

Práctica 8

Compila la IU de una app



Programación de Aplicaciones Móviles Nativas
12 de noviembre de 2023

Autora:

Ana del Carmen Santana Ojeda (ana.santana152@alu.ulpgc.es)

Índice

1	Introducción	2
2	Enlace Github	2
3	Capturas del emulador	2
4	Opinion del codelab	4



1. Introducción

En esta sección, abordamos el tema de **'Compilar la IU de una APP'**, la cual se divide en 3 minicursos. El primero consiste en **'Conceptos básicos de Kotlin'**, que trata sobre los fundamentos de Kotlin, la programación orientada a objetos y las lambdas. El segundo curso es **'Agrega un botón a una APP'**, donde aprendemos a **añadir** elementos que interactúen en la aplicación con **un botón**. Para ello, creamos una aplicación llamada **'Dice Roller'**. También desarrollamos otra aplicación llamada **'Lemonade'**, que trata sobre los procesos para crear una limonada. Para pasar de un proceso a otro, **debes hacer clic en la imagen**.

Para finalizar, el último curso se centra en **'Interactuar con la IU y el estado'**, donde desarrollamos dos aplicaciones: una llamada **'Tip Time'** y otra llamada **'Art Space'**. Esta última es una aplicación que tuve que **empezar desde cero**.

2. Enlace Github

Enlace del Github

3. Capturas del emulador

Como mencionamos en la introducción, de estos tres minicursos, dos de ellos incluyen dos proyectos cada uno. Uno de los proyectos se llama **'Dice Roller'**

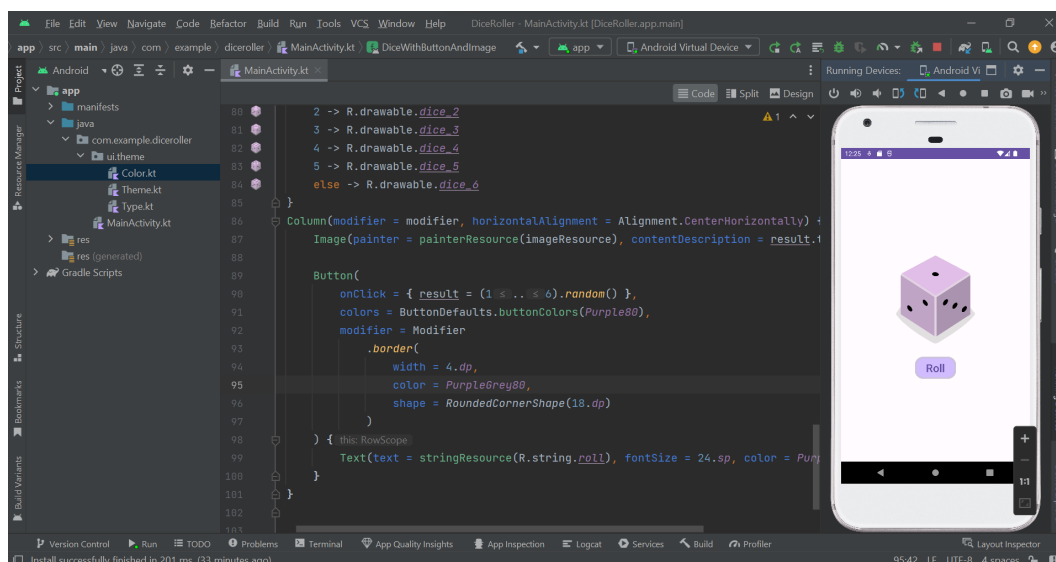


Figura 1: Dice Roller

Este proyecto consistía en **aprender cómo añadir un botón a nuestra aplicación** y, además, **una vez que hagas clic en él, cambiará la cara del dado**. Adicionalmente, decidí **cambiar el color del botón, su fondo, su letra y también los bordes**.



El siguiente proyecto que trataremos es 'Lemonade'

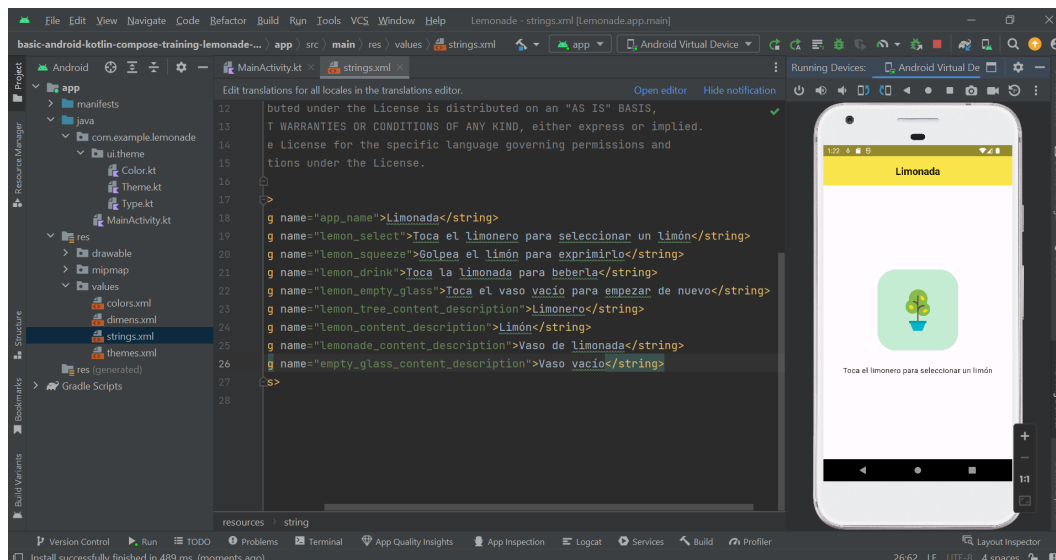


Figura 2: Lemonade

Este proyecto consistía en aprender cómo, al hacer clic en una imagen, se visualiza otra vista totalmente distinta. Además, decidí cambiar los textos de inglés a español para que no fuera igual que en el curso.

El siguiente proyecto se llama 'Tip Time'

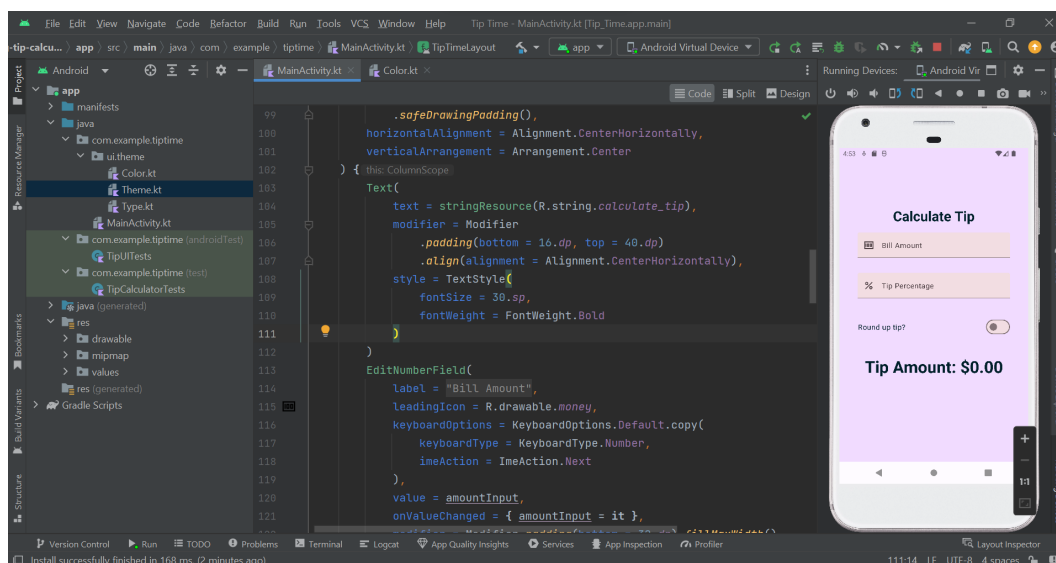


Figura 3: Tip Time

Este proyecto consistía en aprender cómo hacer una calculadora. Además, decidí cambiar el fondo y también centré el título, lo aumenté de tamaño y le añadí negrita.



El último proyecto es 'Art Space'

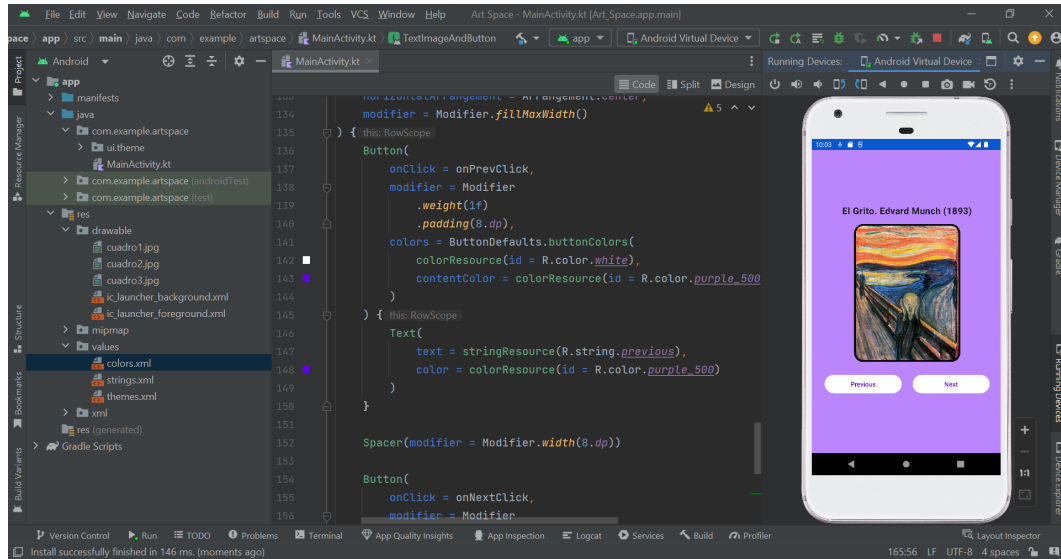


Figura 4: Art Space

Este proyecto consistía en una galería de fotos que podía avanzar o retroceder. Cada imagen tiene su descripción.

4. Opinión del codelab

En cuanto a los minicursos, me parecieron mucho **más sencillos** en comparación con el de base de datos.

Todos los minicursos estuvieron muy bien explicado, **ayudando a comprender cómo hacer testing, gestionar pruebas automáticas y depuración.**