

E0906 ThreadingHandlerRunnable

Crear un nuevo proyecto llamado **ThreadingHandlerRunnable** con el código y layouts del proyecto **ThreadingAsyncTask**.

Modificar el código para:

En la actividad principal instanciar un nuevo objeto Handler privado a la clase.

En el listener del botón “Load Icon” instanciar y ejecutar a un thread cuyo código será un Runnable que vamos a crear a continuación.

La clase **LoadIconTask** en este ejercicio será un **Runnable** y no un **AsyncTask** como el ejercicio anterior.

En el constructor del **Runnable LoadIconTask** pasarle el **ID** del recurso a cargar, es decir el **R.drawable.painter**.

El método **run()** del **Runnable LoadIconTask** deberá realizar varias tareas, pero la ejecución de éstas no se realizará en el mismo thread donde se ejecuta este **Runnable**, sino que serán Runnables que se enviarán al Handler de la actividad principal para su ejecución.

Por tanto habrá que definir, específicamente o anónicamente los **Runnables** apropiados para:

- Hacer visible la barra de progreso
- Establecer el bitmap ya cargado en la vista apropiada
- Establecer el progreso de la barra de tareas cada cierto tiempo
- Hacer invisible la barra de progreso

La “operación pesada” que realizará el Runnable **LoadIconTask** será la carga del bitmap, al igual que el los ejercicios anteriores simulando su carga durante un tiempo de 5 segundos, simulando con un bucle llamando al método **sleep()**. La notificación de progreso se realizará cada vez que venza el delay.