

# Reto 8 - Xamarin Championship

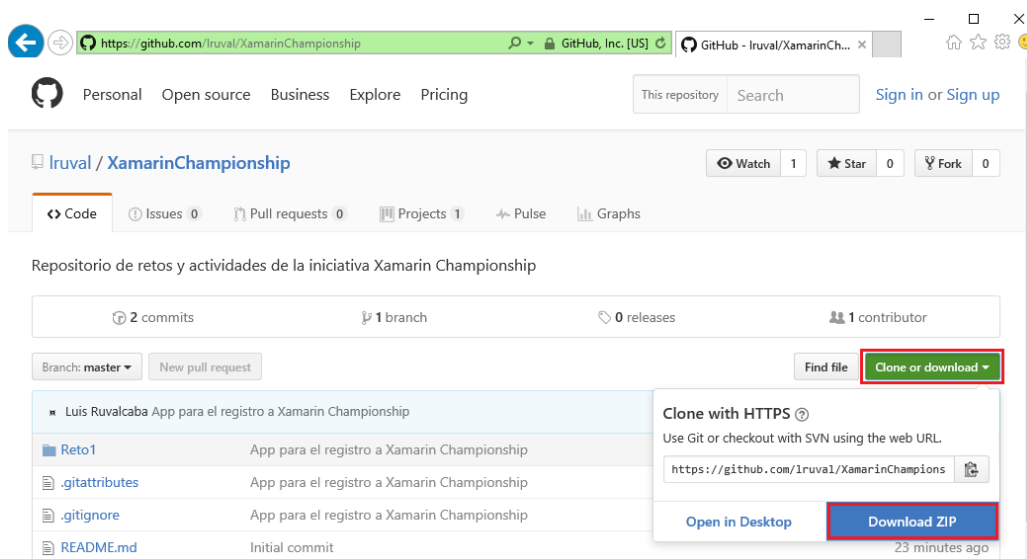
Luis Ruvalcaba Sanchez

Technical Evangelist – [lruval@microsoft.com](mailto:lruval@microsoft.com)

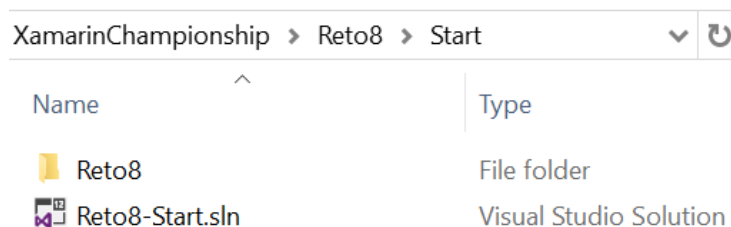
Gracias por tu interés en Xamarin Championship, los objetivos del reto 8 son los siguientes:

- Reto: Configurar una aplicación Xamarin.Android para implementar autenticación utilizando Facebook para consumir los servicios de un Azure Mobile App que están configurados con la autenticación con dicho proveedor de identidad.
1. [Descarga](#) el código fuente de Xamarin Championship, el cual incluye el proyecto inicial del reto 8

<https://github.com/lruval/XamarinChampionship>

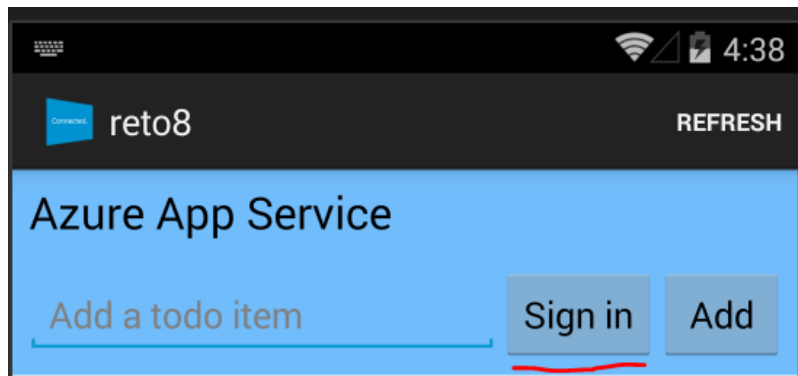


2. Extrae el archivo comprimido, navega a la carpeta “Reto8\Start” y selecciona el archivo Reto8-Start.sln

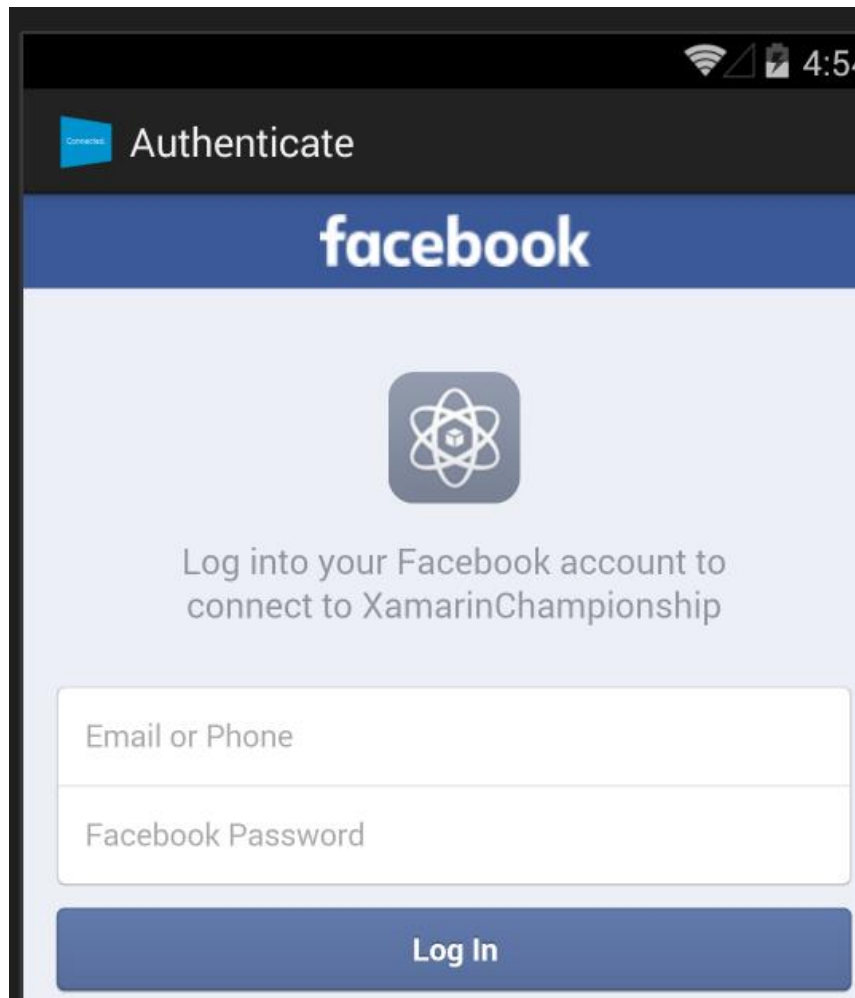


3. Consulta el siguiente artículo <https://docs.microsoft.com/en-us/azure/app-service-mobile/app-service-mobile-xamarin-android-get-started-users> y sigue las instrucciones a partir de la sección *Add authentication to the app*

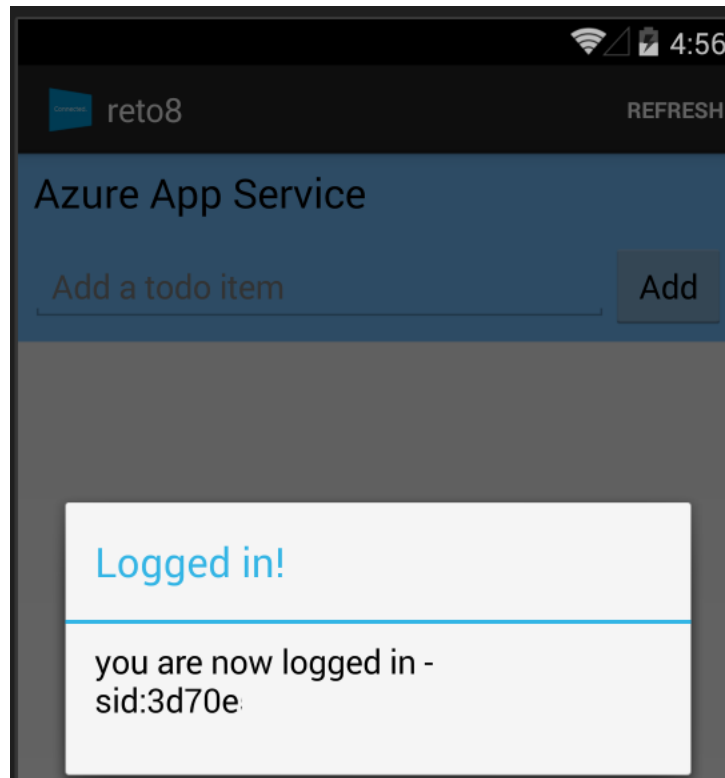
4. Si todo sale bien, deberías de tener la siguiente interface de usuario con el botón *Sign in* que se agregó



5. Dale click en el botón de *Sign in* e inicia sesión con una cuenta de Facebook



6. Una vez logeado, recibirás la siguiente alerta



7. Para completar la actividad, sólo tendrás que insertar un nuevo registro en la base de datos del campeonato (puedes utilizar como referencia la aplicación inicial <http://xamarinchampionship.azurewebsites.net/reto-uno/>) con el código de reto: Reto8 + (los primeros cinco caracteres del user ID de Facebook). En este ejemplo, el código de reto a utilizar seria: Reto8 + 3d70e

De manera **opcional**, puedes comprobar que la aplicación de Xamarin.Android que modificaste permite la inserción de nuevos registros, sólo agrega un nuevo todo ítem escribiendo tu correo electrónico y al hacer el debug en el método AddItem, deberías de poder observar un item.Id al final del proceso:

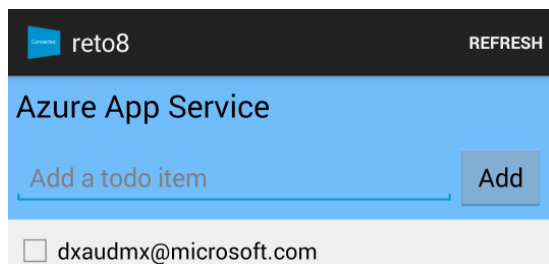
```
[Java.Interop.Export()]
0 references
public async void AddItem(View view)
{
    if (client == null || string.IsNullOrEmpty(textNewToDo.Text)) {
        return;
    }

    // Create a new item
    var item = new ToDoItem {
        Text = textNewToDo.Text,
        Complete = false
    };

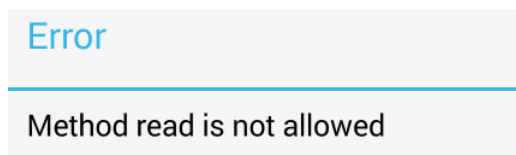
    try {
        // Insert the new item into the local store.
        await todoTable.InsertAsync(item);
        // Send changes to the mobile app
        await SyncAsync();

        if (!item.Complete) {
            adapter.Add(item);
        }
    } catch (Exception e) {
        CreateAndShowDialog(e, "Error");
    }

    textNewToDo.Text = "";
}
```



Nota: El Mobile App sólo permite insertar nuevos registros después de que te autenticas con Facebook, todas las demás operaciones (lectura, actualización, borrado) están deshabilitadas



Te recomendamos que le des una revisión al tema de autenticación de Azure Mobile Apps en el siguiente artículo <https://docs.microsoft.com/en-us/azure/app-service-mobile/app-service-mobile-auth> pues te servirá de utilidad para el tipo de retos que encontrarás en la gran final de Xamarin Championship.