si es necesario cerrar un `activity` de mi aplicación pero que no es el actual llamaríamos a `finishActivity()`

**8. ¿Qué sucede si no existe la actividad que se llama dentro de una actividad?**

La aplicación se detendrá de manera inesperada a no ubicar la actividad

**9. ¿Qué se debe hacer para que la aplicación no se detenga de forma inesperada cuando la actividad que se invoca no existe?**

Error type 3

Error: Activity class { . . . } does not exist.

Al utilizar `startActivityForResult`. Antes de invocar al `activity`, se llama al método `setResult1(int)` que retorna `RESULT_CANCELED` o `RESULT_OK`, y de esta manera el padre puede invocar al `activity`. Y el programador puede verificar si puede invocar al `activity` o definir una respuesta si da error y así evitar que se detenga la aplicación

**10. ¿Cómo se importan las clases que se usan dentro de la declaración del código, pero no se han importado?**

Si se encuentra en Windows se puede posicionar el mouse sobre ella y presionar Alt-Enter o posicionarse en la bombilla roja que nos indica que hay un error e importar las clases usando el menú desplegable

**11. ¿Cuál es una buena práctica a la hora de definir los extras en una clase en Android?**

Usar el nombre de la aplicación como un prefijo cuando se declara el extra.

**12. ¿Cómo se crea un nuevo Activity en Android?**

Proyecto -> clic derecho en la carpeta de la aplicación -> Nuevo -> Actividad ->  
Seleccionar la plantilla -> Darle un nombre a la actividad

**13. ¿Qué es un API Level?**

Es un valor entero que únicamente especifica la revisión del framework del AP ofrecida por una versión de la plataforma de Android.

**14. ¿Cómo se abre un proyecto ya existente en Android Studio?**

Archivo -> Abrir -> Se selecciona la carpeta del proyecto