

UD3.- Diseño de la interfaz. Tarea

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Tarea UD3. Orientación y Localización

Crea una app que muestre los nombres de los días de la semana (empezando en lunes) con las siguientes especificaciones:

- El nombre de la aplicación será "Los días de la semana de + Tu nombre"
- Cada nombre de día de la semana aparecerá dentro de un botón.
- Los botones deben tener fondo amarillo y texto en negro. Sus esquinas serán redondeadas. Usar para ello un fichero de recurso dibujable (drawable).
- El diseño variará en función de la orientación del dispositivo (vertical o apaisada).
 - En el diseño vertical (portrait) los días de la semana aparecerán centrados horizontal y verticalmente en la pantalla, como una cadena vertical de botones.
 - En el diseño apaisado, la cadena será horizontal (el resto igual que el caso vertical)
- La app debe estar localizada a los idiomas: español, inglés y francés (Todo debe aparecer traducido).
- El idioma por defecto será el español.
- EXTRA: Añade un margen entre los botones de 20dp tal y cómo se muestra en la imagen. Como sugerencia puedes probar a centrar el botón del miércoles y luego ir configurando el resto de botones a partir de este.

Consigue capturas de tu aplicación a añadir a un documento dónde pueda verse:

- El aspecto para cada uno de los 3 idiomas indicados y para otro diferente para el cual, la app no esté preparada. Debe mostrarse en el idioma por defecto.
- Sube el contenido de los archivos XML que hayas usado en tu proyecto para:
 - Personalizar las cadenas en los 3 idiomas.
 - Personalizar la vista horizontal (landscape).
 - Referenciar los colores.
 - Referenciar los identificadores de los botones.

La interfaz tendrá este aspecto



IMPORTANTE: Para que los botones cambien de color su fondo con background no puedes usar controles (widgets) tipo "button". En su lugar usa controles `androidx.appcompat.widget.AppCompatButton`.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

La valoración total de la tarea es de 10 puntos repartidos del siguiente modo:

- Localización: la aplicación se muestra correctamente traducida para los 3 idiomas. 3 puntos
- Aspecto variable según orientación: la aplicación se muestra tal y cómo pide el enunciado en ambas orientaciones. 5 puntos.
- Correcta organización de los recursos en ficheros: colores, cadenas de textos, identificadores y aspecto. 2 puntos.

Puesto que no existe una evaluación por unidades la evaluación se realiza en base a los criterios generales del módulo.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

- Ordenador con Android Studio instalado y suficientes recursos para ejecutar el emulador.
- Contenidos de la Unidad, muy importantes los ejercicios resueltos de la misma.
- Páginas web de los desarrolladores de los sistemas operativos para móviles.

Consejos y recomendaciones.

- Lee atentamente el enunciado y asegúrate de haber entendido lo que has de hacer.
- Intenta reproducir en tu Android Studio los ejercicios resueltos, especialmente los proyectos 2, 3, 6 y 7 de este tema; estos te darán todas las claves para acometer la tarea.**
- No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.
- Envíasela a tu tutor o tutora a través del sistema establecido en la plataforma.
- Las capturas y el contenido de los ficheros deben aparecer en perfecto orden para que esté claro lo que desees mostrar.
- Los diseños deben mostrarse lo más parecidos posibles a lo que se pide. Recuerda que es una parte importante de la unidad.
- Debe llevarse a cabo sobre una versión actual de Android.
- Debe mostrarse el fondo de pantalla y la fecha y hora de todas las capturas para garantizar la originalidad del material.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un documento PDF donde añadirás las capturas de pantalla solicitadas. Organiza los ficheros fuente indicados para cada uno de las tareas (crea una subcarpeta por cada ejercicio). Solo los archivos que se te piden, no entregues todo el proyecto.

Importante: Las capturas deben mostrar el fondo de pantalla y la fecha y hora de la barra de estado de tu sistema operativo para garantizar la originalidad del material. Muy importante que personalices tu nombre en la aplicación.

Crea un archivo ZIP con el PDF y las carpetas indicadas. Este será el archivo que debes entregar.

Entrega este documento ZIP a través de la plataforma. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_PMDM_Tarea_UDX.zip

Evita los espacios en blanco, no utilices acentos, ni apóstrofo ('), ni la letra eñe (sustitúyela por la ene), ni caracteres especiales de ningún tipo.

Por ejemplo, la alumna María Isabel D'Elhuyar Núñez de la Vega haría su entrega de la tarea de la unidad 3 en un archivo con el nombre

DElhuyarNunezDeLaVegaMariaIsabel_PMDM_Tarea_UD3.zip

Debes entregar este archivo en el lugar habilitado para ello en la plataforma en la unidad correspondiente (representado por un icono de una mano que entrega un documento). Para ello, haz clic en el botón Examinar, para localizar tu archivo en tu ordenador y, después, pulsa en Subir este archivo. También puedes arrastrar el archivo desde tu explorador de archivos al área de archivos de la tarea.

Recuerda que debes aceptar las condiciones y confirmar el envío. En caso contrario, la entrega queda en estado de "borrador", es decir, se queda guardada para que todavía puedas hacer modificaciones mientras el plazo de entrega no haya finalizado, pero no estaría entregada.

Es importante que realices la entrega con suficiente antelación, no esperes al último momento por si tuvieras problemas de conexión. Ten en cuenta que, una vez expirado el plazo, la plataforma no admitirá ningún tipo de entrega.