

A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the text 'PMDM'.

PMDM

Práctica 4

FRAGMENTOS Y DIÁLOGOS

Álvaro Manuel Navarro Cruz

2º DAM

08/12/2024

Índice

Introducción (↑).....	3
Repositorio en GitHub	3
1.- Funcionamiento (↑).....	4
1.1.- Nombre e Icono	4
1.2.- Ejecución.....	5
1.3.- Pantalla Final.....	15
1.4.- Reiniciar	16
2.- Ejemplos (↑)	17
2.1.- Mujer_Enano_Mago	17
2.2.- Hombre_Hobbit_Arquero.....	18
2.3.- Hombre_Humano_Guerrero	19
2.4.- Mujer_Elfo_Minero	20
2.5.- Hombre_Hobbit_Herrero	21
3.- Valoración Personal (↑).....	22
4.-Bibliografía.....	23

Introducción

Para esta práctica se pretende desarrollar una aplicación para Android, con el objetivo de recabar información acerca de un personaje y generar un avatar con estadísticas aleatorias.

Del personaje debemos conocer:

1. Nombre.
2. Sexo.
3. Raza.
4. Clase.

Para las estadísticas tendremos:

1. Vida (Entre 0 y 100 puntos).
2. Fuerza (Entre 0 y 20 puntos).
3. Magia (Entre 0 y 10 puntos).
4. Velocidad (Entre 0 y 5 puntos).

Los datos del personaje deberán ser recogidos en Diálogos y se mostrarán en la vista principal.

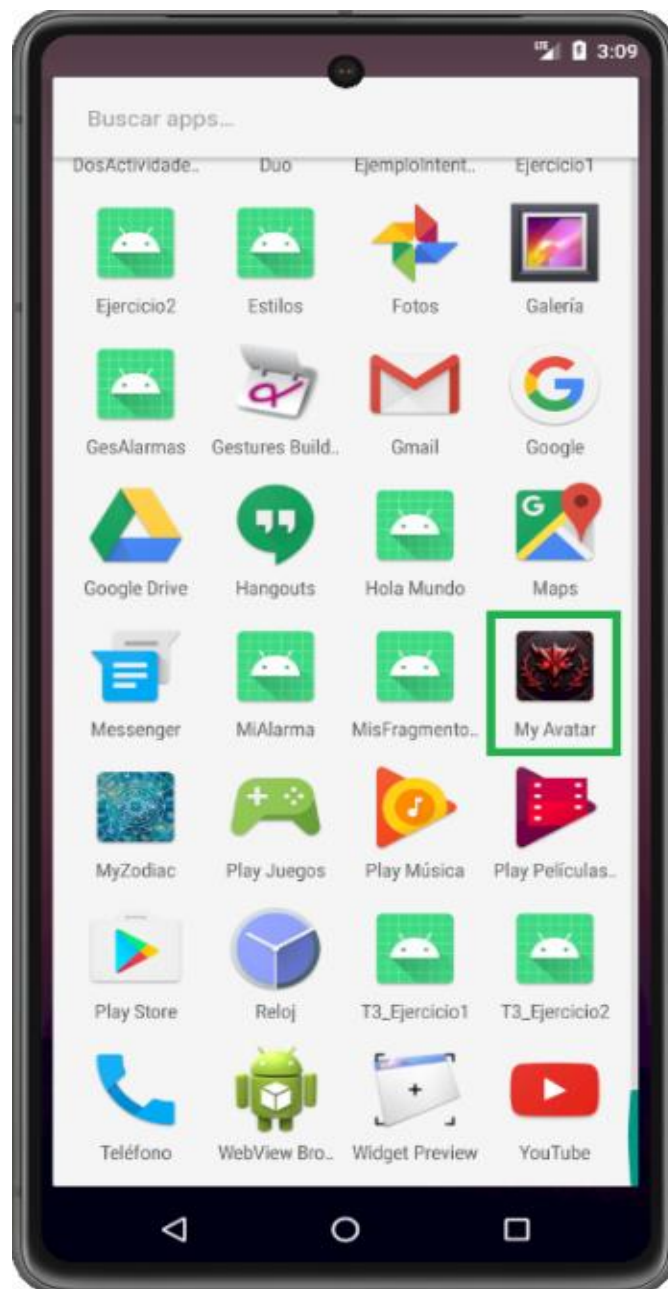
Repositorio en GitHub

https://github.com/AlvaroMfco/PM DM _Practica4.git

1.- Funcionamiento

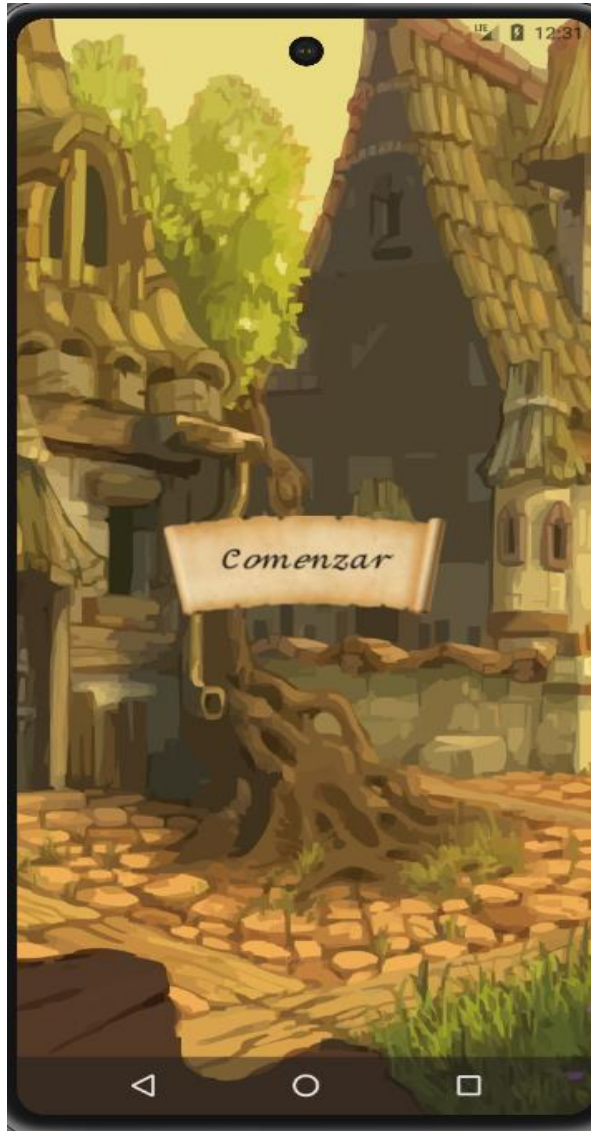
1.1.- Nombre e Icono

Desde el menú de aplicaciones del dispositivo, encontraremos nuestra aplicación bajo el nombre de “MyAvatar”.



1.2.- Ejecución

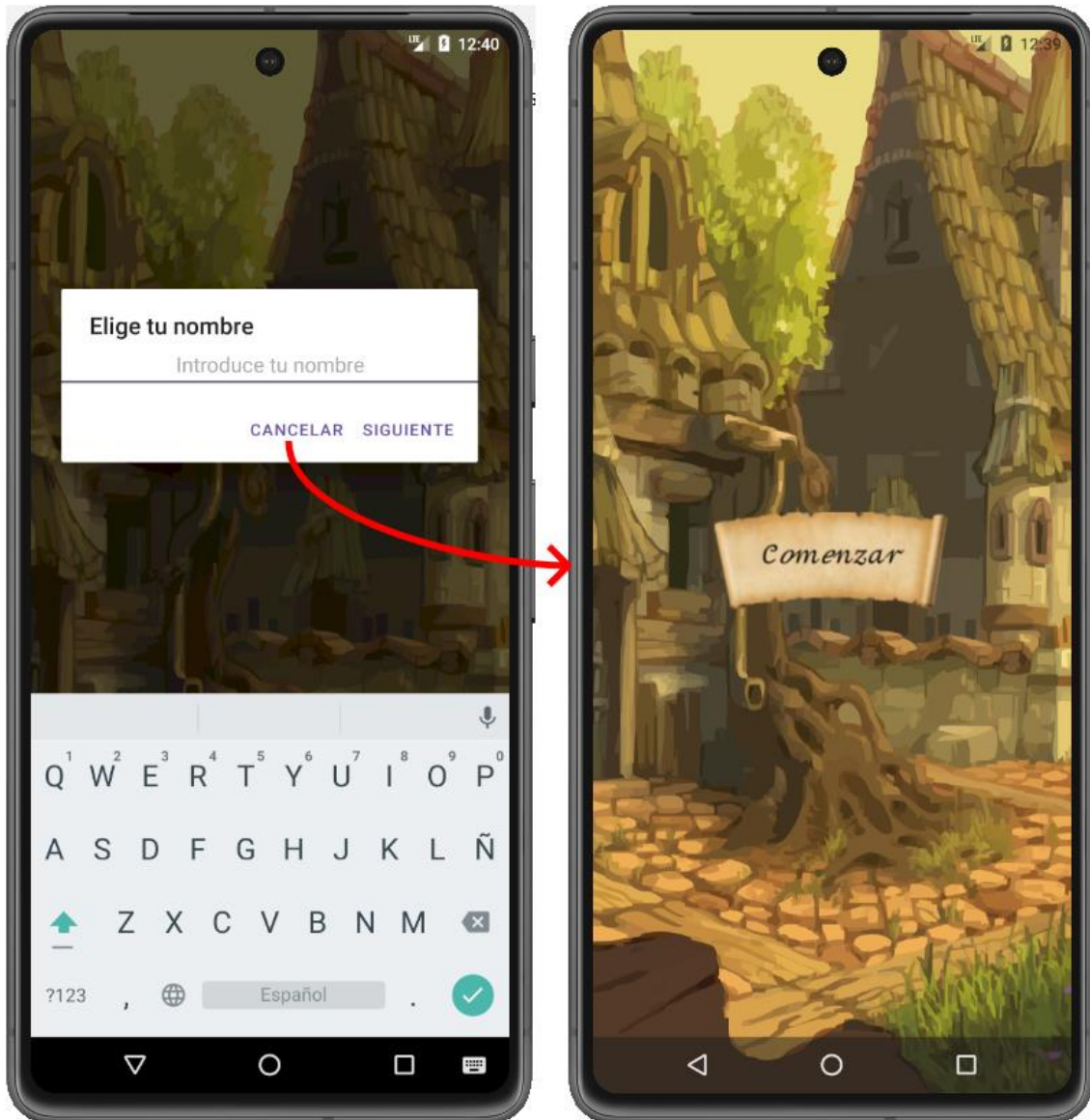
Al ejecutar la aplicación, encontraremos un fondo establecido con una **imagen vectorial** y un **ImageButton** con la palabra “Comenzar”.



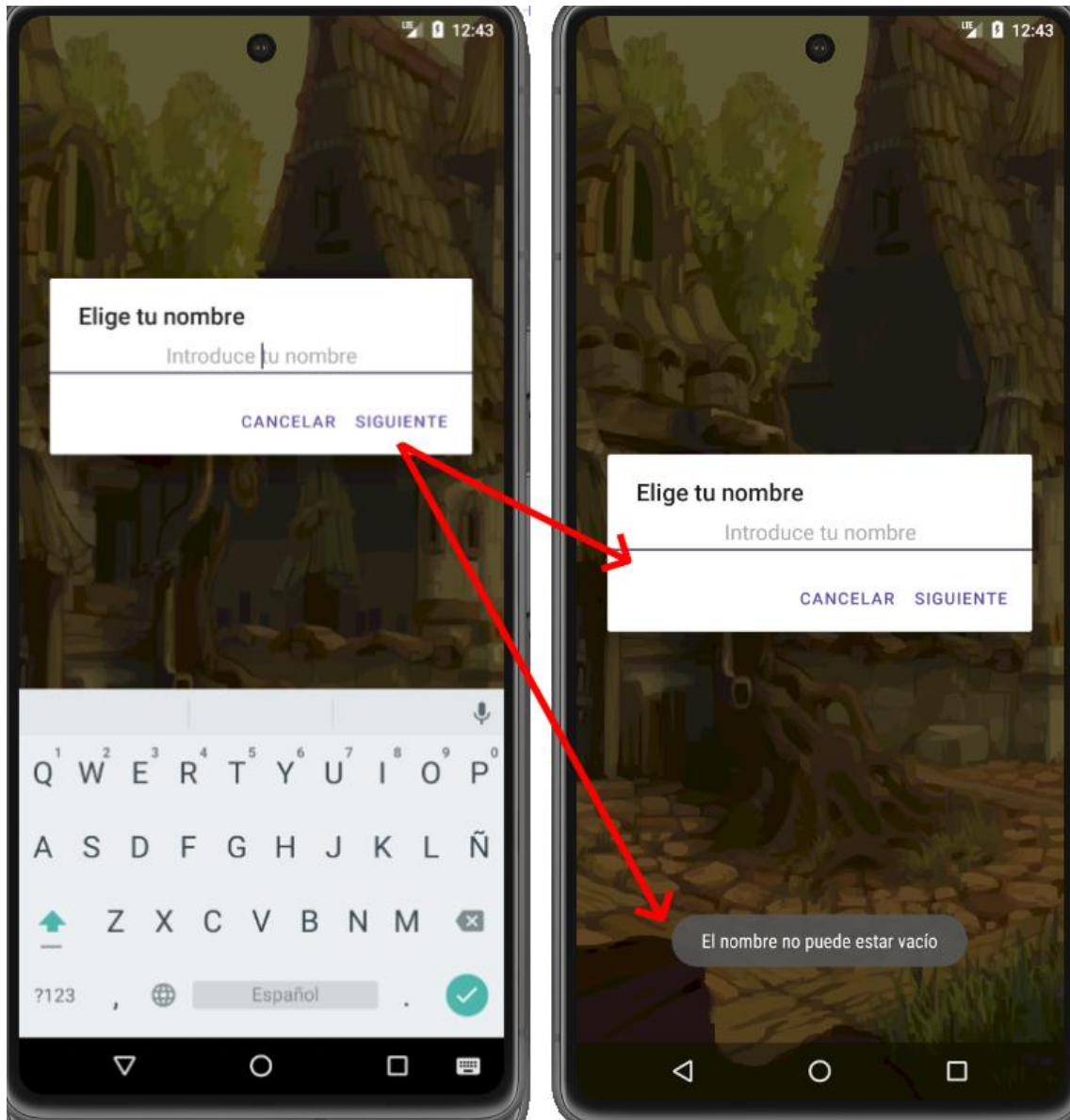
Al pulsar “Comenzar”, el ImageButton se ocultará y se mostrará el primer diálogo para introducir nuestro nombre.

Se ha contemplado como Nombre de Usuario, así que aceptaremos tanto letras como números. Además, cada palabra se comenzará a escribir con mayúsculas.

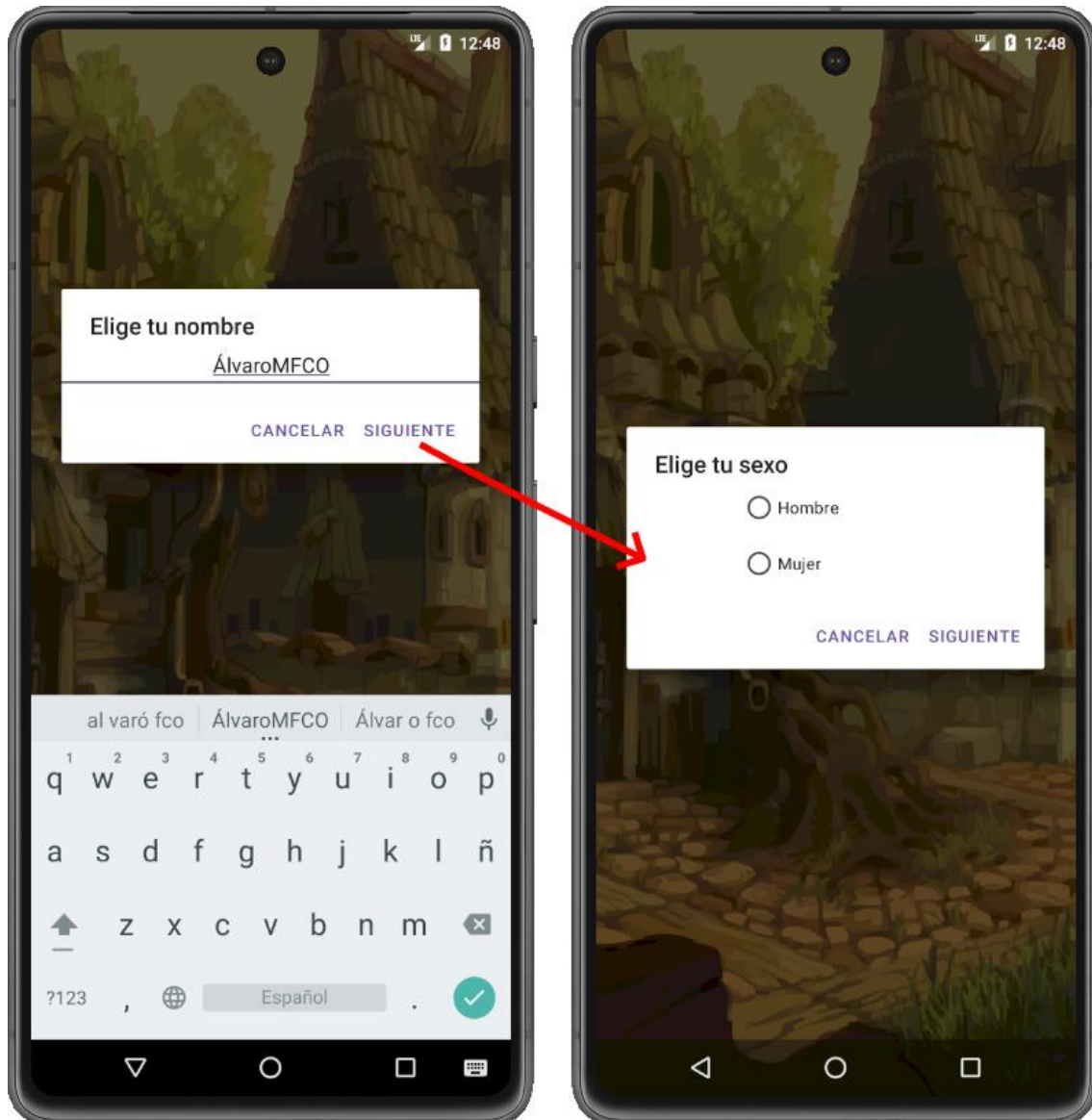
Si pulsamos el botón “Cancelar”, volveremos a la pantalla principal y el ImageButton volverá a estar visible. Esto funcionará igual para todos los diálogos:



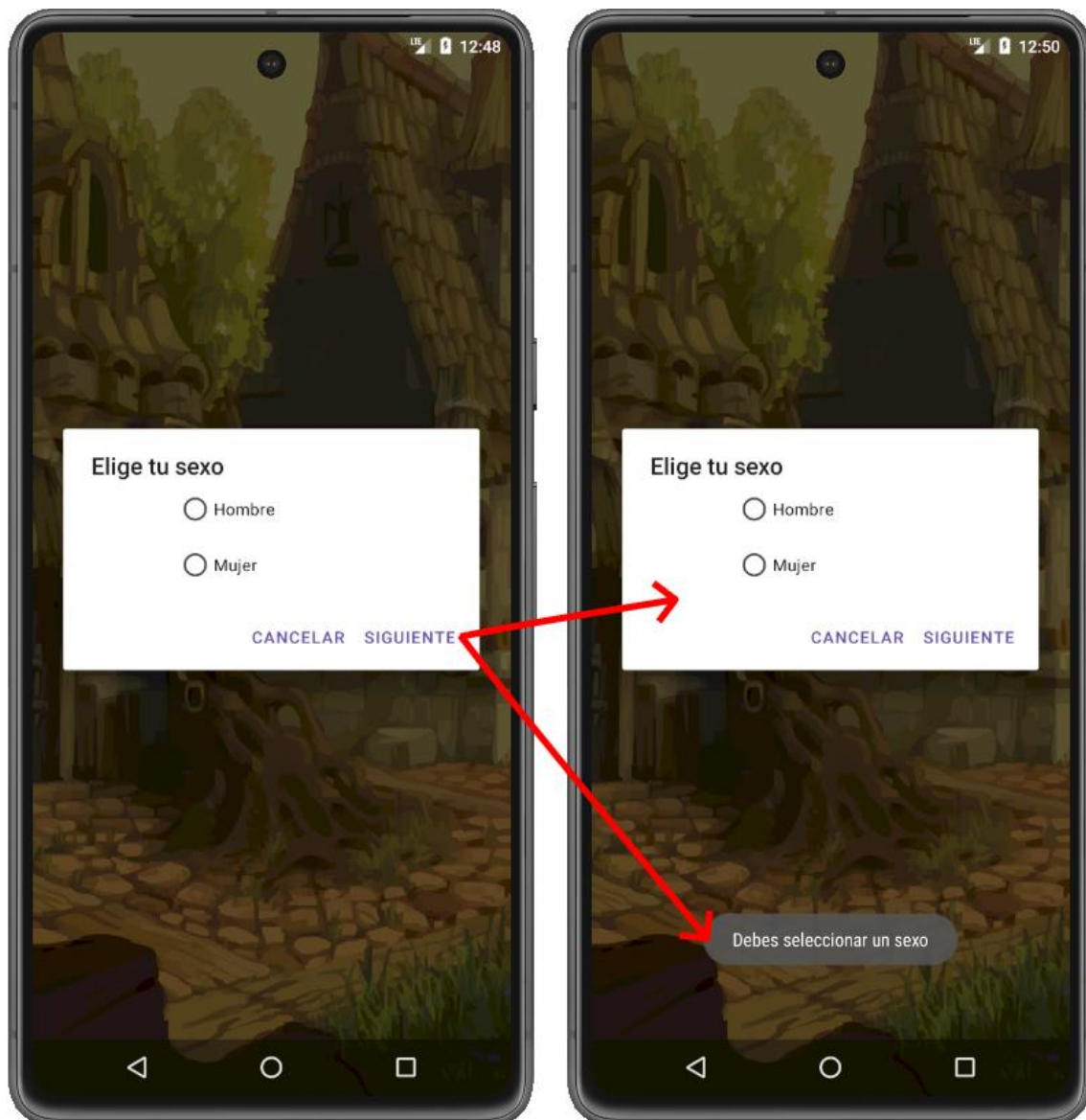
Si, por el contrario, pulsamos el botón “Siguiente” sin haber introducido un nombre, se mostrará un Toast de error indicando que debemos introducir un nombre y volverá a mostrarse el Diálogo “DlgNombre”.



Finalmente, si el campo está relleno y pulsamos “Siguiente”, se mostrará el Diálogo “DlgSexo”, donde se nos pedirá elegir entre “Hombre” y “Mujer”.

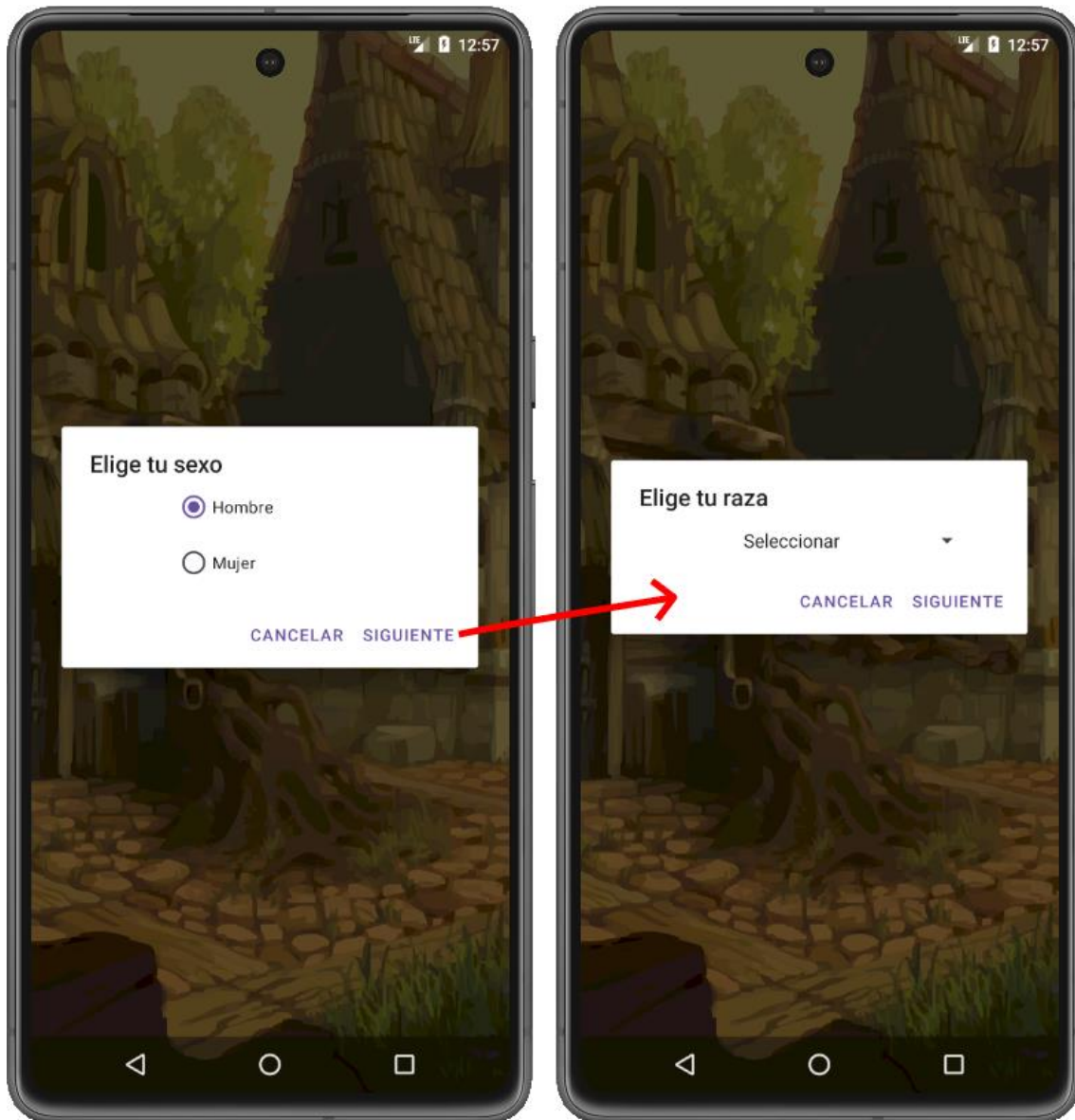


En este diálogo, si pulsamos “Siguiente” sin seleccionar ninguna opción, se nos mostrará un Toast indicando que debemos seleccionar un sexo y se volverá a mostrar el “DlgSexo”.

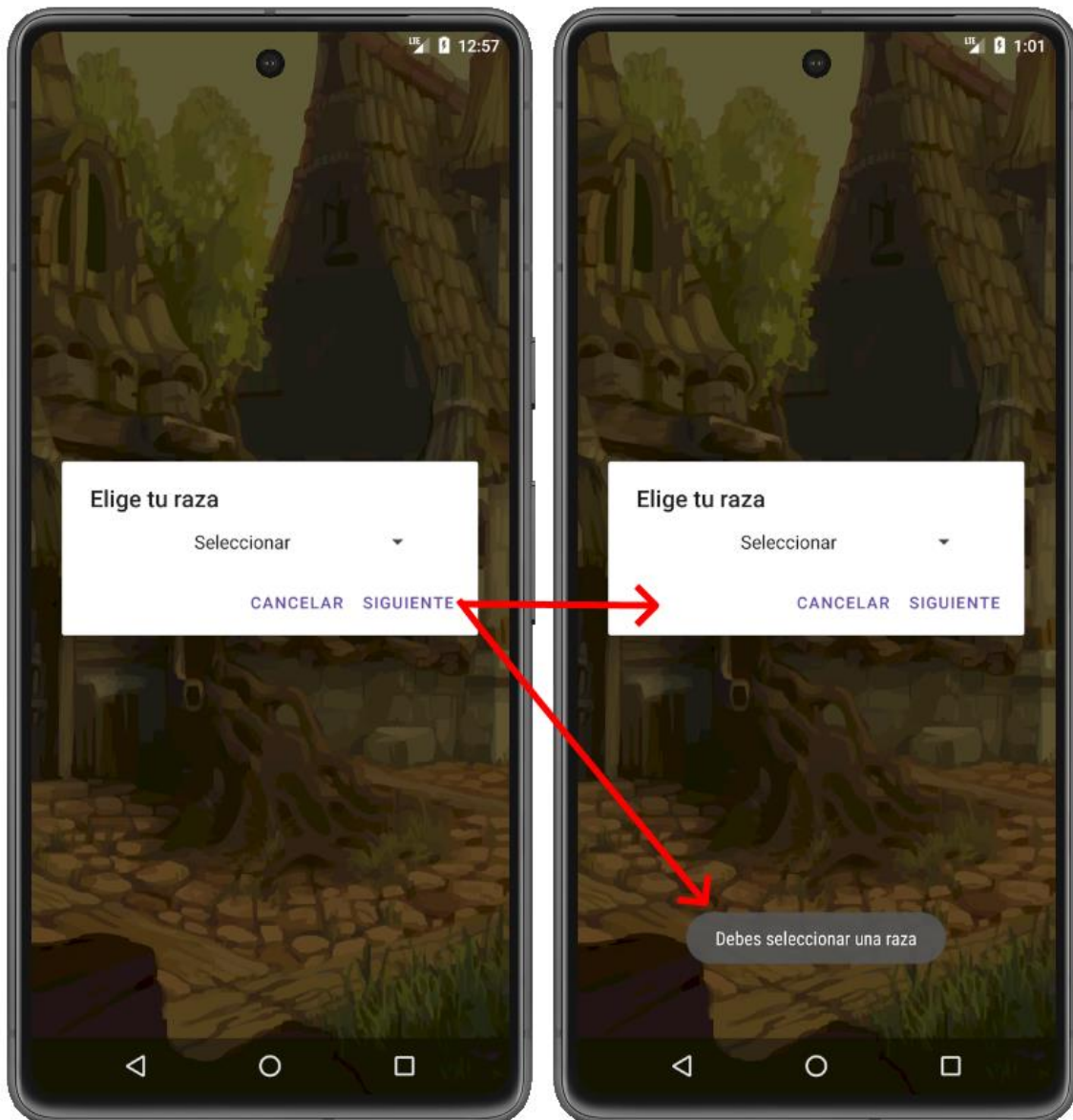


Si seleccionamos un sexo y pulsamos “Siguiente”, pasaremos al diálogo de selección de raza “DlgRaza”.

Este diálogo consta de un Spinner, que contendrá las razas disponibles a seleccionar.



Si pulsamos el botón “Siguiente” sin seleccionar ninguna clase, se nos mostrará un Toast indicando que debemos seleccionar una raza y se volverá a mostrar el “DlgRaza”.

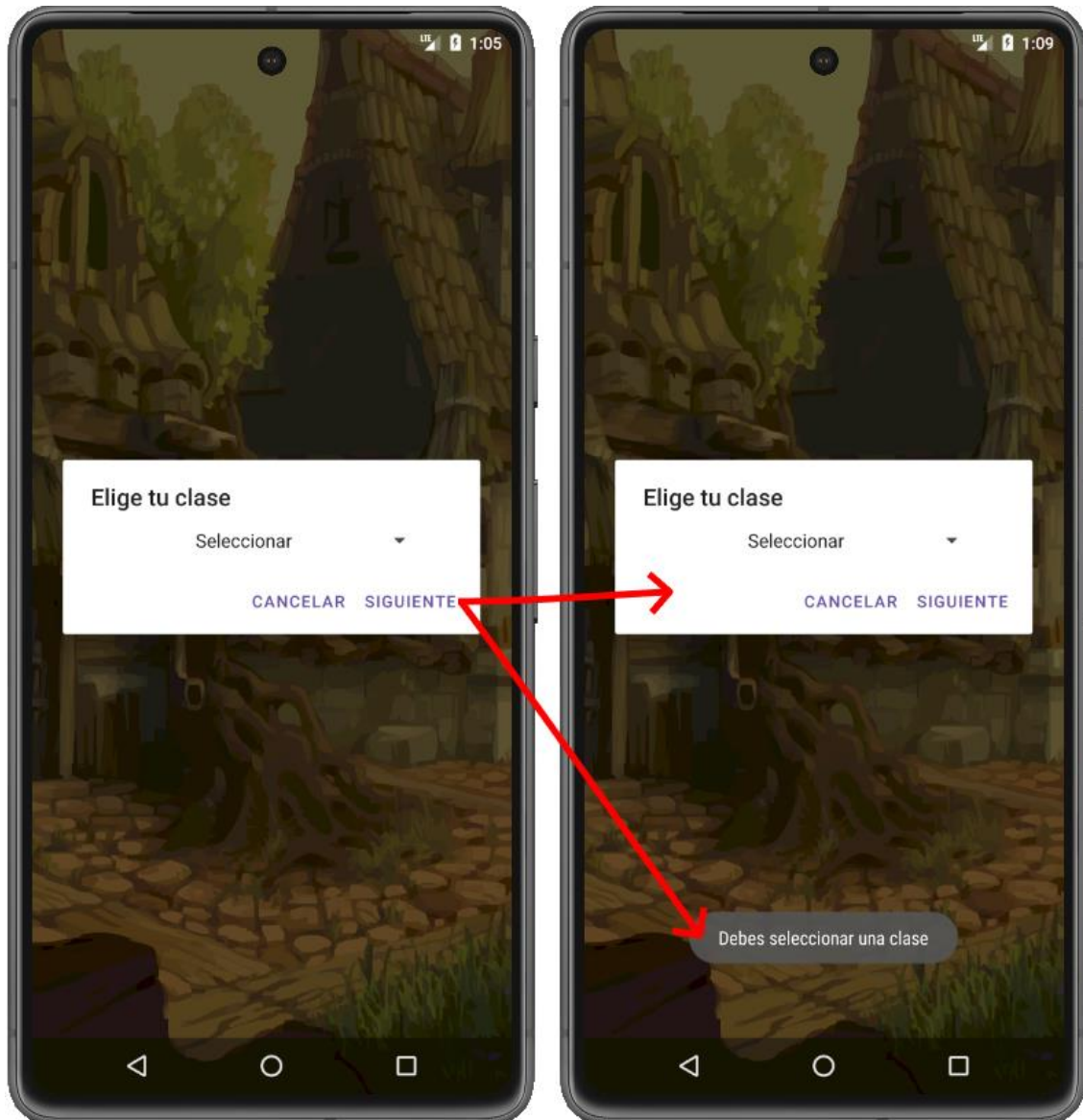


Una vez seleccionada la raza, al pulsar el botón “Siguiente”, se nos mostrará el último diálogo “DlgClase”, donde elegiremos nuestra clase.

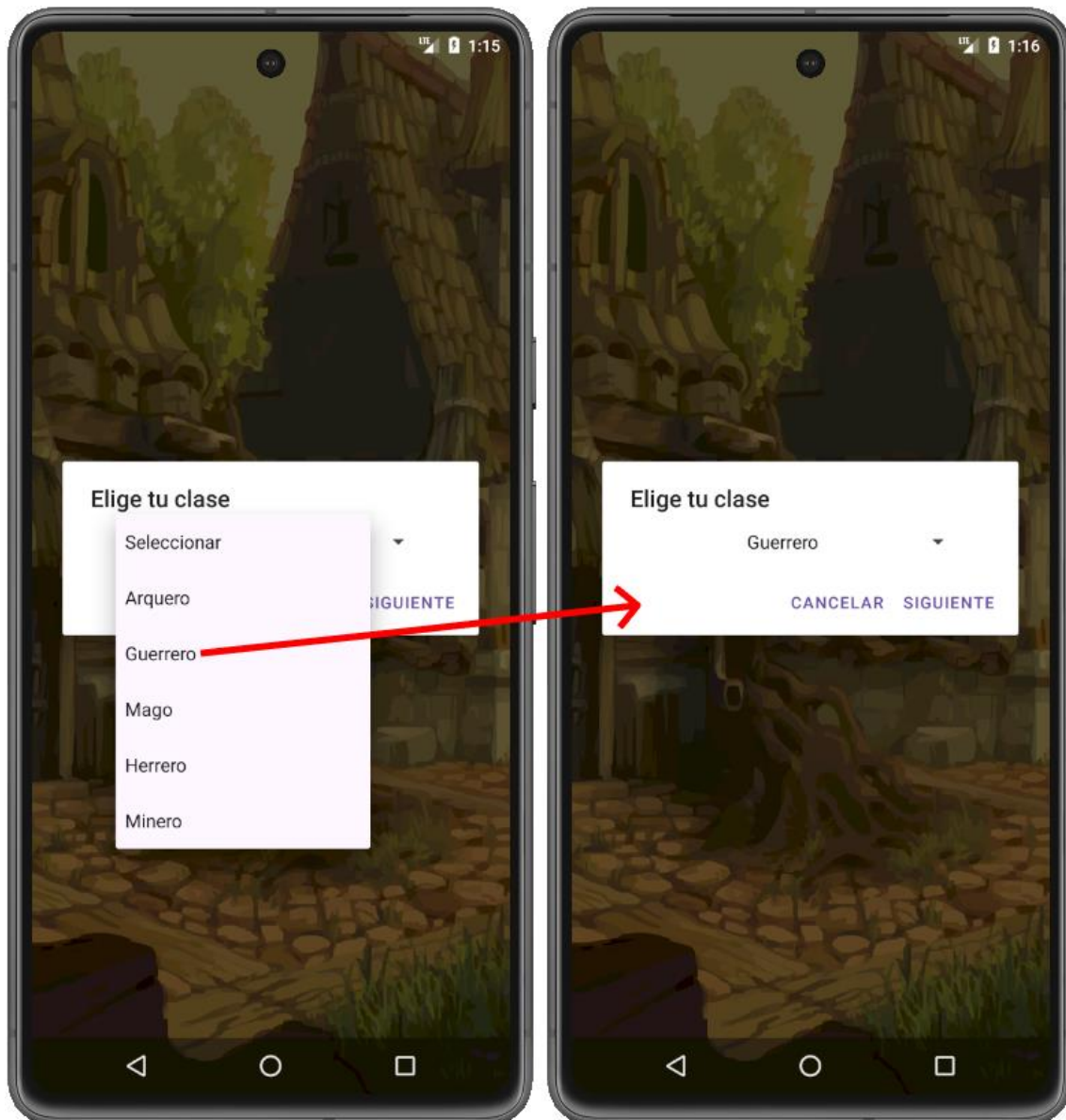
Este diálogo, al igual que el anterior, dispondrá de un Spinner para seleccionar nuestra clase de entre las opciones disponibles.



Si pulsamos “Siguiente” sin haber seleccionado ninguna clase, se nos mostrará un Toast indicando que debemos seleccionar una clase.



Para finalizar nuestra aplicación y conseguir nuestro avatar, debemos seleccionar una clase y pulsar en “Siguiente”.

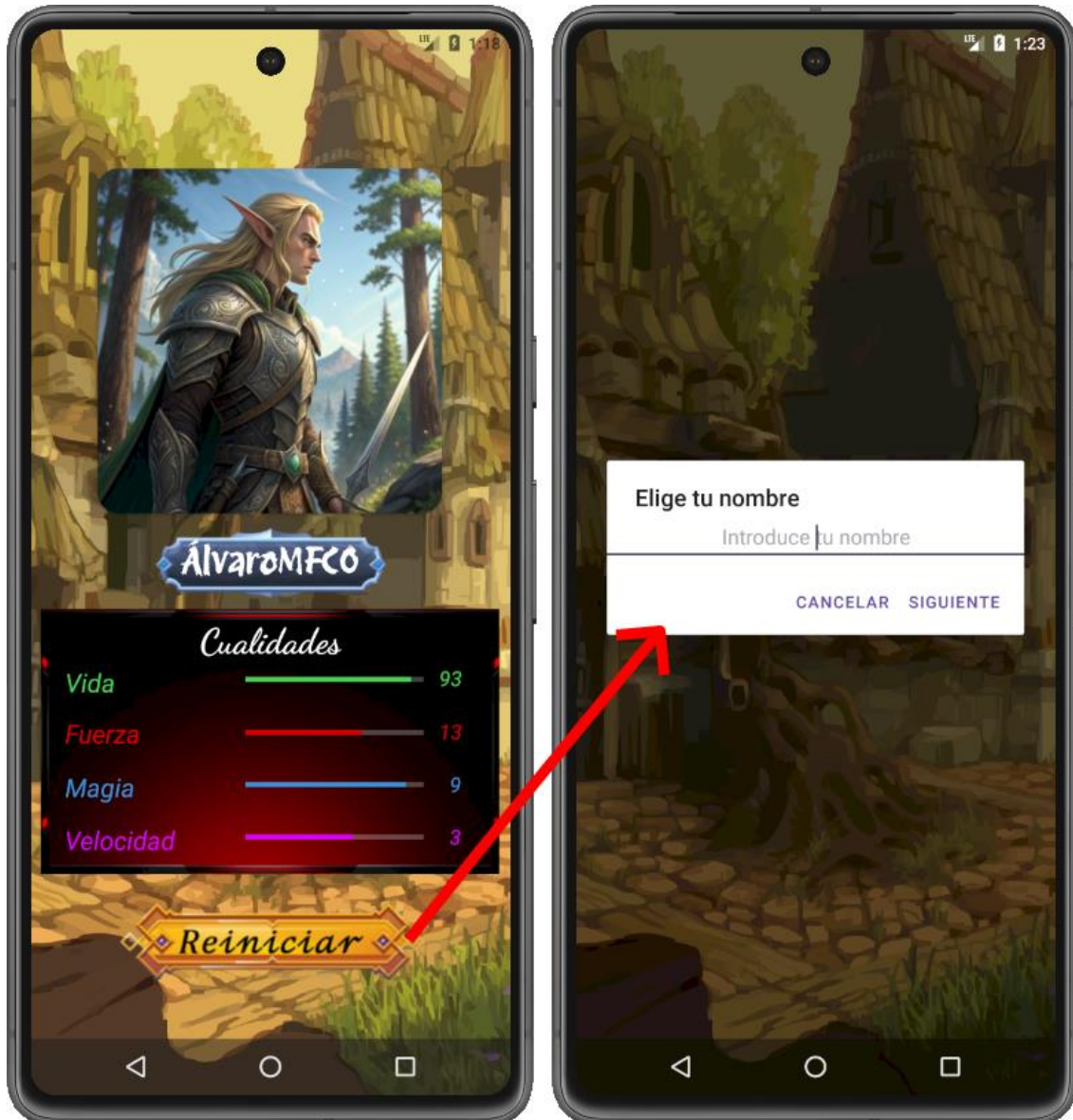


1.3.- Pantalla Final



1.4.- Reiniciar

Si pulsamos el ImageButton “Reiniciar”, se ocultará el resultado y se volverá a mostrar el diálogo “DlgNombre”, para comenzar el proceso de nuevo.



2.- Ejemplos

2.1.- Mujer_Enano_Mago



2.2.- Hombre_Hobbit_Arquero



2.3.- Hombre_Humano_Guerrero



2.4.- Mujer_Elfo_Minero



2.5.- Hombre_Hobbit_Herrero



3.- Valoración Personal (↑)

El desarrollo de esta práctica me ha parecido de lo más entretenido que hemos realizado en este segundo año, ya que todo lo relacionado con el mundo de la fantasía despierta especial interés en mí.

Mediante esta, he conseguido afianzar los conocimientos vistos en la asignatura de Programación Multimedia y Dispositivos Móviles, poniendo a prueba el uso de Diálogos, Fragmentos y el traspaso de información entre ellos y el Main Activity.

Para finalizar, me gustaría resaltar que he encontrado particularmente atractivo el uso de la clase interfaz, ya que ahorra mucho tiempo a la hora de usar funciones en otras clases.

4.-Bibliografía

Grupo Studium ([↑](#))

1. *Jorge Emilio Rodríguez Gutiérrez, Programación Multimedia y Dispositivos Móviles (Práctica Tema 4)*. Publicado en [Grupo Studium](#).

Recuperado:

https://campustudium.com/pluginfile.php/14150/mod_resource/content/5/Tema%204%20-%20Fragmentos%20y%20Di%C3%A1logos%20-%20Pr%C3%A1ctica.pdf

Último acceso (02/12/2024).