

1 Aplicación a desenvolver U2 A

1.1 Sumario

- 1 Introducción
- 2 Aspectos xerais
- 3 Deseño
 - ◆ 3.1 Deseño vertical
 - ◆ 3.2 Deseño en apaisado
 - ◆ 3.3 Internacionalización
- 4 Funcionamento
 - ◆ 4.1 Bloque 1: TextEdit, TextView, Botóns, CheckBox, RadioButtons
 - ◆ 4.2 Bloque 2: Spinner
 - ◆ 4.3 Bloque 3: ImageView
 - ◆ 4.4 Bloque 4: Chronómetro e Botón Switch

1.2 Introducción

- A seguinte aplicación é unha única Activity que resume parte do visto na Unidade 2.
- Hai deseño de distintas vistas, Internacionalización e distintos deseños en apaisado e vertical.

1.3 Aspectos xerais

- Todo:
 - ◆ texto,
 - ◆ cor,
 - ◆ tamaño, dimensión, etc.
- debe estar **definido nun recurso XML**, non a *lume* directamente no Layout.

- Os **idiomas** usados para a aplicación son:
 - ◆ Por defecto: Inglés
 - ◆ Personalizados:
 - ◇ Español
 - ◇ Galego (Non funciona nun AVD, pero si nun dispositivo real).
 - ◆ Para facilitar a construción dos recursos tipo Strings facilítase o seguinte ficheiro XML en inglés: [Media:strings.xml](#)

- Usar o seguinte nome, **U2_A_<Teu nome de pila>**, para nome do:
 - ◆ Proxecto
 - ◆ Activity

- Para facilitar o seguimento da aplicación axúntase o apk para que se se poida instalar e probar.
 - ◆ Observar o nome: U2_A_Teacher
 - ◆ Aplicación: [Media:U2_A_Teacher.apk](#) ?
- Observar que esta aplicación

1.4 Deseño

- Comezar antes de nada polo deseño.
- Tratar de aproximarse ao deseño das pantallas que se amosan a continuación.
 - ◆ Posicións dos elementos:

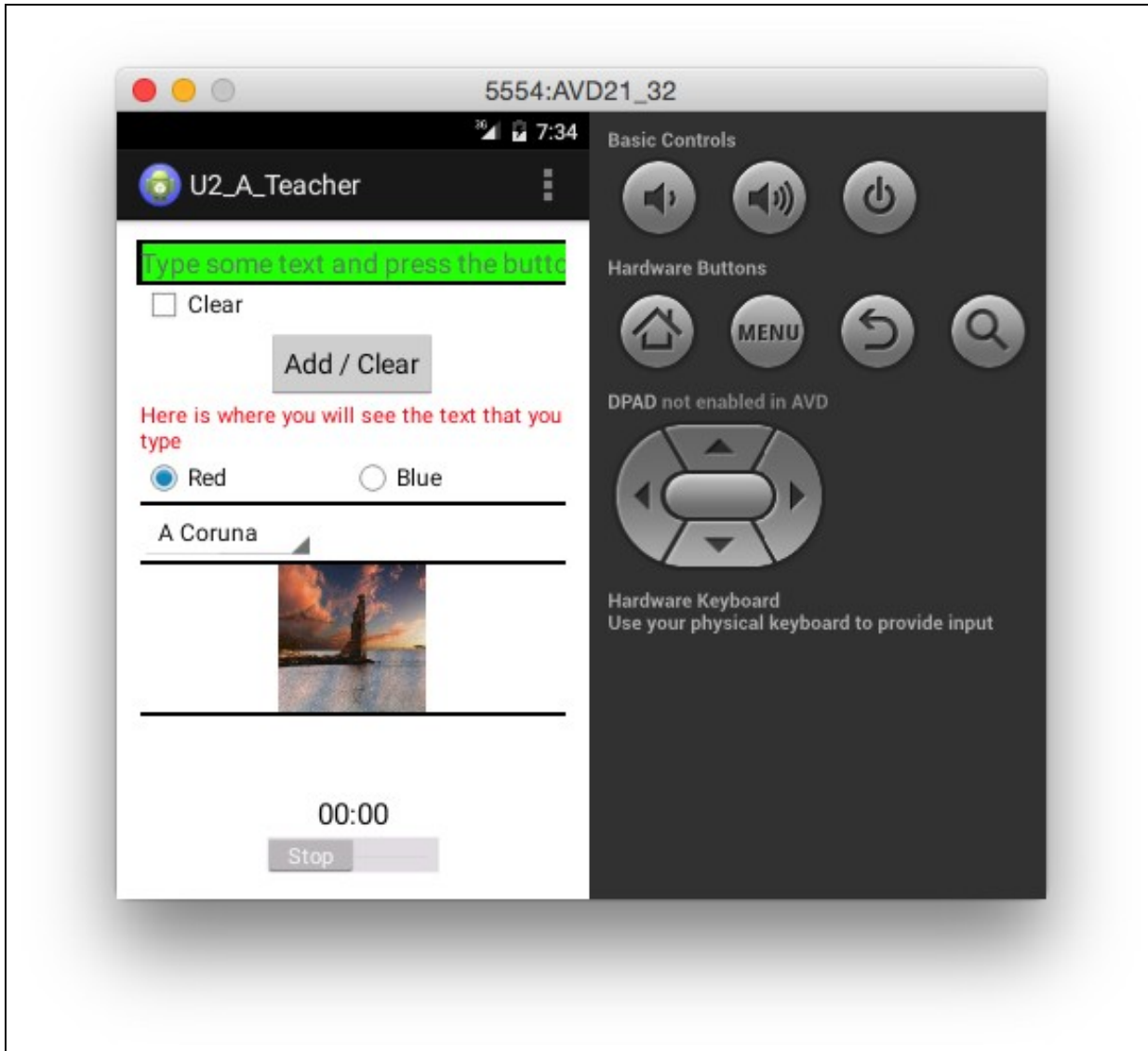
- ◊ Non se usou ningunha marxe, posición a lume, etc.
- ◊ Só se usou un recheo no layout principal de 16dp.

- Cores:

- ◊ Usáronse as cores básicas

- A aplicación está dividida en 4 bloques separados por liñas.

1.4.1 Deseño vertical



- Observar, botándolle un ollo tamén ao deseño en paisado:

- ◊ A disposición dos elementos
- ◊ Cales están centrados
- ◊ Cales están aliñados á esquerda
- ◊ Cales están repartidos no peso
- ◊ Cales ocupan todo o ancho
- ◊ Cales están no fondo da pantalla

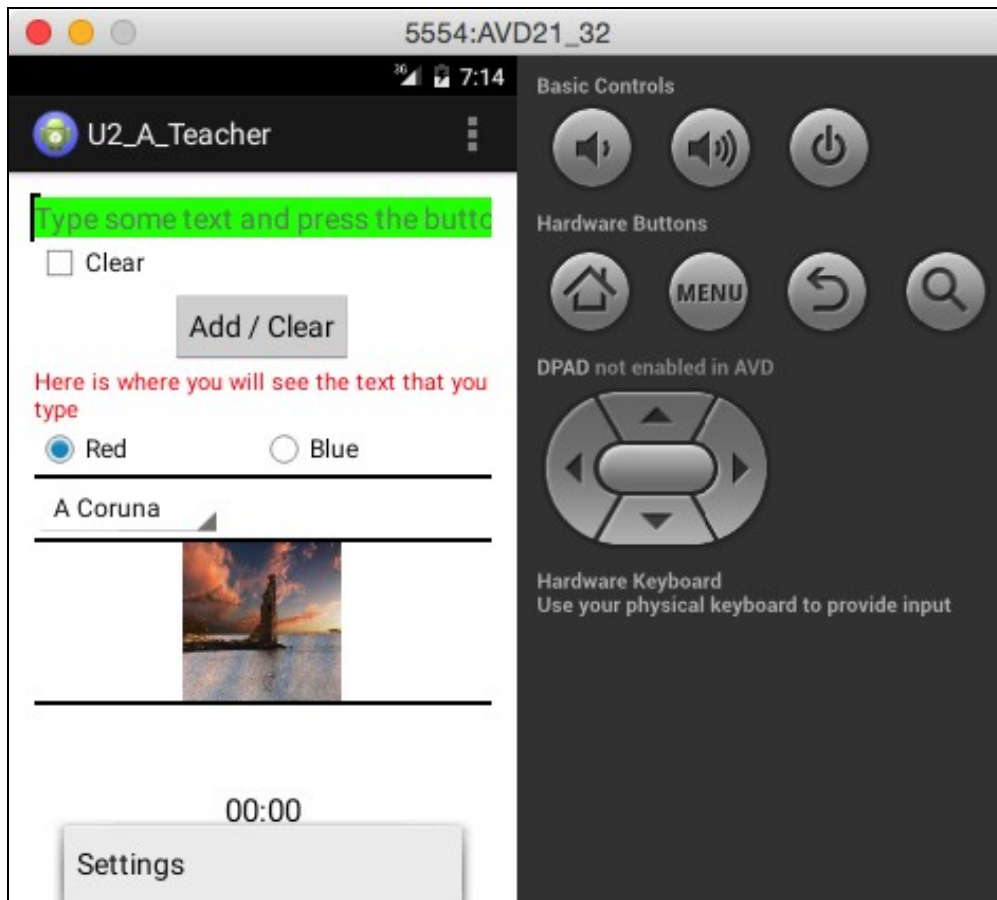
1.4.2 Deseño en paisado



- Observar
 - ◆ Non hai imaxe
 - ◆ Só queda unha liña de división con respecto ao deseño en vertical
 - ◆ Os elementos que contén realizan a mesma función que realizan cando o dispositivo en vertical.

1.4.3 Internacionalización

- Como xa se dixo a aplicación está en 3 idiomas.
- Están traducidos incluso os menús:

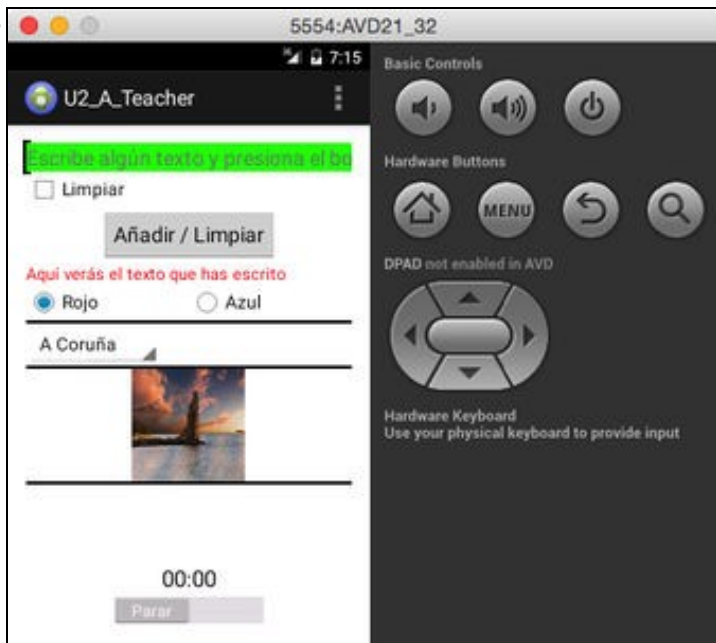


- Cando se traduzan os elementos de Inglés a Español e Galego, observar que nestes 2 idiomas hai "ñ" e tiles.
- As traducións deben estar en recursos XML non en código Java.

1.5 Funcionamento

- A aplicación está dividida en 4 bloques.
- Aconséllase acometer un a un.
- En todo momento pódese probar a aplicación que se facilita para comprobar o funcionamento de cada bloque.

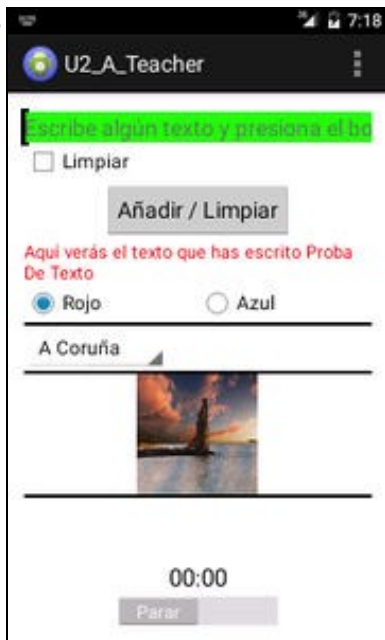
1.5.1 Bloque 1: TextEdit, TextView, Botóns, CheckBox, RadioButtons



No **TextEdit** vaise introducir texto que se vai engadir á etiqueta de cor vermello (mirar que método permite engadir).
 - A etiqueta de cor vermello ao lanzar a aplicación ten texto, pero unha vez que se limpa, xa non ten texto.



Cando Se Introduce O Texto, Este Ter A Primeira Letra En Maiúsculas De Xeito Automático.

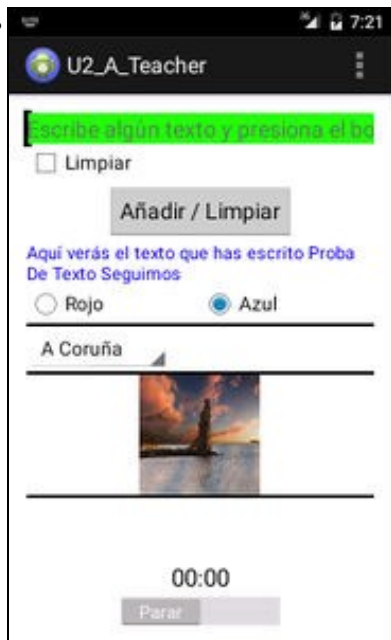


Se prememos no botón **Engadir/Limpar**:

- Engádeose o texto do TextEdit ao que haxa na etiqueta Vermella (haxa texto ou nada, para comezar de novo).
- Tamén se baleira o TextEdit.



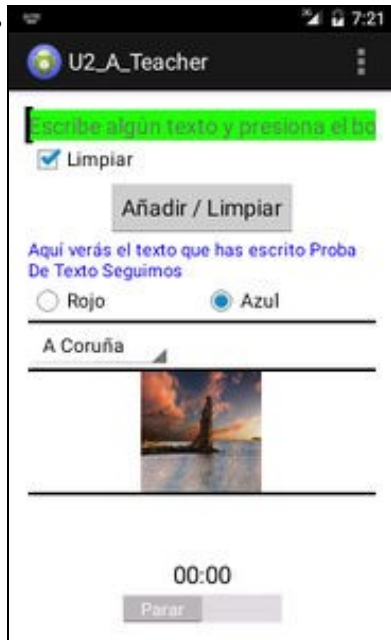
Seguimos Engadindo Texto



O novo texto engadido á etiqueta, pero ademais:

Os **RadioButtons** permítenos cambiar a cor da etiqueta.

Para facer uso en Java do recurso XML que define a cor, podemos usar: `getResources().getColor(R.color.Nome_da_Cor)`



Se marcamos o **Checkbox** superior **Limpiar** e prememos o Botón **Engadir/Limpar ...**



... este botón agora cambia o seu comportamento e limpa a etiqueta vermella.

Mentres non se desmarque o Checkbox, por moito texto que se introduza no TextEdit non se engade nada á etiqueta.

Se desmarca o Checkbox e se engade texto, ese texto será o texto polo que comece a etiqueta.

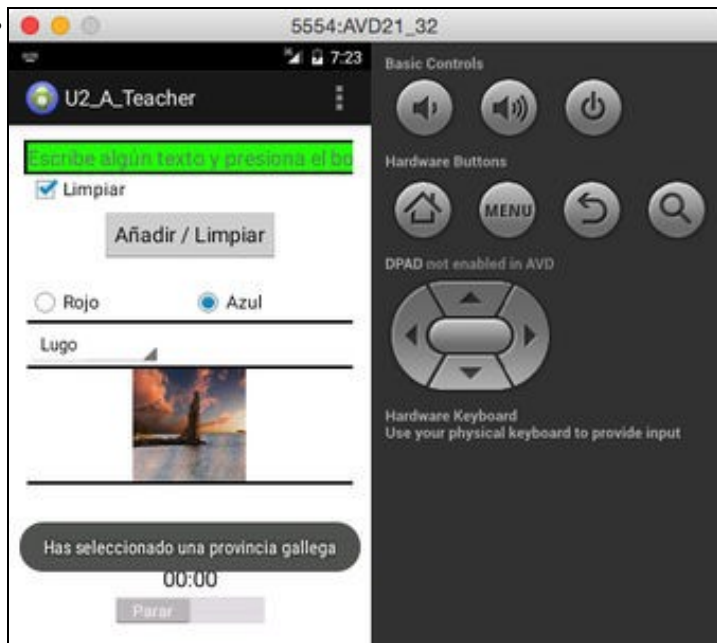
Observar que ao lanzar a aplicación a etiqueta xa tiña un texto que non se limpou até que se marcou o Checkbox.

1.5.2 Bloque 2: Spinner

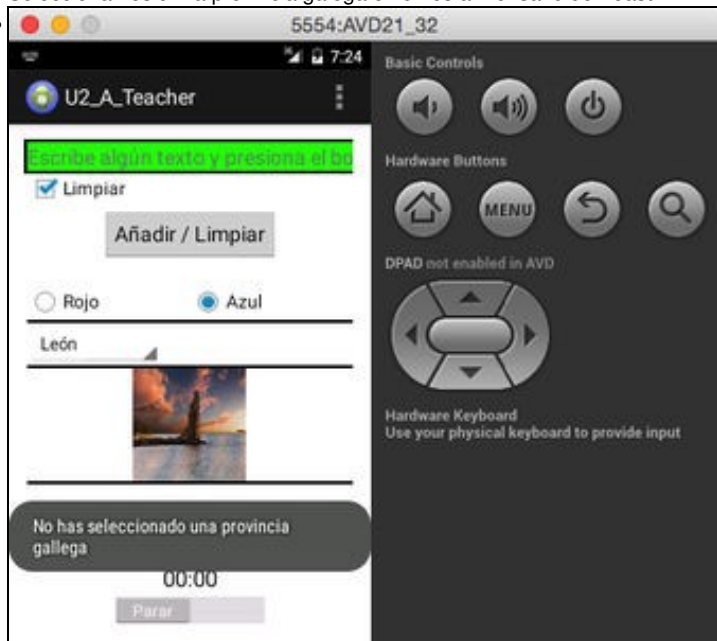
- Este Spinner fai algo moi sinxelo, indica se a provincia seleccionada é galega ou non:
- Usarase un Toast para indicar a pertenza da provincia seleccionada
- Como vamos ter que usar un Listener e o seu contexto vai ser distinto ao da aplicación que lanza, temos que usar o método `getBaseContext()` para indicarlle ao Toast o seu contexto.
- Olo que as mensaxes o Toast debe adaptarse ao idioma escollido polo usuario.
- As provincias en Inglés non deben ter tiles.



Despregamos o Toast



Seleccionamos unha provincia galega e vemos a mensaxe do Toast

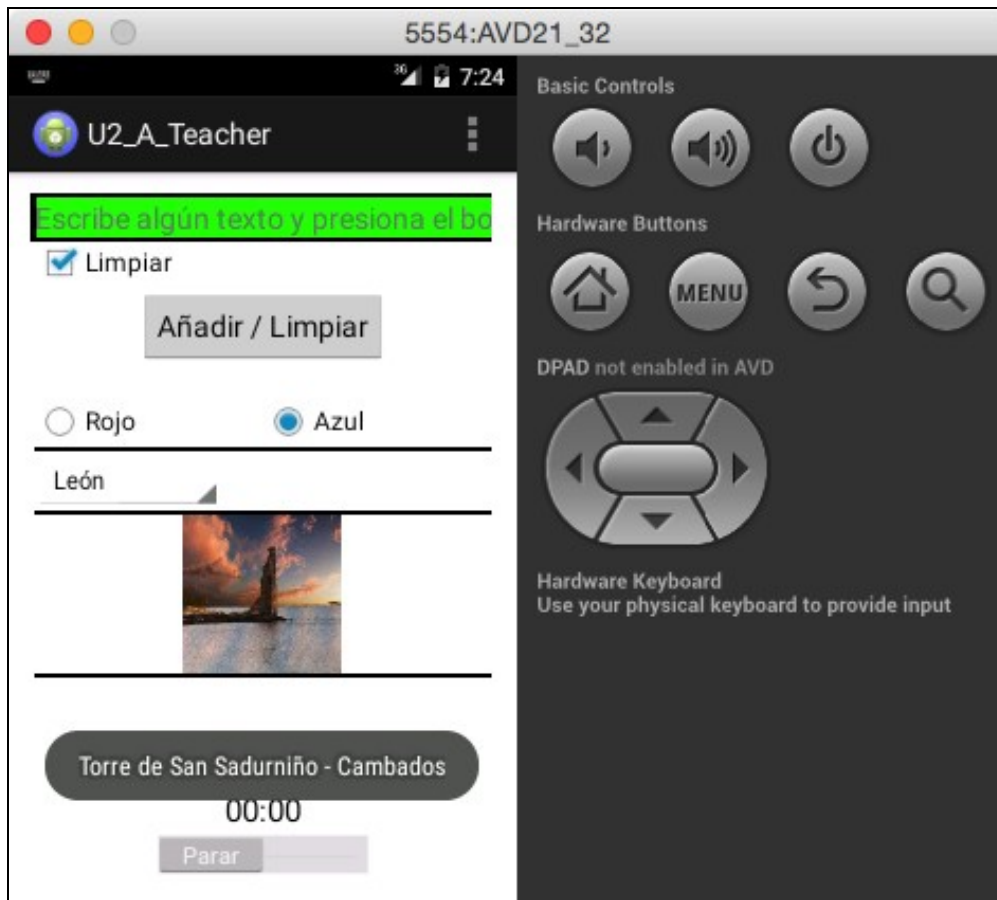


Seleccionamos unha provincia non galega e vemos a mensaxe do Toast

1.5.3 Bloque 3: ImageView

- Para definir a View no layout:
 - ◆ limitouse o alto e ancho da imaxe
 - ◆ e ademais usouse o atributo **scaleType**.

- Escolle unha imaxe característica da tua zoa de nacemento ou de residencia e úsaa para a aplicación.



- Ao premer sobre a imaxe aparece un Toast describindo a imaxe.
- O Toast neste caso cóllese o Tag da imaxe convértese a string.

1.5.4 Bloque 4: Chronómetro e Botón Switch

- Quen o desexe pode usar o botón ToogleButton no canto do botón Switch.



- Cando se activa o cronómetro (co botón Switch) este comeza a contar e cando chega a 15 segundos destrúe a Activity.
- Se se para o cronómetro este ponse a cero.
 - ◆ Olo!! que para iso antes de paralo hai que volver a establecer o tempo base para o cronómetro.
- Se se usa o botón Switch, non chega con usar o atributo onClick da View no Layout, pois este control tamén se desliza que é distinto a a facer click.
- Para poder capturar o "deslizamento", ó único que podemos controlar e o cambio de estado e para iso precisamos usar un Listener: **setOnCheckedChangeListener**.