



UD1. PROXECTO 2: MODIFICACIÓN DAS GUI DE XEITO MANUAL

Nesta práctica partiremos das interfaces de usuario creadas no anterior (proxecto 1 da UD1). O obxectivo desta práctica é poder manexar e modificar manualmente o deseño das pantallas a través do seu código.

Para realizar este exercicio debes ter en conta os seguintes aspectos:

- Coñecer como funciona e cal é o formato dun [esquema XML](#)
- Editar un ficheiro UI manualmente, para o que teremos que revisar a estrutura do mesmo.
- Xogar coa ferramenta gráfica de edición, ou ver nos enlaces da documentación oficial, como se representan no ficheiro UI, os diferentes compoñentes creados.
- Ao igual que no anterior exercicio, A entrega realizarase a través do proxecto de Gitlab.com que creei para cada alumno. Subiredes todo dentro dunha carpeta que conterá os ficheiros da práctica e que terá o seguinte nome {COD_ALUMNO}-{UDX}-{PRY}. Por exemplo para esta primeira práctica, se houbera un alumno co código 20breixopv, da unidade 1, teríamos que subir o exercicio ao repositorio dentro dunha carpeta co nome: 20breixopv-UD1-PR2

A continuación detallo as modificacións manuais que debes facer sobre as dúas GUI entregadas anteriormente:

1 FICHA DOS USUARIOS

- Engadir un compoñente que non fora utilizado nesta interface, debe facerse de xeito manual e engadir un comentario antes de inserilo no propio XML
- Engadir como mínimo tres comentarios sobre varios compoñentes ou atributos onde me indiquedes información relevante sobre o mesmo.

2 FICHA DAS ACTIVIDADES

- Engadir un compoñente que non fora utilizado nesta interface, debe facerse de xeito manual e engadir un comentario antes de inserilo no propio XML
- Engadir como mínimo tres comentarios sobre varios compoñentes ou atributos onde me indiquedes información relevante sobre o mesmo.