

# Boletín 1 problemas Android

---

- estos problemas son sencillos, para repasar y sentar las bases
- si hay dudas --> tutorías
- diseño: como os guste
- nombres de los elementos: los que os de la gana

## Problema 1

- Crear una App Android con una actividad
- Al iniciarse esa actividad debe imprimir por la consola (mediante **Log**) el mensaje "Hola Mundo!"

## Problema 2

- Añadir un botón a la actividad
- al pulsar el botón se debe imprimir el mensaje "Botón pulsado" por la consola (mediante **Log**)
- el mensaje anterior "Hola Mundo!" se debe seguir imprimiendo, no borrarlo
- no usar ButterKnife o ninguna otra librería

## Problema 3

- Añadir un campo de edición de texto a la actividad, donde poder escribir
- al pulsar el botón, se debe imprimir por la consola lo que tengamos escrito en el campo de texto

## Problema 4

- Añadir a la actividad una etiqueta **TextView**
- modificar el Problema 3 y al pulsar el botón, se debe imprimir dentro de la etiqueta lo que tengamos escrito en el campo de texto

## Problema 5

- Añadir la librería ButterKnife al proyecto
- capturar las referencias a todos los controles en la actividad por anotaciones `@BindView` de ButterKnife

## Problema 6

- Comprobar al pulsar el botón si el texto escrito es ""
- si lo es, imprimir un mensaje "Texto corto" mediante un `SnackBar`
- Google is your friend, aunque lo hemos hecho en varios proyectos

## Problema 7

- Añadir una imagen al proyecto
- Mostrar la imagen en la actividad
- al pulsar el botón la imagen se debe ocultar (cambiar su `visibility`).  
Google is your friend again. Aunque lo hemos hecho también.

## Problema 8

- Añadir un fichero con un sonido al proyecto
- Hacer que suene al pulsar el botón (además de imprimir lo que tengamos en pantalla)