

APLICACIÓN DEL INSTITUTO

Esta aplicación nos permite hacer una sencilla aplicación de consulta de nuestro centro educativo haciendo uso de ActivityStarter, de modo que podremos consultar la web, localizar el centro educativo e incluso mandar un correo electrónico.

¿QUÉ VAS A APRENDER EN ESTE EJERCICIO?

- Elementos de la paleta Conectividad:
 - o ActivityStarter:
 - Apertura del programa de correo electrónico.
 - Apertura de Google Maps.
- Repaso de otros componentes:
 - o Paleta Interfaz de usuario.
 - o Paleta Disposición.

¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO?

Aprender a pasar datos entre pantallas mediante el valor inicial.

Ejecutar el ActivityStarter para la ejecución de diferentes programas en nuestro teléfono móvil: correo electrónico, Google Maps, etc.

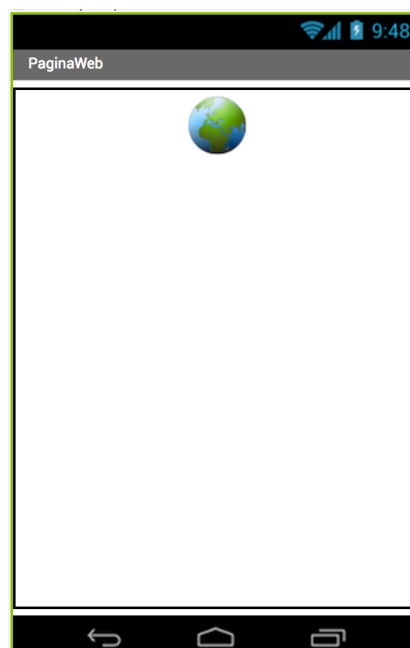
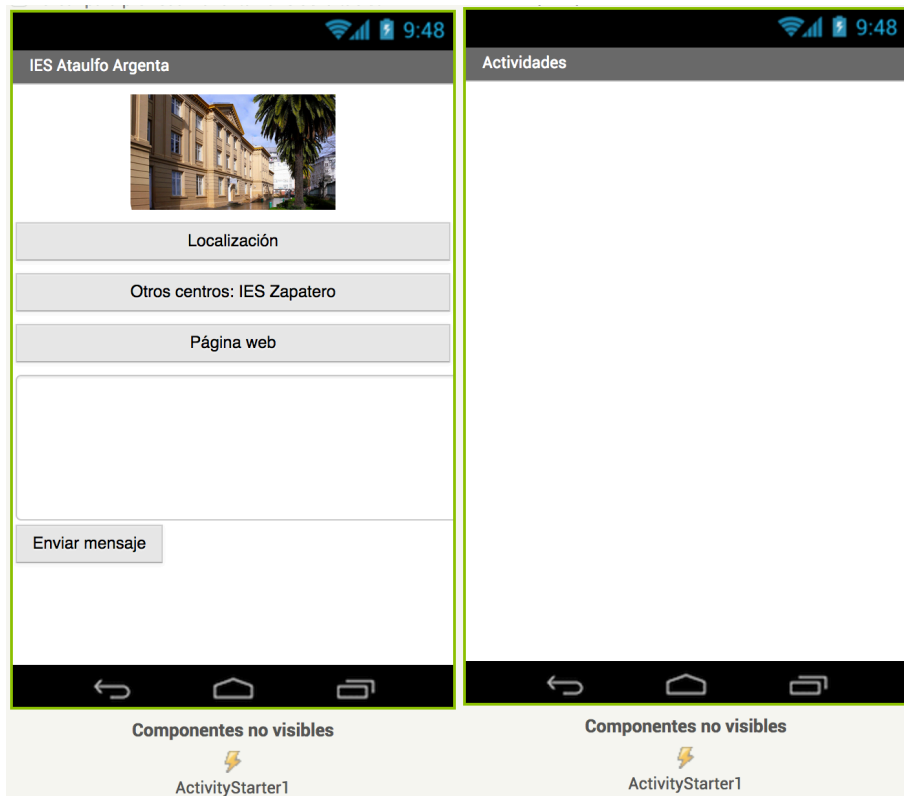
Diseñar una aplicación que permita al usuario consultar datos del centro educativo.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN

Crema un nuevo proyecto llamado **“Instituto”**.

Diseña tres pantallas como las que se muestran a continuación distribuyendo los componentes de manera correcta utilizando la alineación vertical y horizontal. No olvides incluir los elementos “No visibles” que se visualizan en la parte inferior.

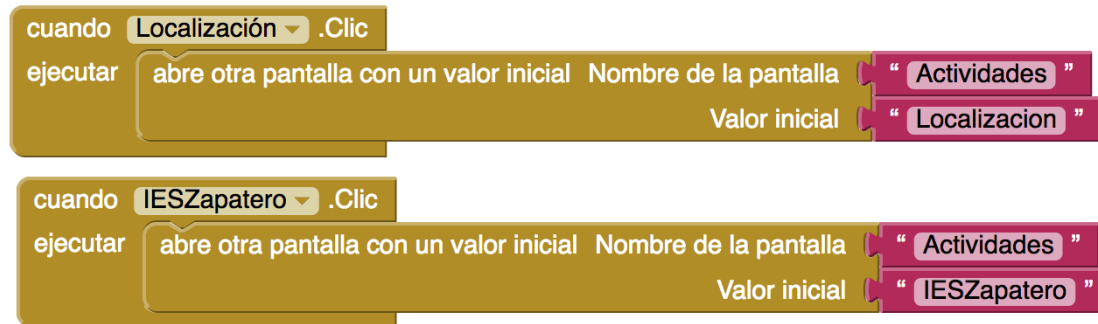
Renombra los elementos de la aplicación para que tengan un nombre fácil de reconocer.



PROGRAMACIÓN DE LOS ELEMENTOS: SCREEN1

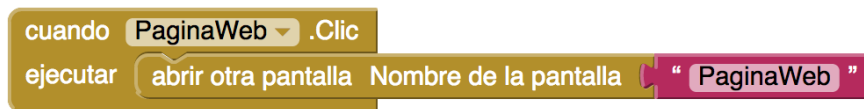
BOTONES A LA PANTALLA ACTIVIDADES

Hay dos botones que permiten ir a la pantalla de Actividades. Ambos envían un Valor inicial, que servirá para conocer desde cuál de los dos botones se ha llegado a esta pantalla.



BOTÓN DE PÁGINA WEB

Abrirá otra pantalla sin valor inicial que contendrá un visor web.



BOTÓN DE ENVIAR MENSAJE

Captura el texto introducido en el cuadro de texto y abre el mensaje de correo electrónico con unos valores iniciales. Para ello, en la UriDelDato hay que escribir lo siguiente:

[mailto:<correo electronico>?subject=<asunto>&body=<cuerpo>](mailto:info@iesataulfoargenta.es?subject=Contacto desde la web&body=)

Podemos sustituir la información entre los elementos < y >.

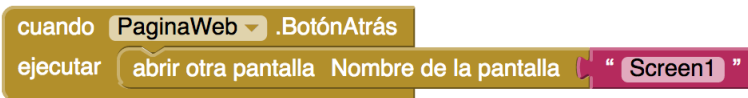


PROGRAMACIÓN DE LOS ELEMENTOS: PAGINA WEB

A través de las propiedades del visor web introducimos los valores:

- Alto y ancho: automático / ajustar a contenedor.
- UrlInicial: la web de nuestro instituto.

En la parte de bloques, únicamente introduciremos un bloque, que nos permitirá volver a la página inicial en caso de pulsar el botón Atrás.

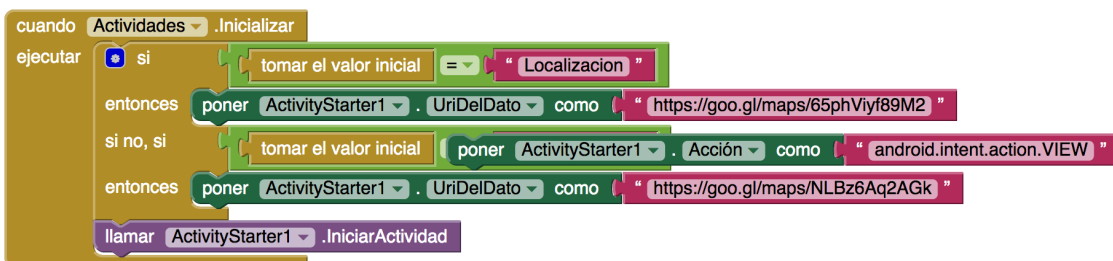


PROGRAMACIÓN DE LOS ELEMENTOS: ACTIVIDADES

Dado que vamos a abrir dos mapas, pero compartimos la mayoría de los elementos del ActivityStarter, cargaremos los datos Acción, Clase y Paquete en las propiedades del Activity Starter:

- Acción: android.intent.action.VIEW
- Clase: com.google.android.maps.MapActivity
- Paquete: com.google.android.apps.maps

En la parte de bloques, comprobaremos el valor inicial que ha sido pasado desde la pantalla Screen1, y en función de cuál sea, escribimos la UriDelDato con las direcciones de cada localización.



Para ello accedemos a Google Maps, buscamos los lugares, pulsamos sobre el botón Compartir y almacenamos la URL que nos devuelve.



Además introduciremos un bloque, que nos permitirá volver a la página inicial en caso de pulsar el botón Atrás.

