

Trabajando con Pantallas

¿ Qué aprenderé ?.....	1
Diseñar los componentes.....	1
Asignar comportamientos a los componentes.....	3
PRUEBA!!!!.....	4
Creando la pantalla2.....	4
Asignar comportamientos a los componentes.....	5
Modificación de Screen1.....	6
PRUEBA!!!!.....	7

Screens es un ejemplo para pasar de una pantalla a otra, modificando un campo de texto.

Gastaremos un **cuadro de texto**, que será utilizado para enviar información a la pantalla2 (Screen2) y un **botón** para realizar el envío.

¿ Qué aprenderé ?

En esta aplicación aprenderás:

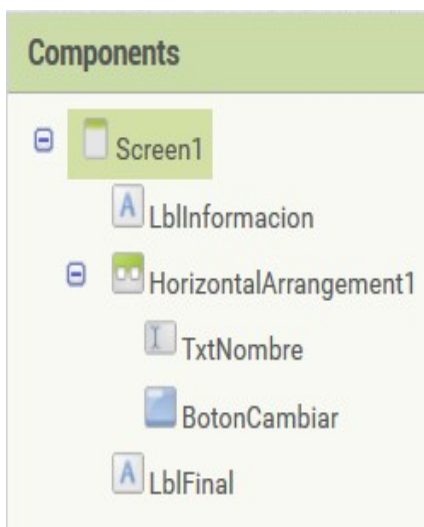
- Realizar una llamada para que se abra otra ventana diferente a la actual.
- Usar un evento de cierre de pantalla.
- Paso de parámetros a otra pantalla, si bien esta restringido a uno y el uso de variables globales no soluciona este problema. El ámbito de las variables globales es relativo a la pantalla actual. Esta sería una mejora importante para otra versión.

Diseñar los componentes

Crema un nuevo proyecto llamado **Varias_Pantallas**.

Añade los componentes que aparecen en la siguiente tabla:

Tipo de componente	Grupo de Palette	Cómo lo llamaremos	Finalidad
<i>Label</i>	User Interface	LblInformacion	Muestra un texto informativo.
<i>HorizontalArrangement</i>	Layout	HorizontalArrangement1	Contiene un textbox y un botón de envío.
<i>TextBox</i>	User Interface	TxtNombre	Contendrá el nombre del usuario.
<i>Button</i>	User Interface	BotonCambiar	Botón que utilizará el usuario para llamar a la pantalla2.
<i>Label</i>	User Interface	LblFinal	Etiqueta que contendrá la frase final.




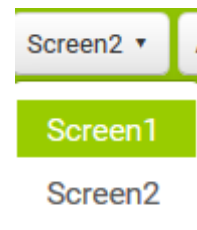
Configura las **propiedades** de los **componentes**:

- Asigna a la propiedad **Text** de *LblInformacion* “Esta es la pantalla 1”.
 - Deja la propiedad **Text** de *TxtNombre* a vacío y a la propiedad **Hint** “Escribe tu nombre”
 - Asigna al campo **Text** de *BotonCambiar* “Cambiar a pantalla2”.
-
- Asigna al campo **Text** de *LblFinal* la cadena vacía ””. Este campo lo asignaremos desde **Blocks**.

De momento habrás obtenido:



- Crea una pantalla nueva, pulsando sobre el botón  y deja el nombre que viene por defecto **Screen2**.

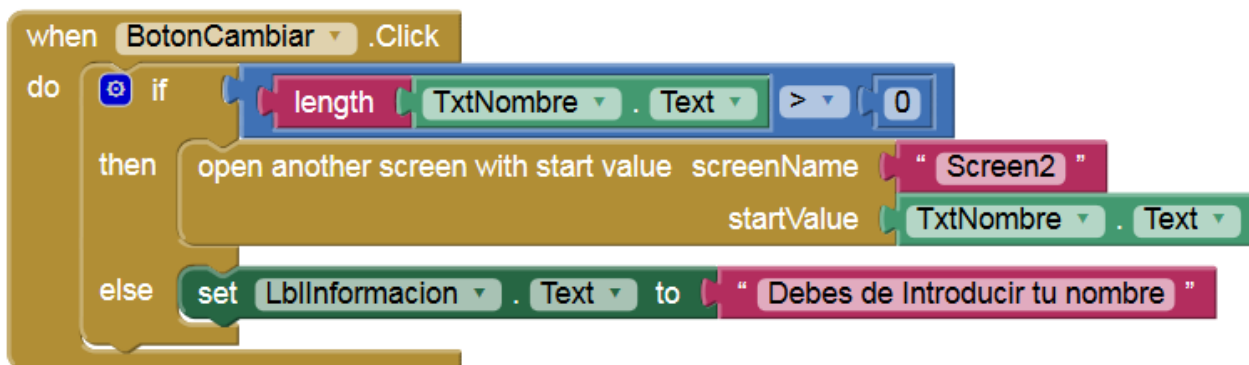


- Ahora para cambiar de una a otra deberás usar el menú desplegable.

Asignar comportamientos a los componentes

- Cuando se pulse sobre el botón **Cambiar a Pantalla2** se enviará la información contenida en el campo de texto, si éste estuviera vacío el sistema informará que se debe rellenar.

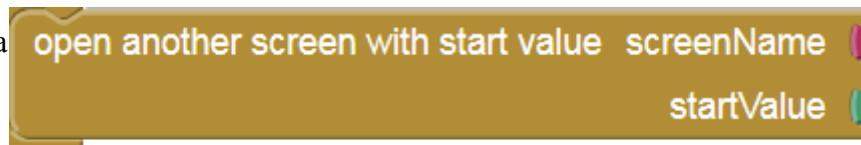
Empezaremos creando este bloque, asociado al botón.



El comportamiento es el siguiente:

Si el campo de texto no está vacío (**longitud >0**) entonces se llama a otra pantalla, rellenando el nombre de la pantalla que queremos abrir y le enviamos un único parámetro, en este caso la información del cuadro de texto. En caso contrario (**longitud=0**) se avisa mediante un mensaje a través del campo **LblInformacion**.

La orden se encuentra en el *Built-in Control*.



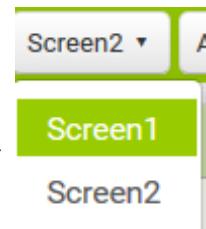
Guarda primero el proyecto con el nombre **Varias_Pantallas**. Genera el fichero **apk** “**Varias_Pantallas.apk**” que es el que debes copiar a tu teléfono.

PRUEBA!!!!

Pulsa sobre el botón sin rellenar el campo de texto, a continuación rellena el campo de texto con tu nombre y pulsa sobre el botón

Creando la pantalla2

Ahora diseñaremos la **pantalla2**. Cambiate a ella desde el menú superior.



Crea los siguientes componentes.

Tipo de componente	Grupo de Palette	Cómo lo llamaremos	Finalidad
<i>Label</i>	User Interface	LblInformacion	Muestra un texto informativo.
<i>Label</i>	User Interface	LblNombre	Mostrará la información enviada por screen1
<i>Button</i>	User Interface	BotonVolver	Botón que utilizará el usuario para regresar a la pantalla1.

Los componentes son los siguientes:



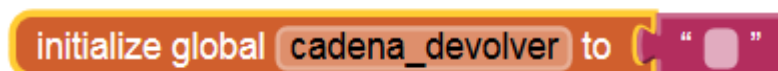
- *LblInformacion*, cuya propiedad **Text** contiene “Esta es la pantalla2”.
- *LblNombre*, cuya propiedad **Text** esta vacía y que mostrará la cadena de texto enviada por Screen1.
- *Boton_Volver*, cuya propiedad **Text** contiene “Regresar a Pantalla1”.

El aspecto será el siguiente:



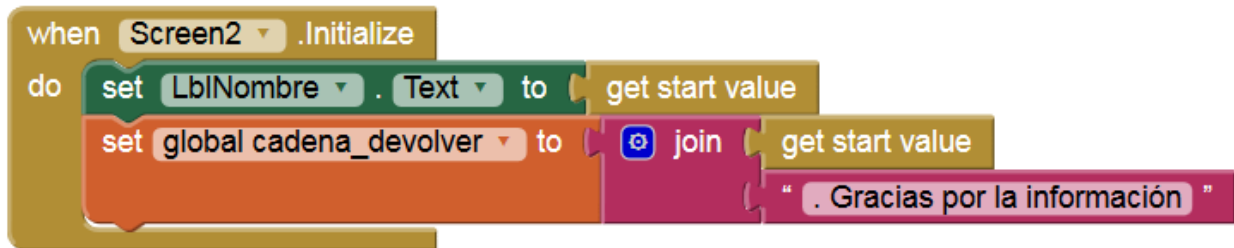
Asignar comportamientos a los componentes

Vamos a crear una variable global desde **Blocks**.



Esta variable contendrá información a devolver a **Screen1**.

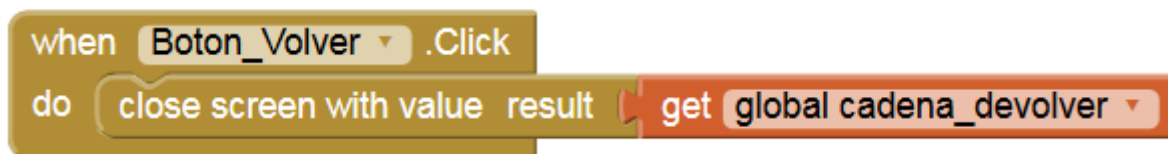
Crea el bloque siguiente:



```
when Screen2 .Initialize
do
  set LblNombre . Text to get start value
  set global cadena_devolver to join get start value
  " . Gracias por la información "
```

Al inicializar la pantalla2 copia en **LblNombre** el valor que envió la pantalla1 (**Get Start Value**) y completa la **cadena_devolver** con esa información, además de “Gracias por la información”.

Completa el bloque del botón:



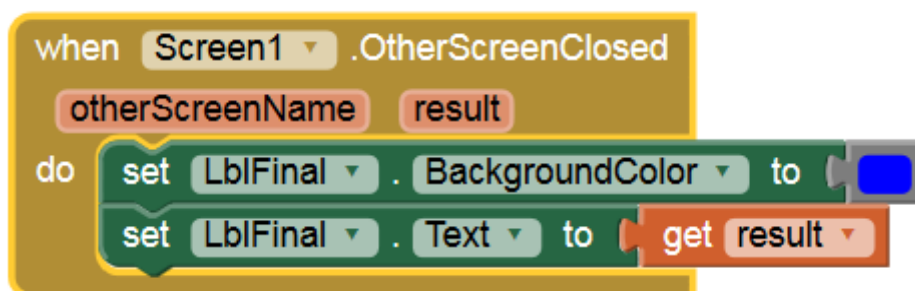
```
when Boton_Volver .Click
do
  close screen with value result get global cadena_devolver
```

Cierra la pantalla actual (**Screen2**) y envía **cadena_devolver** a la pantalla1.

Modificación de Screen1

Por último mostraremos la información que **Screen 2** nos ha enviado.

- Vuelve a **Screen1**.
- Añade un nuevo bloque:



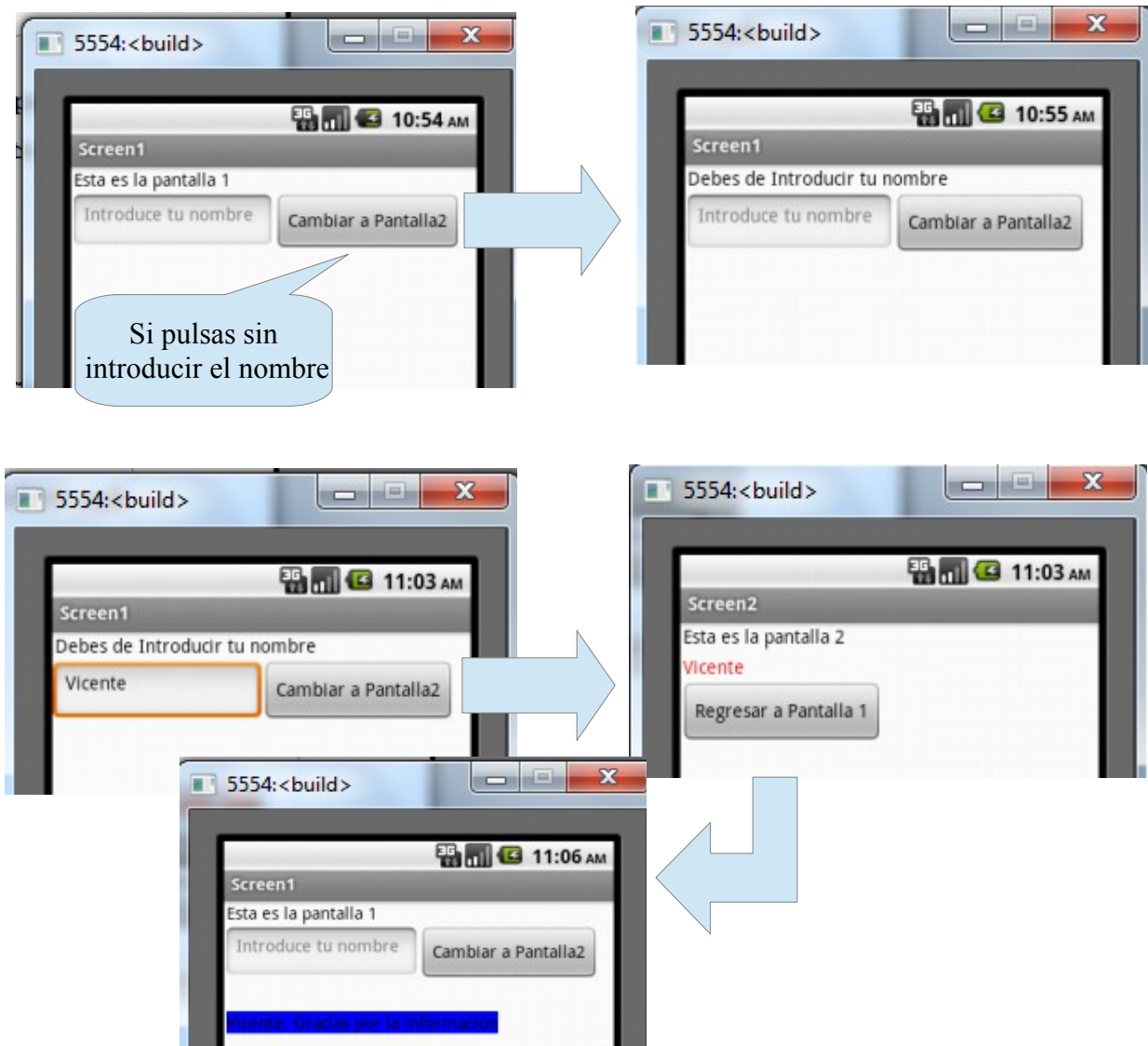
```
when Screen1 .OtherScreenClosed
  otherScreenName result
do
  set LblFinal . BackgroundColor to blue
  set LblFinal . Text to get result
```

Este evento se dispara cuando otra pantalla diferente a la actual se ha cerrado. El parámetro **otherScreenName** nos serviría para identificar que pantalla se cerro, pero como en nuestro caso solo tenemos dos no nos hace falta. Cambiamos el color de fondo de **LblFinal** y lo mostramos por pantalla.

Guarda primero el proyecto con el mismo nombre, **Varias_Pantallas**. Genera el fichero **apk** “**Varias_Pantallas.apk**” que es el que debes copiar a tu teléfono.

PRUEBA!!!!

Aquí podemos ver la secuencia completa.



Podrás observar que podemos pasar un parámetro de una pantalla a otra, esperemos que lo mejoren en futuras versiones de **AppInventor**.