



Σavante

Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma

Programación Multimedia y
Dispositivos Móviles

**Tema 3. Tarea 1: Botones,
colores e idiomas**



Nombre y Apellidos: David Sánchez-Fortún Fernández

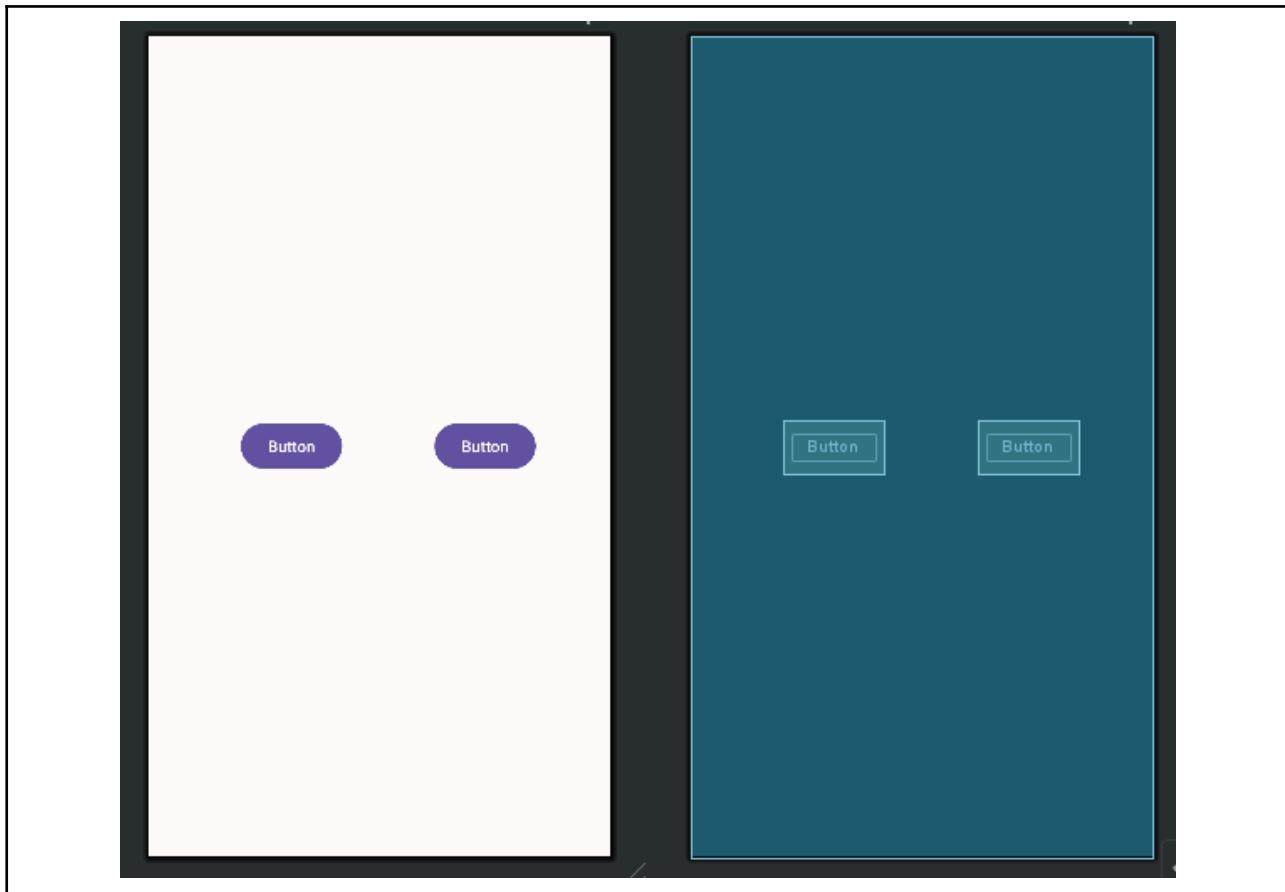
URL del repo de GitHub: [DaveyJS/PMDM](https://github.com/DaveyJS/PMDM)

Consideraciones:

- Para la relación de esta práctica deberá crear un proyecto de Android Studio en el repositorio de la asignatura con nombre “Practica_3”.
- Tras cada apartado deberá hacer un commit y a continuación un push.
- Al finalizar la práctica deberá entregar en un fichero .zip que contenga el proyecto y este documento relleno.
- Se valorará la limpieza, estructuración y claridad del código (tabulaciones, saltos de líneas, nombres de variables significativos, etc.)
- Las líneas con este color en los ejercicios deberán ser borradas y sustituidas por lo solicitado.

Ejercicio 1. Incluya en la pantalla principal de la aplicación dos botones. (20%)

Captura de pantalla de la pantalla principal (activity_main.xml) en el modo diseño mostrando los dos botones añadidos. (20%)



commit && push

Ejercicio 2. Haciendo uso del archivo “strings.xml” cambie el texto de ambos botones de tal forma que en uno ponga “Continuar” y en otro “Cancelar”. (40%)

2.1 Captura de pantalla de los valores añadidos en el fichero “strings.xml”. (10%)

```
<resources>
    <string name="app_name">PMDM_A2T3</string>
    <string name="btnConfirm">Confirm</string>
    <string name="btnCancel">Cancel</string>
</resources>
```

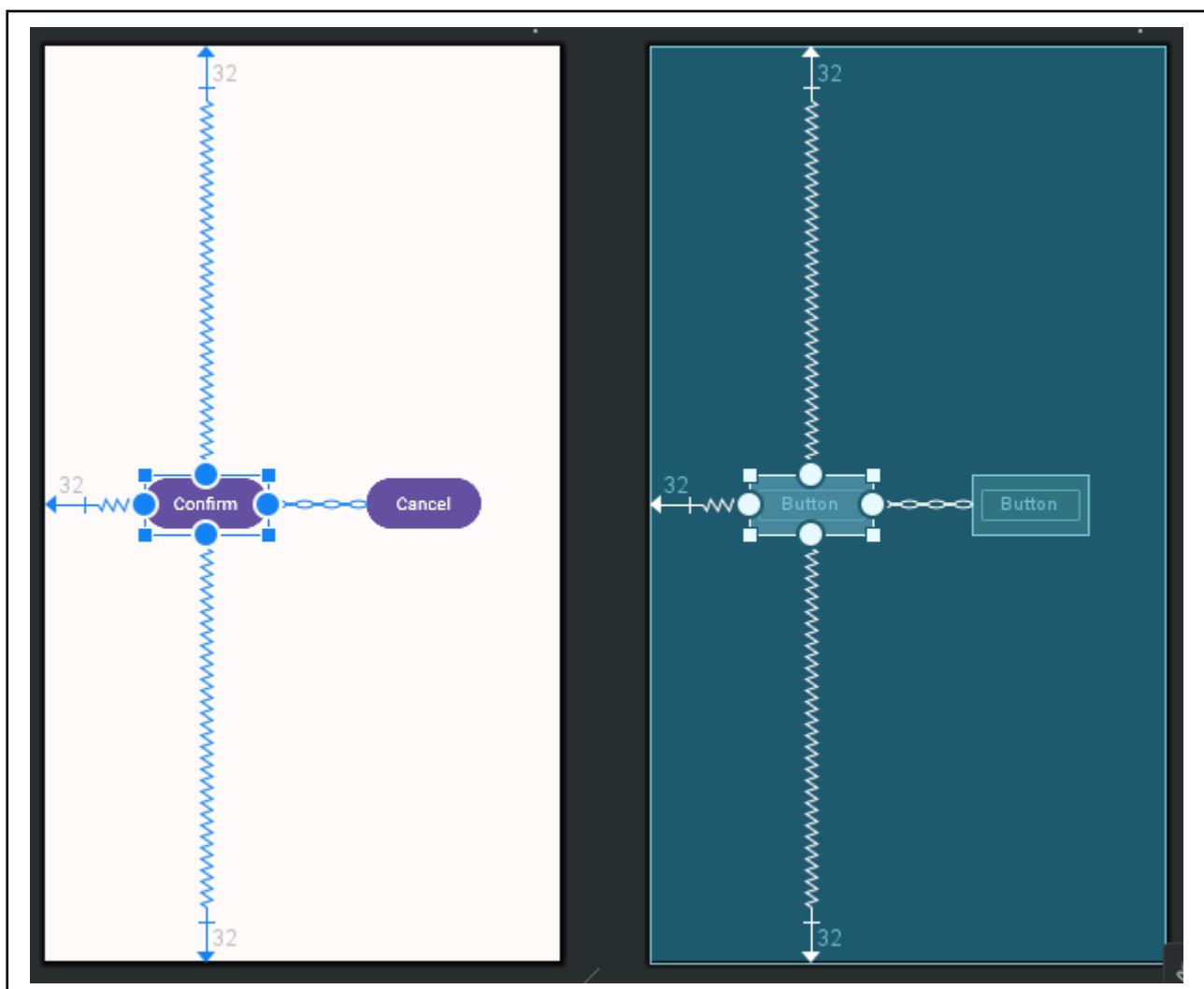
Tema 3. Tarea 1: Botones, colores e idiomas



2.2 Captura de pantalla de los atributos “text” modificados para que muestre dicho texto haciendo uso de lo previamente definido en el fichero “strings.xml”. (20%)



2.3 Captura de pantalla de la pantalla principal (activity_main.xml) en el modo diseño mostrando los dos botones añadidos con el texto modificado. (10%)





commit && push

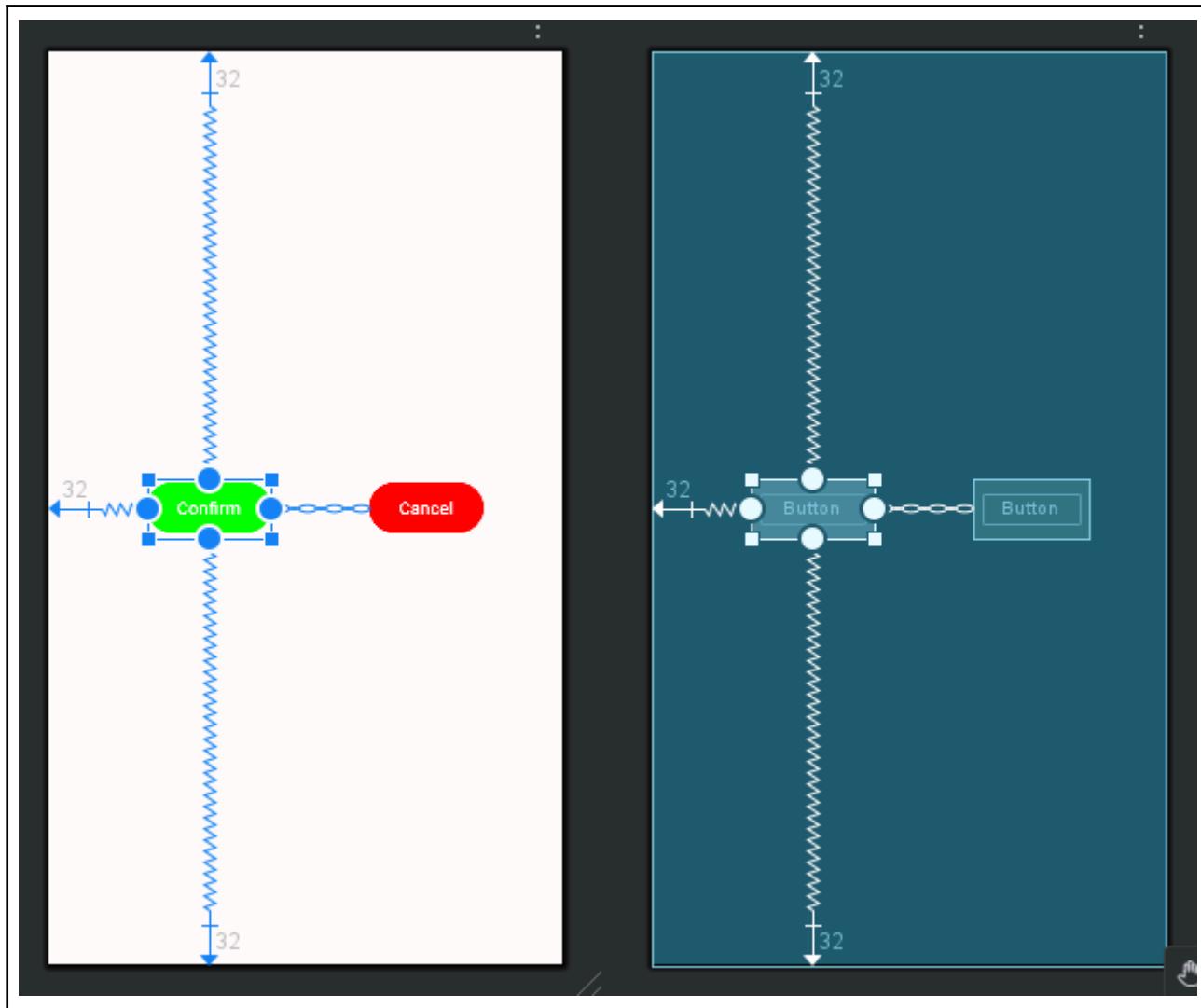
Ejercicio 3. Haciendo uso del archivo “colors.xml” cambie el color de ambos botones de tal forma que el botón de “Continuar” sea verde y el de “Cancelar” sea rojo. (20%)

3.1 Captura de pantalla de los valores añadidos en el fichero “colors.xml”. (5%)

```
1. 5555555555555555  
2. 5555555555555555  
3. ■ <color name="black">#FF000000</color>  
4. ■ <color name="white">#FFFFFFFF</color>  
5. ■ <color name="btnConfirm">#00FF00</color>  
6. ■  <color name="btnCancel">#FF0000</color>  
7. </resources>
```

3.2 Captura de pantalla de los atributos “backgroundTint” modificados para que muestren dichos colores haciendo uso de lo previamente definido en el fichero “colors.xml”. (10%)

3.3 Captura de pantalla de la pantalla principal (activity_main.xml) en el modo diseño mostrando los dos botones añadidos con el color modificado. (5%)



commit && push

Ejercicio 4. Haciendo uso de las opciones de internacionalización añada un segundo idioma y cambie el texto de ambos botones para ese idioma. (20%)

4.1 Captura de pantalla del modo editor del fichero “strings.xml” mostrando la tabla de idiomas con el nuevo idioma añadida. (20%)



Tema 3. Tarea 1: Botones, colores e idiomas



Key	Resource Folder	Untranslatable	Default Value	Spanis...
app_name	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	PMDM_A2T3	PMDM_A2T
btnConfirm	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Confirm	Confirmar
btnCancel	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Cancel	Cancelar

commit && push