

Echemos un vistazo al código que puede verse en la figura 1. Corresponde al fichero "AndroidManifest.xml". Cuando intentamos ejecutar el programa, un pequeño círculo rojo en la derecha marca un error. La etiqueta "<application>", comienza con el signo "<", pero después de la propiedad "android:icon" no se cierra con ">" y comienza una nueva etiqueta: "<intent-filter>".



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="my.android.sw"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >

    <uses-sdk android:minSdkVersion="7" />

    <application
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        <activity
            android:name=".Actividad_1"
            android:label="@string/p1" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
```

Figura 1. No se ha cerrado la etiqueta <application>.

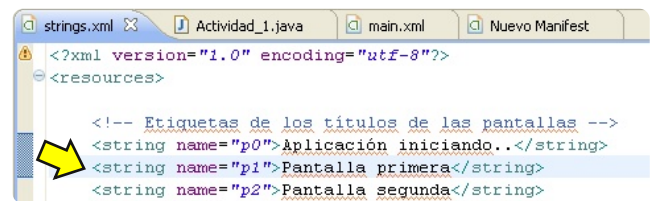
Sólo hay que cerrar la etiqueta justo donde apunta la flecha en la figura 1, añadiendo ">". Si se vuelve a ejecutar, verás que el problema desaparece. Puedes simular este error, eliminando intencionadamente el cierre de alguna etiqueta en tu propio código para comprobar que se genera un error fácil de resolver.

Una aplicación Android tiene una pantalla principal que se define como una actividad en el fichero "AndroidManifest.xml". Puede verse en la figura 1 con la etiqueta "<activity>".

Dicha etiqueta tiene dos propiedades, "name" y "label". La primera identifica el código o la clase que se ejecuta cuando se abre la ventana principal del programa. La segunda propiedad, define el nombre que aparecerá en la barra del título de la ventana. Observa que aparece en el formato "@string/p1". Esto quiere decir que el texto se buscará en el fichero de recursos "strings.xml" (deberá estar previamente definido).

Cuando se crean más ventanas en la aplicación, cada una debe tener un nuevo bloque "<activity>" en "AndroidManifest.xml". De otro modo, nos encontraremos con algunos errores.

En nuestro ejemplo, el título de la ventana será una etiqueta definida como "p1" en "strings.xml". Si abrimos este fichero y comprobamos la lista de etiquetas, vemos cual es el mensaje para este caso (véase figura 2). Si quieres cambiar el título de la ventana, ya sabes los dos ficheros que debes modificar para conseguirlo.



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>

    <!-- Etiquetas de los títulos de las pantallas -->
    <string name="p0">Aplicación iniciando..</string>
    <string name="p1">Pantalla primera</string>
    <string name="p2">Pantalla segunda</string>
```

Figura 2. Lista de etiquetas en el fichero "strings.xml".

Compila tu programa y observa el resultado (véase figura 3). En el título de la ventana principal se muestra "Pantalla primera".

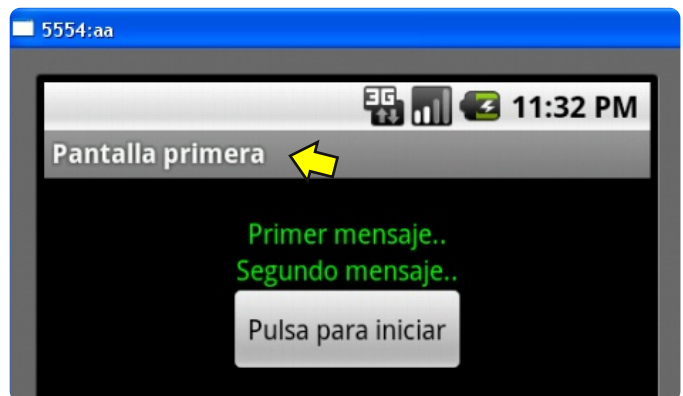


Figura 3. Se muestra el título de la ventana.

Si se definen todos los textos en el fichero "strings.xml", sólo se tendrá que ir a un sólo archivo para modificar cualquier dato que se desee cambiar y resultará muy sencillo, por ejemplo, renombrar los títulos de las ventanas de la aplicación.

Se propone como ejercicio, cambiar el título de la ventana principal de tu aplicación al siguiente mensaje "Mi primera ventana Android". Modifica la etiqueta en el fichero "strings.xml" y recompila la aplicación. Envía al profesor una captura del resultado del simulador.