Aplicación a desenvolver U2 A

Sumario

- 1 Introdución
- 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

Introdución

- 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.

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

Deseño

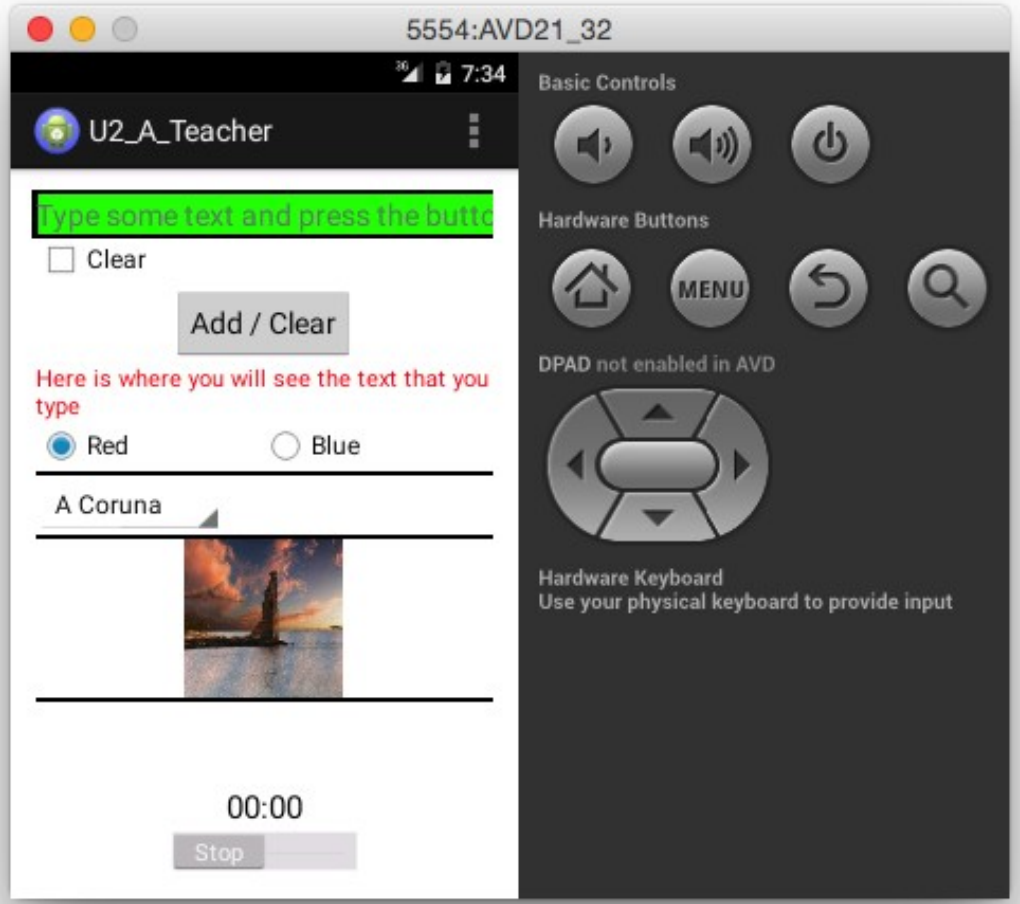
- Comezar antes de nada polo deseño.
- Tratar de aproximarse ao deseño das pantallas que se amosan a continuación.
    - Posicións dos elementos:

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

- Cores:
  - ♦ Usáronse as cores básicas

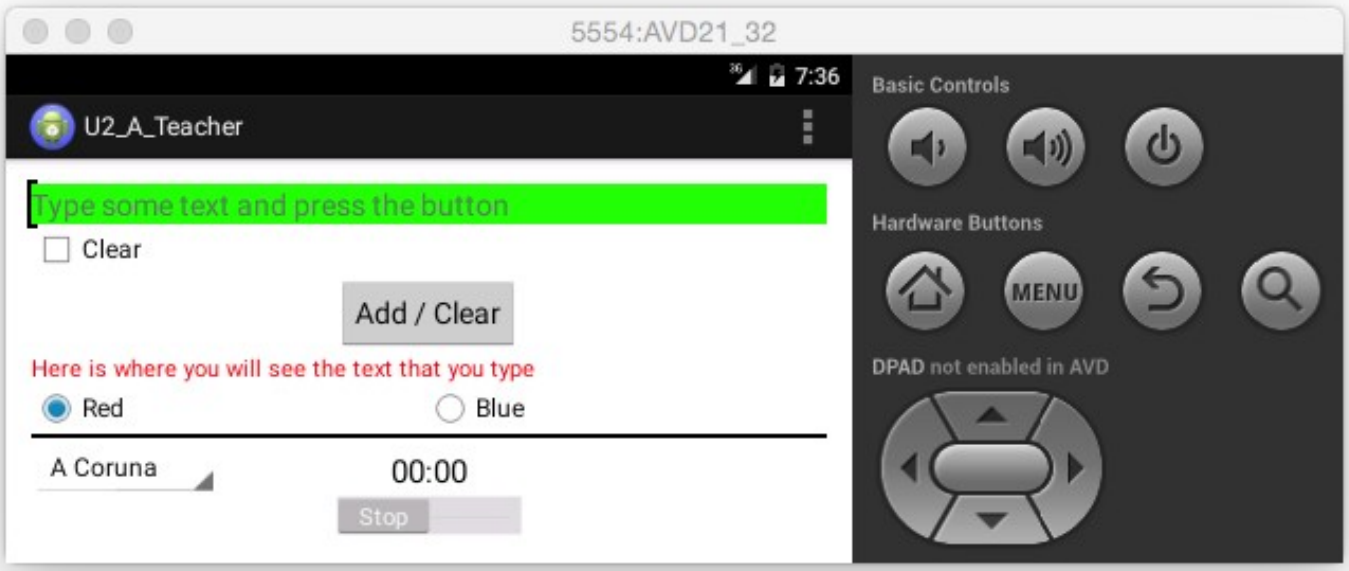
- A aplicación está dividida en 4 bloques separados por liñas.

Deseño vertical



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

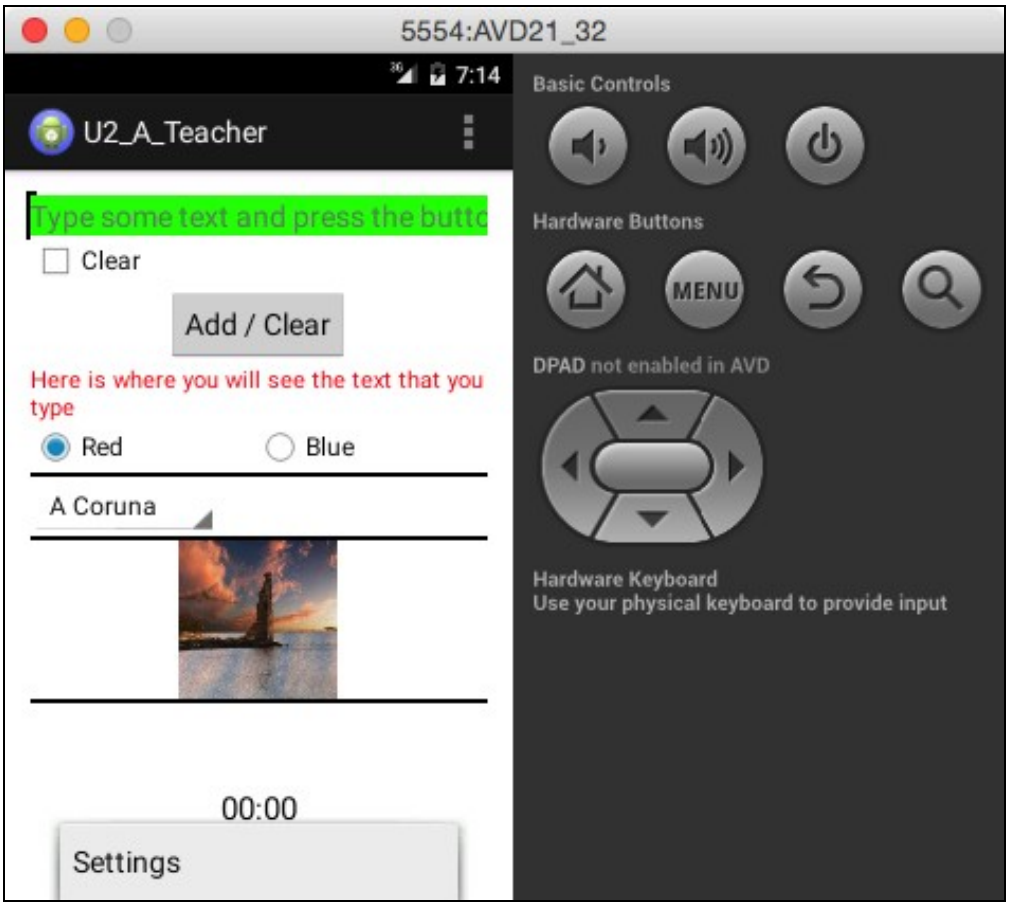
Deseño en apaisado



- 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.

Internacionalización

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



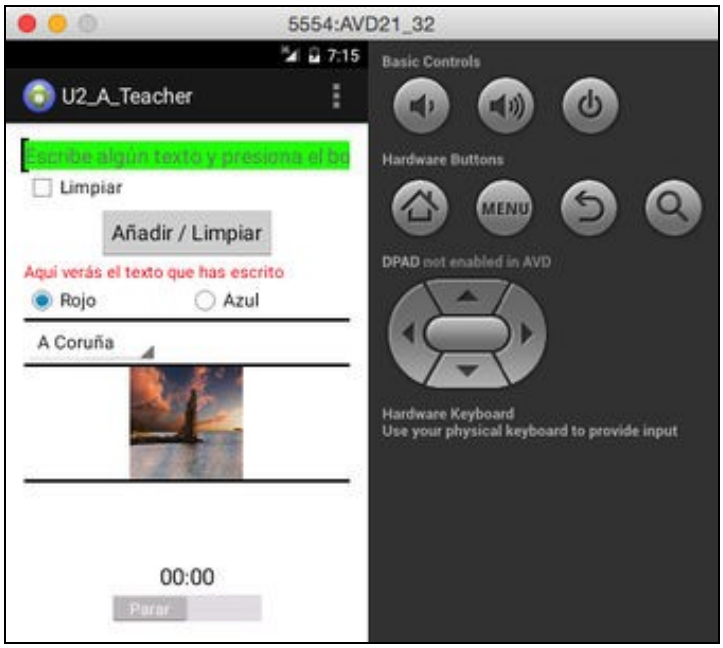
- Cando se traduzan os elementos de Inglés a Español e Galego, observar que nestes 2 idiomas hai **"ñ"** e **tiles**.
- As traducións deben estar en recursos XML non en código Java.

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.

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**:

- Engádese 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** permítennos 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 **Limpar** e prememos o Botón **Engadir/Limpar** ...

- 

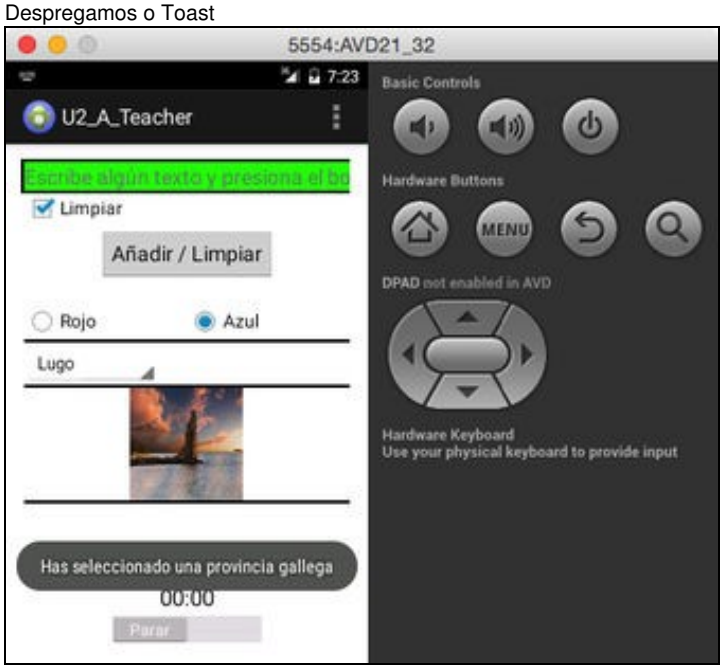
... este botón agora cambia o seu comportamento e limpa a etiqueta vermella.
Mentres non se desmarque o Checkbox, por moito texto que se introduza no TextEdit non se engade nada á etiqueta.
Se desmarca o Checkbox e se engade texto, ese texto será o texto polo que comece a etiqueta.
Observar que ao lanzar a aplicación a etiqueta xa tiña un texto que non se limpou até que se marcou o Checkbox.

Bloque 2: Spinner

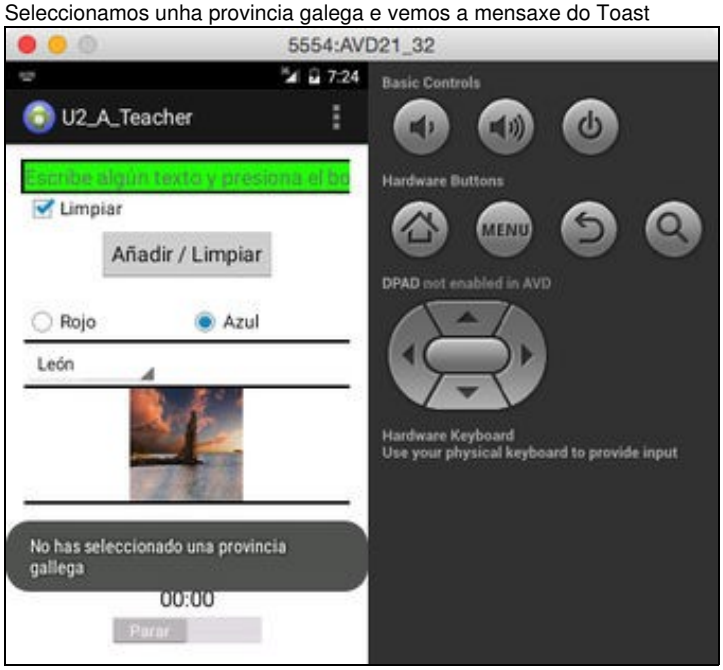
- Este Spinner fai algo moi sinxelo, indica se a provincia seleccionada é galega ou non:
- Usarase un Toast para indicar a pertenza da provincia seleccionada
- Como vamos ter que usar un Listener e o seu contexto vai ser distinto ao da aplicación que lanza, temos que usar o método getBaseContext() para indicarlle ao Toast o seu contexto.
- Ollo 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

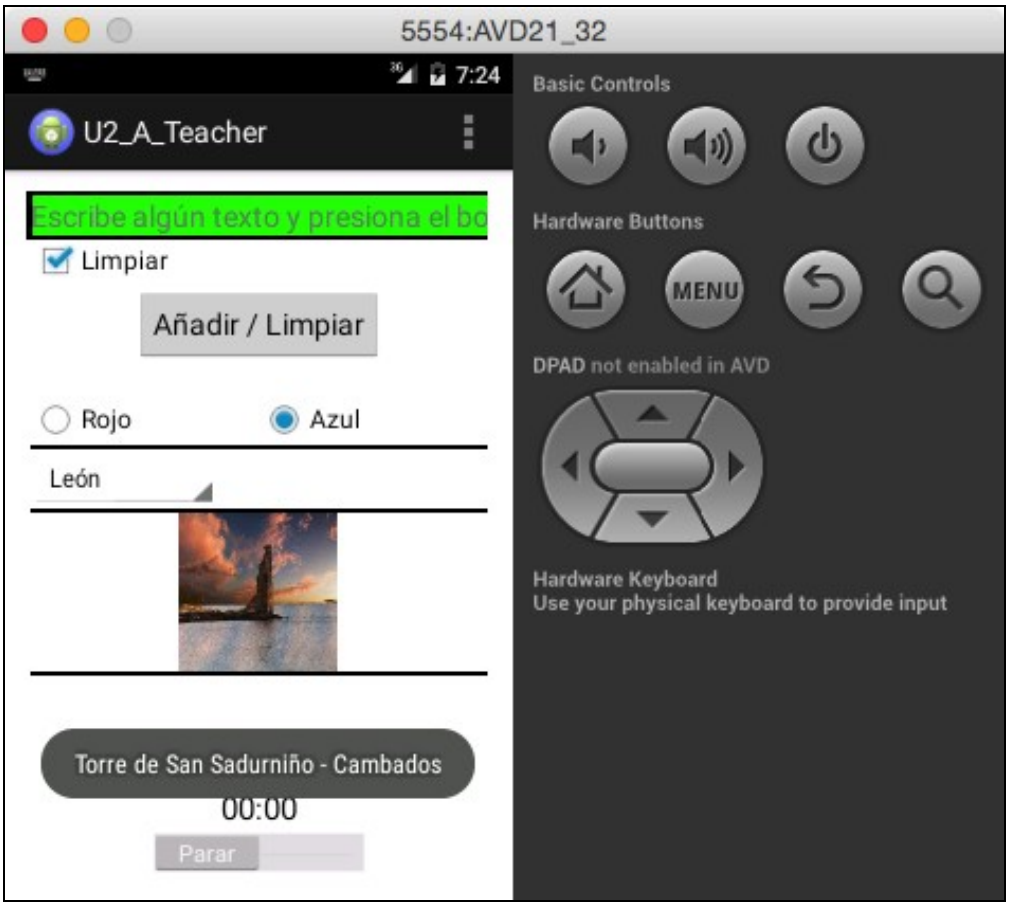
- 

Seleccionamos unha provincia non galega e vemos a mensaxe do Toast

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.

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.
    - ♦ Ollo!! 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**.

-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2014).