

Práctica 3 – Contador

En esta práctica desarrollaremos una sencilla interfaz gráfica de un **contador** en Android Studio, para practicar el uso de eventos.

Práctica

1. Utiliza el editor de diseño de Android Studio y el diseño mediante archivos XML de Android para crear una interfaz gráfica que conste de los siguientes elementos:
 - a. Un contador numérico que se inicie en 0.
 - b. Un botón + y un botón – que aumenten/disminuyan en 1 la cifra del contador, respectivamente.
 - c. Un elemento gráfico inicialmente desactivado que cuando esté activado provoque que el contador no pueda disminuir de 0.
 - d. Un elemento gráfico inicialmente desactivado que cuando esté activado provoque que el contador aumente/disminuya de 2 en 2.
 - e. Un elemento en el que se puedan seleccionar diversas combinaciones de color de texto/fondo para el contador.
 - f. Un elemento de introducción de datos que provoque que cuando el contador alcance la cifra que el usuario ha introducido, aparezca en pantalla una imagen de enhorabuena junto a un mensaje emergente de felicitación.
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 este contador.

