

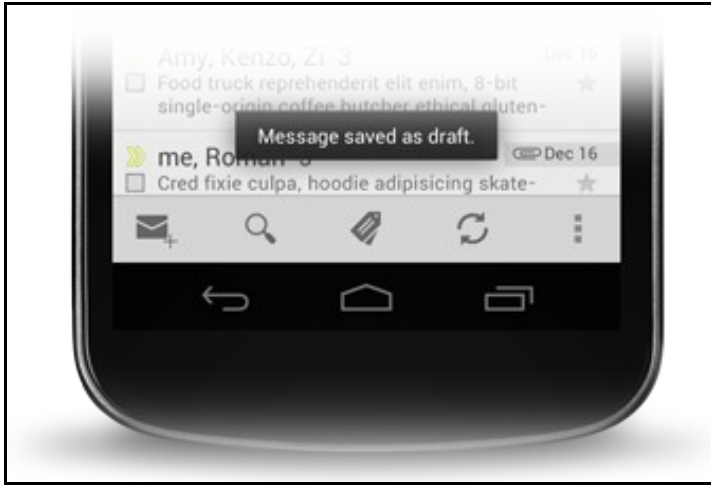
# Toast

## Sumario

- 1 Introducción
- 2 Caso práctico
  - ◆ 2.1 Archivo de recursos: array\_planetas.xml
  - ◆ 2.2 O XML do layout
  - ◆ 2.3 Código Java

## Introdución

- Un **Toast** proporciona un simple feedback de algo que pasa na aplicación a través dunha pequena mensaxe popup.
- Chámase así "Tostada" porque aparece na pantalla do mesmo xeito que as tostadas saltan na torradora cando están feitas.



- So usa o espazo que precise a mensaxe e a pantalla actual permanece visible.
- Desaparecen automaticamente pasado un pequeno espazo de tempo.

- Para usar o Toast:

```
Context context = getApplicationContext();
CharSequence text = "Hello toast!";
int duration = Toast.LENGTH_SHORT;

Toast toast = Toast.makeText(context, text, duration);
toast.show();
```

- **Context:** é un interface que permite acceder aos recursos da nosa aplicación
- **duration:**

- ◆ **LENGTH\_SHORT:** constante que equivale a 2 segundos
- ◆ **LENGTH\_LONG:** constante que equivale a 3,5 segundos

- As liñas 5 e 6 anteriores poden ser substituídas pola seguinte:

```
Toast.makeText(context, text, duration).show();
```

- **Referencias:**

- ◆ Clase Toast: <http://developer.android.com/reference/android/widget/Toast.html>

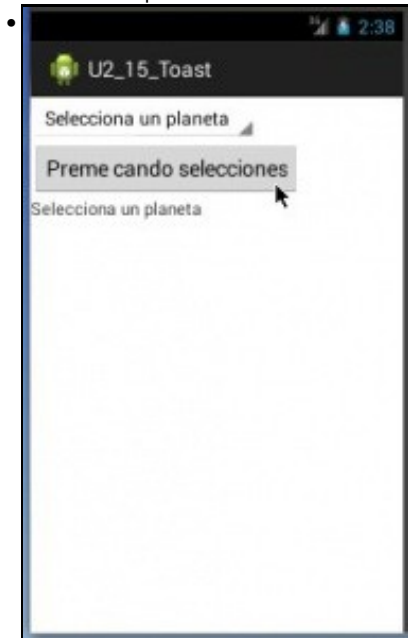
## Caso práctico

- Comezamos creando o proxecto **U2\_15\_Toast**
- Collendo como base a primeira versión da aplicación dos planetas: **U2\_12\_Spinner**.
- Simplemente agora a nova aplicación ten unha entrada máis ao principio do Spinner **Selecciona un planeta**.

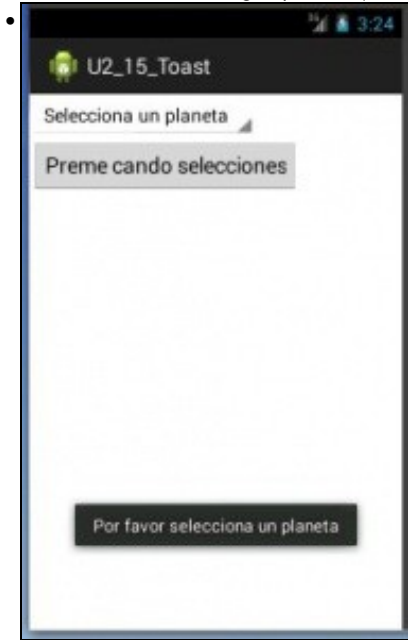
- Autodestrución



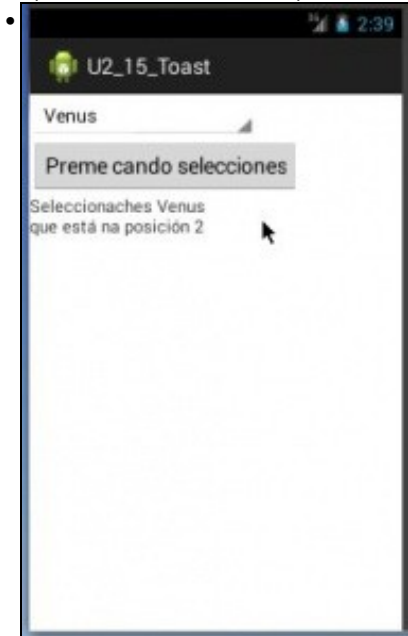
Contido do Spinner.



Non se seleccionou ningún planeta (está seleccionado o ítem 0 do Spinner). Premer no botón.



Aparece un aviso indicando que non se seleccionou ningún planeta (está seleccionada a entrada 0 do Spinner)



Se seleccionamos un planeta funciona como se esperaba, só que agora a posición cambiou con respecto á aplicación orixinal.

## Arquivo de recursos: array\_planetas.xml

- Copiamos o ficheiro **array\_planetas.xml** ubicado en **/res/values/** dunha aplicación á outra.
- Engadimos un ítem ao principio:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string-array name="planetas">
        <item>Selecciona un planeta</item>
        <item>Mercurio</item>
        <item>Venus</item>
        <item>Terra</item>
        <item>Marte</item>
        <item>Xúpiter</item>
        <item>Saturno</item>
        <item>Urano</item>
        <item>Neptuno</item>
    </string-array>
</resources>
```

## O XML do layout

- É igual ao da aplicación orixinal.

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical" >

    <Spinner
        android:id="@+id/spin_planetas"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:entries="@array/planetas" />

    <Button
        android:id="@+id/btn_seleccion"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:onClick="onButtonClick"
        android:text="Preme cando selecciones" />

    <TextView
        android:id="@+id/lbl_resultado"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Selecciona un planeta" />

</LinearLayout>
```

## Código Java

- Ao método da aplicación orixinal engadímoslle un control: se esta seleccionada ou non a posición 0 do Spinner.

```
package com.example.u2_15_toast;
```

```

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.View;
import android.widget.Spinner;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

public class U2_15_Toast extends Activity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_u2_15__toast);
    }

    @Override
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
        // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
        getMenuInflater().inflate(R.menu.u2_15__toast, menu);
        return true;
    }

    public void onClick(View v) {
        Spinner spinPlanetas = (Spinner) findViewById(R.id.spin_planetas);
        TextView lblResultado = (TextView) findViewById(R.id.lbl_resultado);

        if (spinPlanetas.getSelectedItemId() == 0) {
            Toast.makeText(this, "Por favor selecciona un planeta", Toast.LENGTH_LONG).show();
            lblResultado.setText("");
        } else

        lblResultado.setText("Seleccionaches "
            + spinPlanetas.getSelectedItem()
            + "\nque está na posición "
            + spinPlanetas.getSelectedItemId());
    }

}

```

- **Liña 30:** Comprobamos se a posición seleccionada no Spinner é a 0 de ser así ...
- **Liña 31:** realizamos un Toast.
- **Liña 32:** Poñemos a etiqueta a baleiro.