

## HU - 01 Creación del logo oficial de Paqu

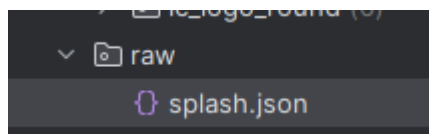
	Actividades
Act 1	Diseñar el logo principal.
Act 2	Crear variaciones en distintos tamaños
Act 3	Adaptar a splash screen e ícono de app
Act 4	Probar legibilidad en fondos claros y oscuros

Fecha estimada de realización				
L	M	M	J	V
15	16	17	18	19

Fecha de desarrollo: 18 de septiembre

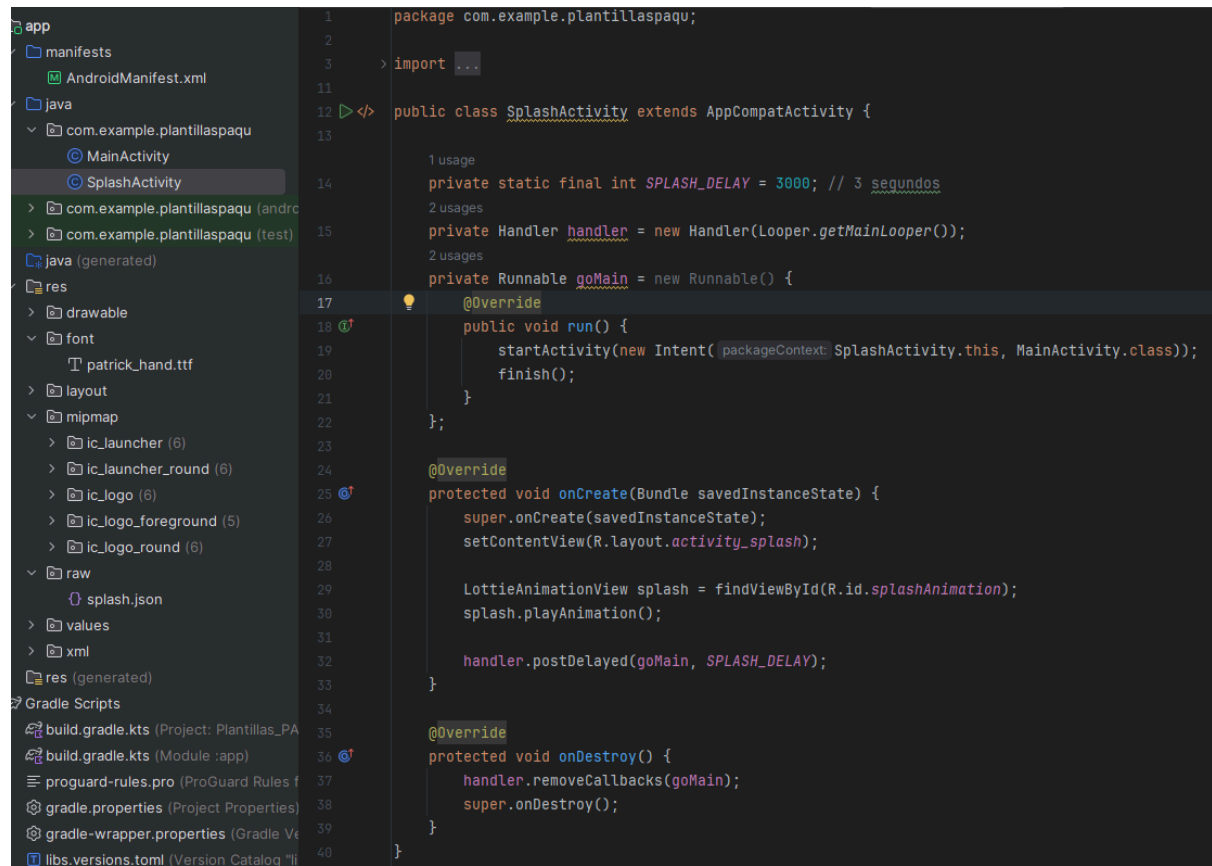
Tiempo utilizado para la elaboración: 1h

El presente día se creo el splash en la plataforma de lottie files, y este lo agregaremos en una carpeta aparte llamada raw



de ahí se trabaja la pantalla que se mostrará , para ello creamos una interfaz solo para el splash

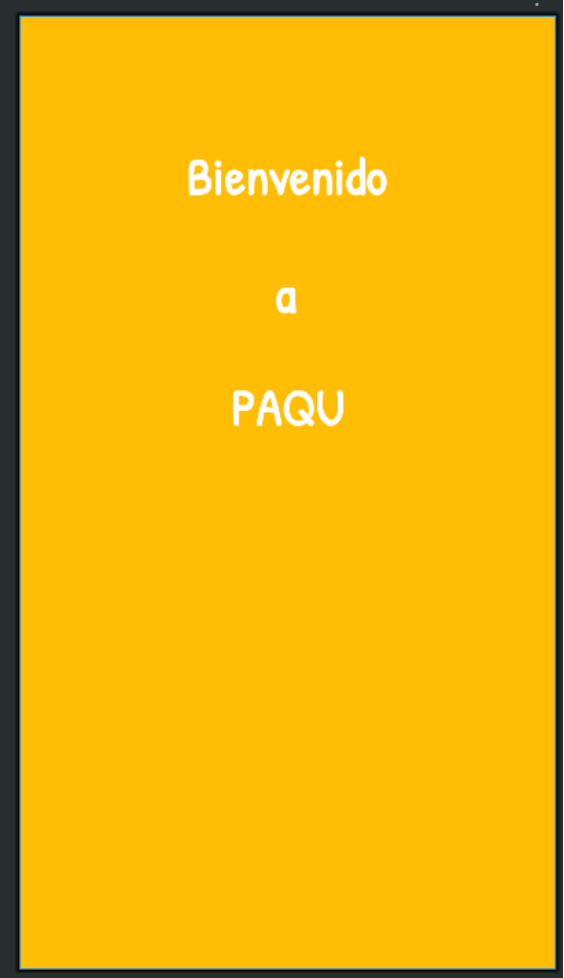
## Codificación:



```
1 package com.example.plantillaspaqu;
2
3 > import ...
4
5
6
7
8
9
10
11
12 <> public class SplashActivity extends AppCompatActivity {
13
14     1 usage
15     private static final int SPLASH_DELAY = 3000; // 3 segundos
16     2 usages
17     private Handler handler = new Handler(Looper.getMainLooper());
18     2 usages
19     private Runnable goMain = new Runnable() {
20
21     17 ⚠ @Override
22     public void run() {
23         startActivity(new Intent(packageContext SplashActivity.this, MainActivity.class));
24         finish();
25     }
26 };
27
28 @Override
29 protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
30     super.onCreate(savedInstanceState);
31     setContentView(R.layout.activity_splash);
32
33     LottieAnimationView splash = findViewById(R.id.splashAnimation);
34     splash.playAnimation();
35
36     handler.postDelayed(goMain, SPLASH_DELAY);
37 }
38
39 @Override
40 protected void onDestroy() {
41     handler.removeCallbacks(goMain);
42     super.onDestroy();
43 }
44 }
```



de ahí nos llevara a la pantalla principal



y con esto ya se tendría integrado el splash y el icono de manera previa

