

## Práctica 2: Ampliando Posesionista

### Objetivo

El objetivo de esta práctica es que amplíes la aplicación Posesionista trabajada en clase para implementar diversas características de RecyclerView, fragments y demás funciones de Android. Algunas funciones solicitadas no van a ser vistas en clase, así que consulta la documentación en caso de ser necesario. Lee toda la práctica antes de iniciar su elaboración.

### Materiales

La aplicación Posesionista elaborada en clase. Te recomiendo trabajar sobre una copia.

### Requerimientos mínimos

1. Cambia el *layout* de las filas de la tabla para que aparezca el número de serie. Realiza los cambios necesarios a la UI para que cada una se despliegue de la siguiente manera:

Nombre de la cosa  
Número de serie

\$Precio

2. Amplía el rango de precios al azar de \$0 a \$1000. Cambia el color del fondo de las celdas según el precio de la Cosa en intervalos de \$100 en \$100, es decir, un color para cada uno de los rangos \$0-\$99, \$100-\$199, etc. Asegúrate que en todo momento que la combinación del color del texto y del fondo de la tabla permita leer el contenido fácilmente.
3. Por el momento si el usuario teclea una letra en el campo Precio, la aplicación truena. Haz que al editar ese campo aparezca un teclado numérico apropiado para un precio.
4. Evita que el usuario deje el campo de Nombre vacío. En caso de que intente dejarlo, alerta al usuario mediante un Toast.
5. Implementa la función de ordenamiento de las celdas mediante *drag* vertical para desplazarlas y ponerlas en otro lugar. Realiza las modificaciones necesarias al modelo.
6. Implementa la función de eliminación de una Cosa del inventario mediante un *swipe* hacia la izquierda. Realiza las modificaciones necesarias al modelo.
7. Al intentar eliminar una Cosa debe aparecer un cuadro de diálogo pidiéndole confirmación al usuario, quien puede confirmar o cancelar la operación.
8. Por ahora la fecha se imprime con demasiada información para esta aplicación. Modifica su formato para que solamente aparezca el día, mes y año.
9. Agrega a la derecha de la fecha un botón que le permita al usuario modificarla a través de un DatePicker. Realiza los cambios necesarios en el modelo y valida que no se puedan introducir fechas futuras ni inválidas.

**Evaluación**

Uno de los objetivos del semestre es que escribas código que compile sin errores ni warnings. Algunos motivos por lo que la calificación se afectará:

- El proyecto no compila (se evaluará con cero)
- El proyecto truena (se deducirá dos puntos y se evaluará lo posible)
- El proyecto compila con warnings (se deducirá una décima por cada uno)
- No se completaron los requerimientos mínimos
- Algún concepto fundamental no se respetó (por ejemplo división entre modelo, vista y controlador) (-1 punto)
- El código no está comentado. Los comentarios deben permitir la comprensión del código. Como mínimo se espera que se describa lo que cada método hace, las variables que recibe y lo que regresa (-1 punto)
- El código está descuidado y es de difícil lectura (indentación inconsistente, escritura incorrecta de variables, objetos, clases y métodos, etc) (-1 punto)
- Por cada error de ortografía se deducirá una décima.

**Archivos a entregar**

Las tareas y proyectos se deben entregar en un .zip que contenga el subdirectorío de tu proyecto. Asegúrate de enviar todos los archivos necesarios para la compilación. La entrega se realizará exclusivamente a través de Brightspace en el espacio correspondiente a la actividad. Puedes realizar varias entregas, pero sólo la última será evaluada. No se permitirá entregas después de la fecha límite.