

INDICE

<u>1.</u>	<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>1</u>
<u>2.</u>	<u>ASPECTOS GENERALES</u>	<u>1</u>
<u>3.</u>	<u>DISEÑO</u>	<u>1</u>
<u>4.</u>	<u>FUNCIONAMIENTO</u>	<u>4</u>

1. Introducción

- La tarea es una aplicación con una única Activity que resume parte de los contenidos vistos en la unidad 3.
- Hay diseño de distintas vistas, Internalización y distintos diseños en vertical y horizontal.

2. Aspectos generales

- Todos los recursos (texto, colores, tañamos, dimensiones, etc) deben estar **definidos en un recurso XML**, no directamente en el Layout.
- Los **idiomas** usados para a aplicación son:
 - Por defecto: Inglés
 - Personalizados:
 - Español
 - Gallego
 - Para facilitar la construcción de los recursos tipo Strings se facilita el fichero XML en inglés **'strings.xml'**.
- Usar el siguiente nombre, **U3_STUDENT_<Tu nombre de pila>**, para nombre del:
 - Proyecto
 - Activity

3. Diseño

- Mi consejo es comenzar antes de nada por el diseño.
- Tratar de aproximarse al diseño de las pantallas que se muestran a continuación.

i. Posiciones de los elementos:

1. No se usó ningún margen, posición, etc.

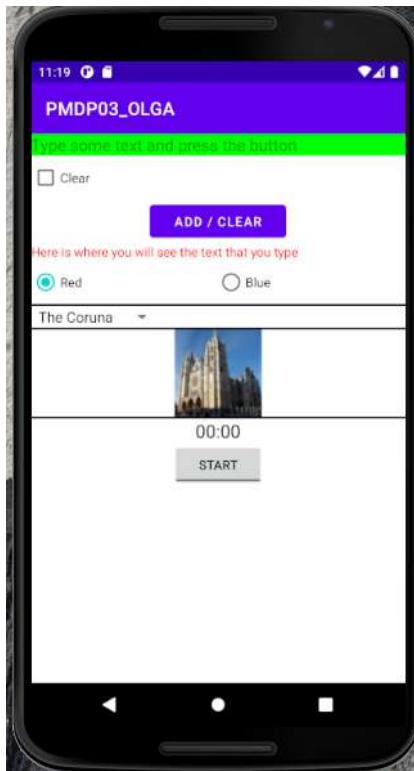
2. Sólo se usó un relleno en el layout principal de 16dp.

ii. Colores:

1. Se usaron colores básicos.

➤ La aplicación está dividida en 4 bloques separados por líneas.

Diseño vertical



- Observar también el diseño el horizontal:
- La disposición de los elementos
 - Cuáles están centrados
 - Cuáles están alineados a la izquierda
 - Cuáles están repartidos en el peso
 - Cuáles ocupan todo el ancho
 - Cuáles están en el fondo de la pantalla

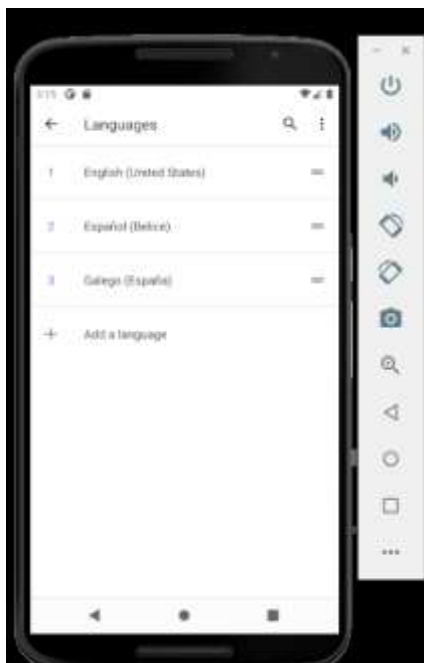
Diseño en horizontal



- Observar
 - No hay imagen.
 - Solo queda una línea de división con respecto al diseño en vertical.
 - Los elementos que contiene la vista realizan la misma función que realizan cuando el dispositivo esta en vertical.

Internacionalización

- Como ya se dijo la aplicación está en 3 idiomas.
- Están traducidos incluso os menús.



- Cuando se traduzcan los elementos de Inglés a Español y Gallego, observar que estos 2 idiomas hay "ñ" y tildes.
- Las traducciones deben estar en recursos XML no en código Java.

4. Funcionamiento

- La aplicación está dividida en 4 bloques.
- Se aconseja ir de uno en uno.

Bloque 1: TextEdit, TextView, Botones, CheckBox, RadioButtons



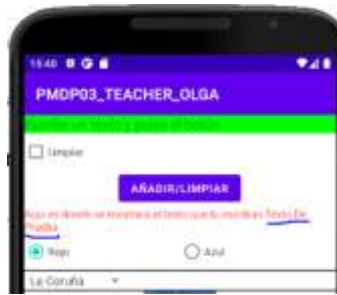
- ✓ En el **TextEdit** se introduce texto que se va a añadir a la etiqueta de color rojo (mirar que método permite añadir).
- ✓ La etiqueta de color rojo, al lanzar la aplicación tiene un texto, pero una vez que se limpia ya no tiene texto.



- ✓ Cuando se introduce el texto, éste tiene que tener la primera letra en mayúsculas.



- ✓ Si hacemos clic en el botón **Añadir / Limpiar**:
 - Se añade el texto del TextEdit lo que se haya escrito en la etiqueta roja (haya texto o nada, para comenzar de nuevo).
 - También se vacía el TextEdit.



Seguimos añadiendo Texto



El nuevo texto añadido a la etiqueta, pero además:

- ✓ Los **RadioButtons** permite cambiar el color de la etiqueta.
- ✓ Para hacer uso en Java el recurso XML que define el color, podemos usar: **getResources().getColor(R.color.Nome_del_Color).**



- ✓ Si marcamos el **Checkbox** superior **Limpiar** y hacemos clic en el Botón **Añadir/Limpiar ...**



... este botón ahora cambia su comportamiento y limpia la etiqueta roja. Mientras no se desmarque el Checkbox, por mucho texto que se introduzca en el TextEdit no se añade nada a la etiqueta.

Si se desmarca el Checkbox y se añade texto, ese texto será el texto por el que comience la etiqueta. Observar que al lanzar la aplicación la etiqueta ya tenía un texto que no se limpió hasta que se marque el Checkbox.

Bloque 2: Spinner

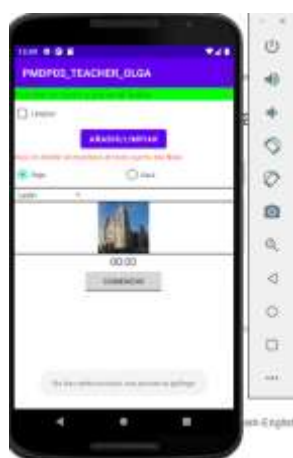
- ✓ Este Spinner hace algo muy sencillo, indica si la provincia seleccionada es gallega o no:
- ✓ Se usa un Toast para indicar la pertenencia de la provincia seleccionada. Los mensajes del Toast deben adaptarse al idioma escogido por el usuario.



Desplegamos el Spinner



Seleccionamos una provincia gallega y vemos el mensaje del Toast



Seleccionamos una provincia no gallega y vemos un mensaje del Toast

Bloque 3: ImageView

- ✓ Para definir la View en el layout:
 - Se limito el alto y ancho de la imagen
 - Se uso el atributo scaleType.
- ✓ Escoger una imagen e característica de tu zona de nacimiento o de residencia.



- ✓ Al hacer clic sobre la imagen aparece un Toast describiendo la imagen.
- ✓ El Toast en este caso se coge del Tag de la imagen y se convierte en string.

Bloque 4: Chronómetro y Botón Switch

- ✓ Quien lo desee puede usar el botón ToogleButton en vez del botón Switch.



- ✓ Cuando se activa el cronómetro (con el botón Switch) este comienza a contar y cuando llega a 15 segundos se destruye la Activity.
- ✓ Si se para el cronómetro este se pone a cero.
- ✓ Ojo!!! que para esto antes de pararlo hay que volver a establecer el tiempo base para el cronómetro.
- ✓ Si se usa el botón Switch, no llega a usar el atributo onClick de la View en el Layout, pues este control también se desliza que es distinto a hacer click.
- ✓ Para poder capturar el "deslizamiento", lo único que podemos controlar es el cambio de estado y para eso precisamos usar un Listener: **setOnChronometerTickListener**.