Intents

- Un **Intent** é o que lle permite a unha aplicación manifestar a "intención" de que desexa facer algo. Por exemplo:
    - Abrir unha nova actividade (pantalla), da mesma ou distinta aplicación.
    - Pasar uns datos dunha activity a outra, da mesma ou distinta aplicación.
    - Interconectar compoñentes da mesma ou distinta aplicación a través de mensaxes.

- Os **Intents** poden iniciar compoñentes de 2 formas:
    - **Explícita**: chamando á clase Java do compoñente que queremos lanzar/executar.
    - **Implícita**: invocando unha **acción** e os datos a aplicar para esa acción. Por exemplo: acción: ver, datos: url de google. Android informará das actividades receptoras que poden procesar esa acción cos datos axuntados.

- Cando se crea unha aplicación créase a Activity *principal* (A pantalla *principal*).
- Dende esta Activity pódese chamar a outras Activities (pantallas) da propia aplicación ou doutras.

- Para lanzar unha activity dende outra úsase a clase **Intent**.
- Un Intent permite chamar a outros Activities, pasarlles e recoller información, interactuar con servizos do sistema, etc.

- **Referencias**:
    - http://developer.android.com/training/basics/firstapp/starting-activity.html
    - http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html
    - http://developer.android.com/guide/components/intents-filters.html

- Tamén veremos un pouco máis a fondo o ficheiro **AndroidManifest.xml** para:
    - Indicar as activities das que se compón a aplicación e cal é a principal.
    - Os recursos (**permisos**) que vai usar a nosa aplicación.

-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2015).