

E0902 ThreadingSimple

Ejercicio A

Como copia de la aplicación **ThreadingNoThreading**, crear una aplicación llamada **ThreadingSimple**.

Modificar el método `onClick()` para dejarlo así:

```
public void onClick(View v) {  
    loadIcon();  
}
```

En el método `loadIcon()` crear un **Runnable** para ejecutar el código que en el ejemplo **ThreadingNoThreading** es ejecutado en el método `loadIcon()` además de la asignación del `Bitmap` a la vista.

Crear también un objeto **Thread** y pasarle el **Runnable** como parámetro.

Llamar al método `.start()` del nuevo **Thread**.

Ejecutar la aplicación y ver qué pasa.

Ejercicio B

Modificar lo necesario para que en el `LogCat` aparezca la secuencia de llamadas al nuevo **Thread**.

Usar el TAG definido.

Asignar un nombre al **Thread** y que el `Log` lo muestre.

Tras la ejecución buscar en el `Log` el mensaje.

Ejercicio C

Modificar lo necesario para que la aplicación **ThreadingSimple** funcione.

Usar el método `.post` de la clase `mImageView`

Mostrar un mensaje en el `LogCat` por la ejecución de cada **Runnable** que sea necesario.