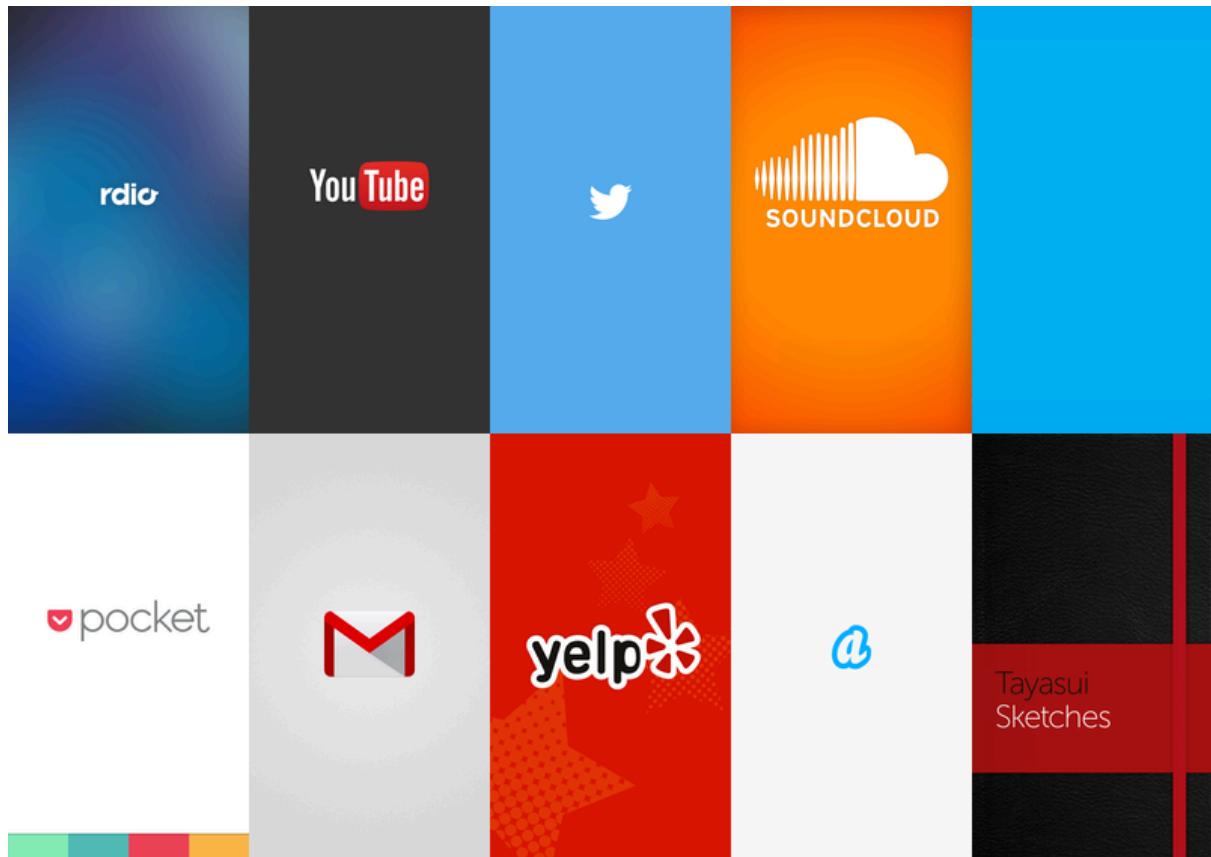


TAREA Trimestre 2

Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

En primer lugar, seguimos manteniendo el *SplashScreen*.

1. Crea un *SplashScreen* con un formato como el siguiente:
 - Consistirá en una pantalla con el **fondo blanco**, donde debe aparecer un **logo** que identifique a la empresa.



Los cambios a realizar son los siguientes.

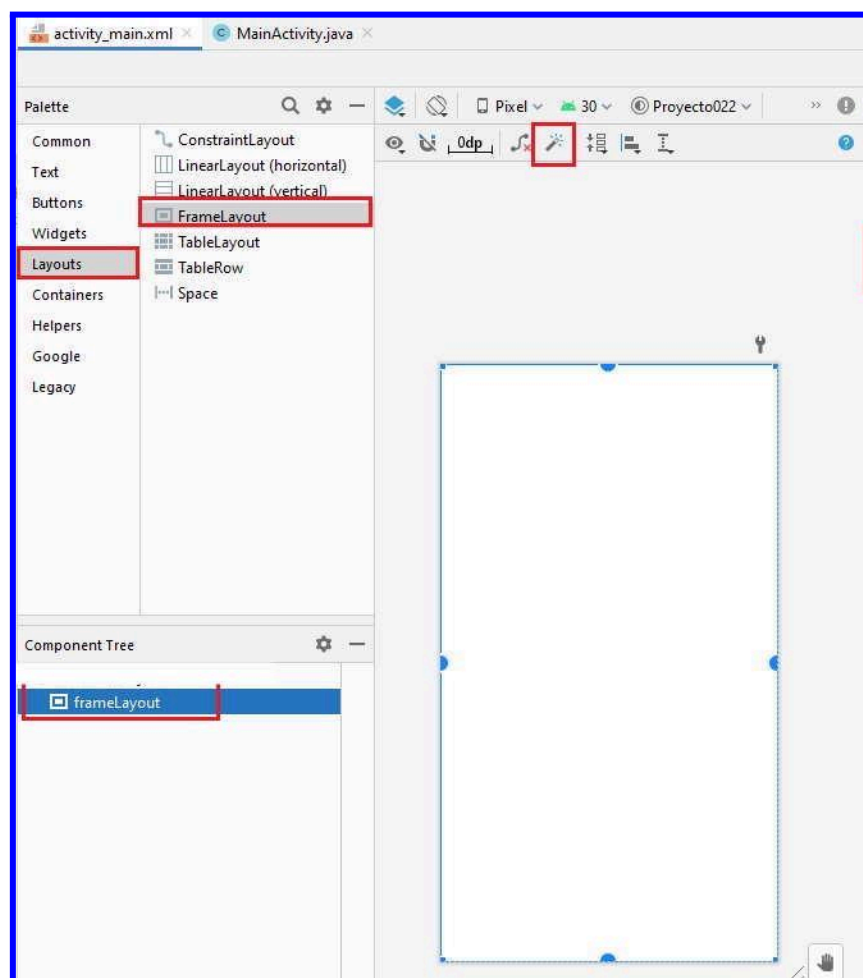
- Vamos a modificar la app de forma que solo nos queden dos **activities**: **LoginActivity** y **MenuActivity**.

LoginActivity

Este activity debe ser visible con las vistas **portrait** y **landscape**.

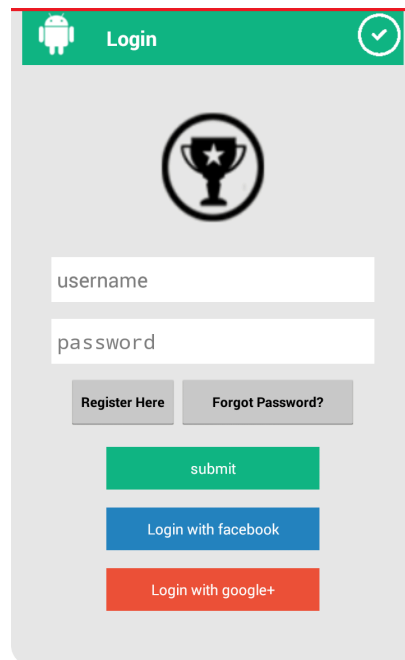
Paso 1

Modificamos el **activity** llamado **LoginActivity** para que tenga únicamente un **FrameLayout**.

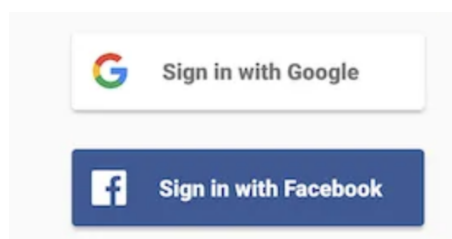


Paso 2

Inicialmente, este `LoginActivity`, debe cargar un *fragment*, llamado **FragmentLogin**, cuya vista coincidirá con la del antiguo `LoginActivity`.

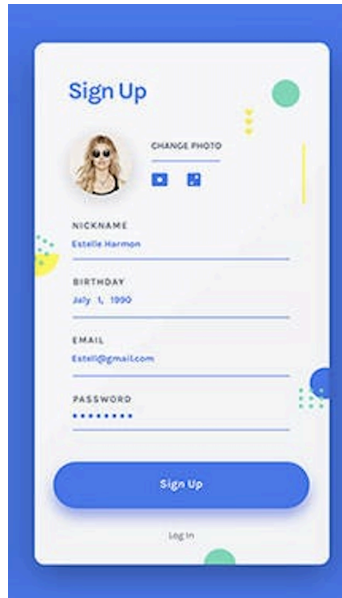


- Los campos de texto para escribir el nombre de usuario y la contraseña deben de ser de tipo `TextInputLayout`.
- Es necesario comprobar que los campos no están vacíos. Para esta comprobación puedes usar la propiedad `error`.
- Como de momento no hemos visto como movernos entre diferentes activities, y tampoco hemos trabajado la conexión a una BBDD, al hacer click sobre cualquiera de los 5 botones, aparecerá un elemento de tipo `SnackBar`, indicando el botón que hemos marcado.
- Los botones para la autenticación con una cuenta de Google o Facebook, incluirán la imagen corporativa de la empresa y el nombre de la misma.



Paso 3

Crea un nuevo **Fragment**, llamado **FragmentFormulario** que tenga un formato como el siguiente. La vista coincidirá con la del antiguo **FormularioActivity**.

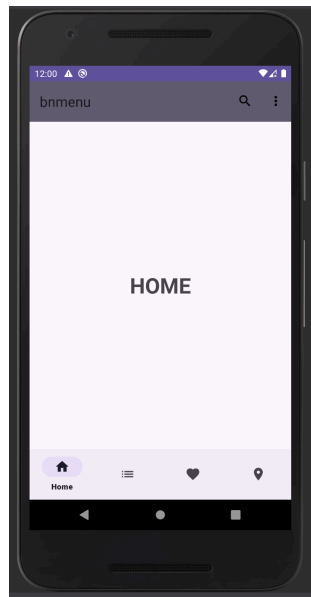


- A esta pantalla se llega al pulsar el botón de **“Registro”**, desde **FragmentLogin**.
- La foto debes cargarla usando la librería **Glide**.
- La fecha de nacimiento usará un **DatePicker Dialog**.
- La contraseña aparecerá oculta.
- Usa patrones para comprobar que el formato del correo electrónico sea correcto.

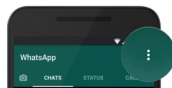
¡Extra!

Crea un nuevo **fragment** que realice la gestión de permitir a un usuario establecer una nueva contraseña cuando haya olvidado la que tenía asignada.

MenuActivity



Menú contextual



Solo tendrá una opción: **“Cerrar sesión”**, que hará que el usuario deje de estar logueado (esto lo veremos más adelante, con *SharedPreferences*).

Bottom Navigation Menu

En él, podemos apreciar que hay un menú inferior de navegación (*Bottom Navigation Menu*), con al menos estos 4 ítems:

1. **Home.** El fragment asociado, cargará la vista de **ContactoActivity**, exceptuando la imagen que teníamos para simular un mapa. Ya no es necesario gestionar la vista **Landscape**.
2. **List.** El fragment asociado, cargará la vista de **RVActivity**, es decir, nos cargará la lista de elementos que mostramos en el *RecyclerView*.
3. **Fav.** El fragment asociado, cargará la vista de **RVActivity**, pero solo aquellos elementos que se han marcado como “favoritos” en el *fragment* anterior (para esto es necesario trabajar con **persistencia**).
4. **Location.** El fragment asociado, cargará una vista que permita gestionar un mapa de la *API de Google Maps*, o similar.

¡Extra!

Es posible modificar el menú para que cuente solo con 3 ítems. Quedando de la siguiente manera:

1. **Home.** El fragment asociado, cargará la vista de **ContactoActivity**, exceptuando la imagen que teníamos para simular un mapa.
2. **List.** El fragment asociado, cargará la vista de un **TabLayout**, con dos pestañas:
 - a. **Pestaña List.** El fragment asociado, cargará la vista de **RVActivity**, es decir, nos cargará la lista de elementos que mostramos en el **RecyclerView**.
 - b. **Pestaña Fav.** El fragment asociado, cargará la vista de **RVActivity**, pero solo aquellos elementos que se han marcado como “favoritos” en el **fragment** anterior.
3. **Location.** El fragment asociado, cargará una vista que permita gestionar un mapa de la **API de Google Maps**, o similar.