

Práctica 2 – Pantalla de introducción de datos

En esta práctica desarrollaremos una sencilla interfaz gráfica de entrada de datos de usuario a la app utilizando el editor de diseño de Android Studio, con variantes para que la app se visualice correctamente cuando el teléfono móvil se coloque con orientación horizontal, o cuando la app se utilice en una tablet.

Práctica

1. Utiliza el **editor de diseño** de Android Studio y el diseño mediante archivos XML de Android para crear una interfaz gráfica de usuario típica de introducción de datos de usuarios en una app. La interfaz gráfica deberá contener al menos los siguientes elementos de introducción de datos (con la disposición en pantalla que decidas):
 - Nombre y apellidos del usuario
 - Correo electrónico
 - Fecha de nacimiento
 - Comunidad autónoma (a elegir entre las disponibles)
 - Sexo
 - Imagen de avatar (a elegir entre cuatro que se le muestren al usuario)
 - Intereses / Hobbies (a elegir entre seis que se le muestren al usuario. Se permite opción múltiple)
 - Firma (puede ser de varias líneas)
2. Utilizando el emulador que proporciona Android Studio, prueba tu app en al menos dos dispositivos móviles diferentes, y realiza las variantes de interfaz necesarias para que la pantalla se visualice correctamente en el caso de que el móvil se gire y se posicione con orientación horizontal, y en el caso de que se utilice en una tablet.

Además de que todos estos elementos se hayan creado correctamente y la interfaz sea usable, se valorará la originalidad y claridad del diseño y los elementos extra que se quieran añadir (y tengan sentido) para mejorar esta pantalla de introducción de datos.