



# Multi-screen con Menù a Tendina

## 1 COMPONENTI

---

**Screen**, Schermo – documentazione: [link](#)

**Spinner**, Menù a Tendina – documentazione: [link](#)

**Notifier**, Notifica – documentazione: [link](#)

## 2 OBIETTIVO DEL TUTORIAL

---

Questo tutorial vuole dimostrare come programmare un'applicazione contenente uno **Spinner** (menù a tendina) che permetta di navigare tra più schermi della app stessa.

Per programmarla sarà quindi necessario creare almeno due **Screen** e collegarli a differenti opzioni del menu a tendina.

## 3 DESIGNER

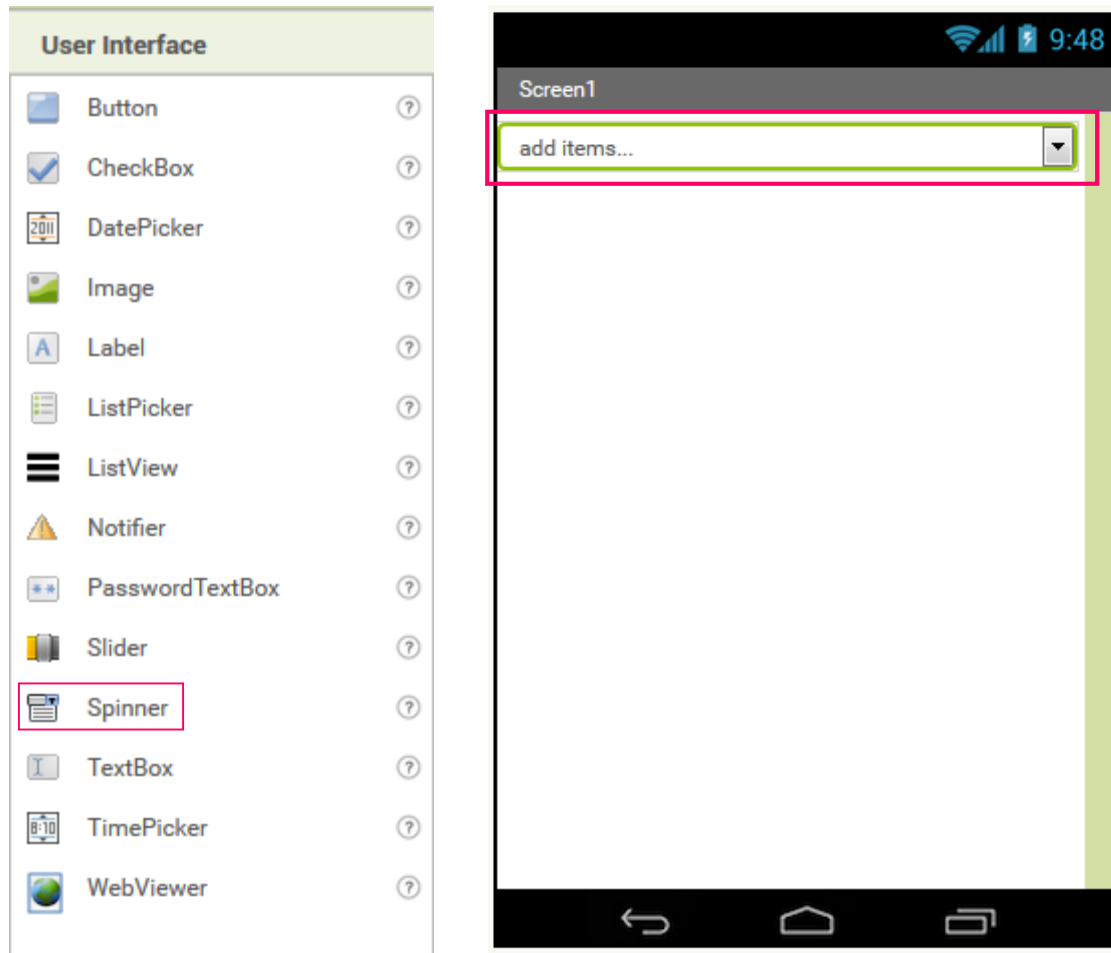
---

### 3.1 SCREEN 1

Lo Screen 1 è la prima schermata dell'applicazione che appare – la Home Page.

In questa schermata dovremo importare lo **Spinner** in modo che sia possibile selezionare lo **Schermo** da visualizzare.

Dal menu **User Interface** selezionare **Spinner** e trascinarlo nel Viewer:



Per configurare il Menu a Tendina affinché chieda di selezionare lo schermo, è necessario modificarne le proprietà. In particolare:

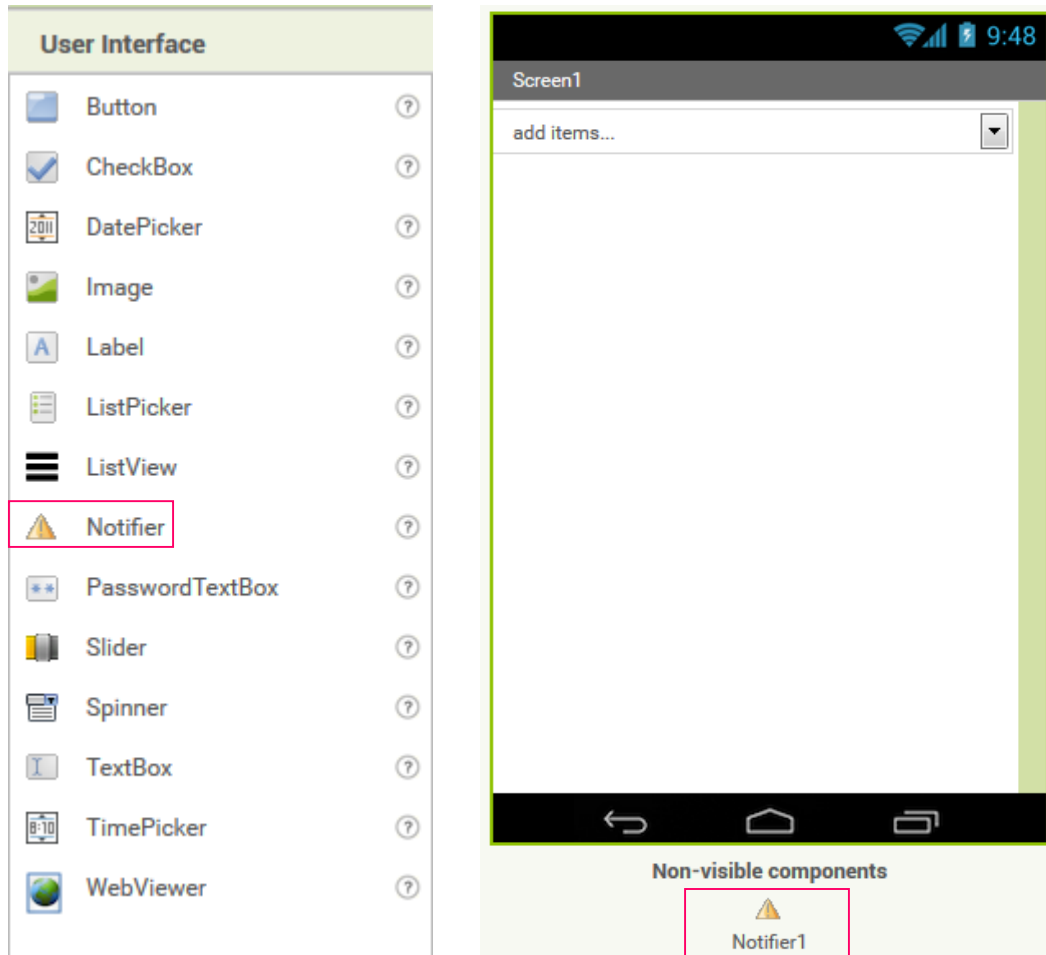
- **ElementFromStrings** rappresenta le opzioni che verranno mostrate dal menu a tendina. In questo esempio le opzioni sono i nomi degli schermi che, per semplicità, chiameremo *Screen1* e *Screen2*.  
I nomi delle opzioni devono essere inseriti nel campo **ElementFromStrings** separati da virgole.
- **Width** è la larghezza dello Spinner. In questo caso è stata impostata a *Fill Parent*, ovvero in modo tale che la tendina sia larga quanto lo schermo del vostro cellulare.
- **Prompt** è il titolo del vostro menu a tendina – in questo caso *Select a Screen*.

L'immagine sottostante riporta la configurazione delle proprietà dello **Spinner** per questo esempio.

Properties
Spinner1
ElementsFromString Screen1, Screen2
Width Fill parent...
Prompt Select a Screen
Selection <input type="text"/>
Visible <input checked="" type="checkbox"/>

Il secondo elemento da importare sarà **Notifier**, un elemento invisibile sullo schermo dell'app ma che servirà per far apparire una notifica pop-up di "cambio schermo avvenuto".

Di nuovo, dal menu **User Interface** selezionare **Notifier** e trascinarlo nel Viewer.



Lasciare le proprietà del Notifier inalterate.

### 3.2 SCREEN 2

Il secondo schermo della nostra app che, ai fini di questa demo, non avrà associata nessuna funzione particolare ma è stato solo riempito con scritte ed immagini che siano in grado di identificarlo.

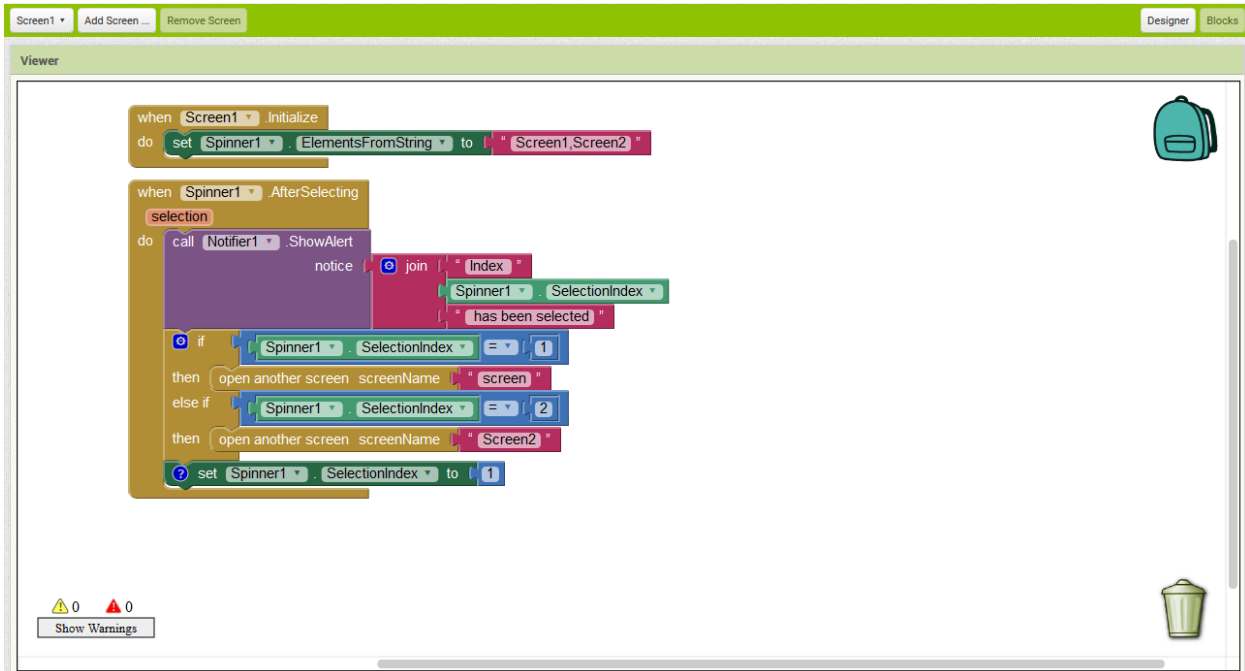


## 4 BLOCKS

---

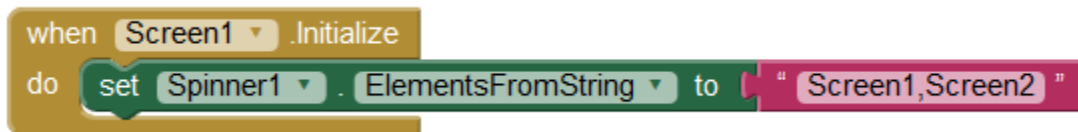
In questa sezione spiegheremo come collegare i due schermi attraverso il menu a tendina e le funzionalità dei blocchi correlati a ciascun elemento dello Screen 1.

Nell'immagine sottostante viene rappresentato tutto il diagramma di flusso legato a Screen 1:



#### 4.1 INIZIALIZZAZIONE

Quando si Apre l'app, si atterra sul primo schermo (alias Screen 1) done abbiamo inserito il menu a tendina. Per prima cosa questo menu deve essere inizializzato all'elenco di opzioni disponibili per l'utente (in questo caso *Screen1, Screen2*).



#### 4.2 CLICK E SELEZIONE

Il secondo blocco di operazioni è invece dedicato a ciò che l'app deve eseguire quando l'utente seleziona un'opzione dal menu a tendina.

```

when Spinner1 .AfterSelecting
  selection
  do
    call Notifier1 .ShowAlert
      notice
      join " Index "
      Spinner1 . SelectionIndex
      " has been selected "
    if Spinner1 . SelectionIndex = 1
    then open another screen screenName " Screen1 "
    else if Spinner1 . SelectionIndex = 2
    then open another screen screenName " Screen2 "
    set Spinner1 . SelectionIndex to 1
  
```

Per prima cosa viene richiamato il **Notifier** che mostra su una finestra pop-up la selezione dello schermo eseguita. Per esempio se seleziono la voce *Screen2* dal menu a tendina, il Notifier mi permetterà di visualizzare un messaggio come segue

*"Index 2 has been selected"*

```

selection
  do
    call Notifier1 .ShowAlert
      notice
      join " Index "
      Spinner1 . SelectionIndex
      " has been selected "
  
```

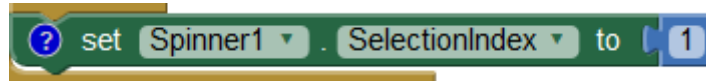
Contemporaneamente, grazie al parametro di selezione contenuto in **Spinner1.SelectionIndex** si verifica se lo schermo selezionato è l'**1** o il **2** – se l'indice selezionato è 1 allora si aprirà lo schermo 1 altrimenti il secondo.

```

if Spinner1 . SelectionIndex = 1
then open another screen screenName " Screen1 "
else if Spinner1 . SelectionIndex = 2
then open another screen screenName " Screen2 "
  
```



Infine è possibile resettare il valore iniziale dell'opzione menu a tendina a 1 per tornare alla Homepage.



## 5 SCREENSHOT DELL'APP

---

