

PAC DESARROLLO

CFGS Desarrollo de Aplicaciones

Módulo 08:



Programación multimedia y dispositivos móviles

2S 2019/2020

Profesor: Alvaro Ortega Marmol

INFORMACIÓN IMPORTANTE

Para la correcta realización de la PAC el alumno deberá consultar los contenidos recogidos en el **Tema 1 y Tema 2 de la UF1 y Tema 1 de la UF2** del material didáctico.

Requisitos que deben cumplirse en vuestros trabajos:

- Siempre que utilicéis información de Internet para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar la fuente (la página web) de dónde habéis sacado aquella información.
- No se aceptarán respuestas sacadas de Internet utilizando la metodología de copiar y pegar. Podéis utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas ha de ser vuestro.
- Las respuestas a las preguntas deben estar bien argumentadas, no se admiten respuestas escuetas o monosílabas.
- La PAC debe entregarse en **formato ZIP**.
- La PAC debe compilar sin errores o la nota final será un 0.
- Este ZIP, contendrá el proyecto **realizado en Java**
- En el caso de **no** realizarse la entrega en dicho formato **el alumno se hace responsable** de posibles incompatibilidades en la visualización de su entrega y por ende afectará a su calificación.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN

1. Todos los programas realizados en la PAC deben realizarse con IDE con que se pueda trabajar con el lenguaje Java
2. Para la realización de esta PAC es necesario que se utilicen las estructuras de control y las estructuras repetitivas siempre que sea posible.
3. Se deben poner comentarios para su mejor comprensión. Estos comentarios explicarán la funcionalidad del código. Se valorarán los comentarios en la parte de presentación.

Ejercicios:

Crea un nuevo proyecto con Android Studio, el cual contará con tres Activities, todas ellas deberán tener un Constraint Layout bien definido y debe poder visualizarse correctamente en diferentes pantallas sin problemas.

Puntos importantes:

- Todos los strings deberán estar externalizados como mínimo en 2 idiomas por lo que **NO** está permitido el uso de strings hardcodeados (incrustados en el código).
- La aplicación contendrá una base de datos **SQLite**, con la que gestionar los datos.
- Durante el diseño de toda la aplicación se deberán utilizar **elementos drawable** para darle un diseño mucho más profesional a nuestra aplicación.

Activities:

- Activity1: Tendrá una imagen de bienvenida y texto de bienvenida y dos botones que nos permitirán:
 - Iniciar sesión
 - Registrarnos en la aplicación.
- Activity 2: Activity destinado al registro del usuario en la aplicación deberá solicitar sus datos:
 - Nombre
 - Apellido
 - Nombre de usuario
 - Contraseña
 - Email.

Una vez el usuario haya introducido todos los datos este se guardará en la BD y finalizará el activity de forma automática e irá al Activity3 donde podremos iniciar sesión.

Para realizar dicha acción podéis implementar un botón de registro.
- Activity 3: Destinado al inicio de sesión del usuario en la aplicación. Deberá solicitar sus datos de:
 - Nombre de usuario
 - Contraseña

Una vez tenga los datos comprobará si se trata de los mismos que están en la BD, si es así irá al Activity4.

En caso contrario mostrará un mensaje informando que no se ha podido iniciar sesión en la aplicación.
- Activity 4: Contendrá toda la información del usuario que ha iniciado sesión.
 - Contendrá dos botones:
 - Uno para reproducir una canción
 - Otro para detener la reproducción.

¡Buen trabajo!

