

Enunciado.

Ejercicio 1 (Unidad 4)

Layouts, la aplicación consta de una pantalla (Actividad) y servirá para practicar el uso de los diferentes controles disponibles y recoger eventos de ratón.

Actividad 1:

Realiza una pantalla inicial donde se utilizará un **ConstraintLayout** para mostrar los siguientes elementos (*ImageView*, *TextView*, *EditText*, *CheckBox*, *Button*...)

Todos los textos que aparecen en el layout deben introducirse a través del fichero *strings.xml*

- La imagen de los personajes debe copiarse al directorio drawable.
- La imagen de la estrella debe añadirse como un ImageAsset dentro de la carpeta mipmap.

Actividad 2:

Cuando pulsemos el botón Aceptar se nos presentará un mensaje mediante un **Toast** el cual indicará según esté marcado el checkbox Vista :

- Marcado : "Excelente eres un auténtico seriéfilo".
- No marcado : "Imperdonable, debes ver esta serie".

