



# **PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES**

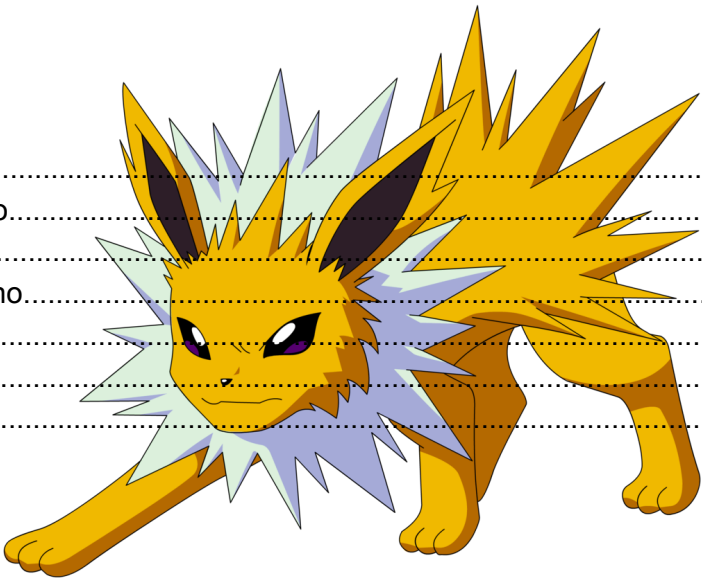
## **TRABAJO FINAL UNIDAD 3**



# Documentación

## Índice

Introducción.....	3
Descripción del proyecto.....	3
Requisitos.....	4
Configuración del entorno.....	4
Uso.....	5
Pruebas.....	7
Contacto.....	7



# Introducción

Este proyecto implementa una aplicación Android que muestra una lista interactiva de Pokemon, incluyendo nombre, tipo y una imagen. Permite la visualización mediante colores, la visibilidad del tipo de Pokemon y las imágenes de cada Pokemon.

## Descripción del proyecto

**Mostrar una lista de Pokémon:** presenta información básica de cada Pokemon, como su nombre, tipo y una imagen asociada, utilizando un **RecyclerView**.

**Personalización visual:** permite al usuario activar la visualización de colores según el tipo de Pokémon, para facilitar la identificación rápida.

**Control de visibilidad de elementos:** ofrecer la opción de mostrar u ocultar el tipo de Pokémon en la interfaz, según las preferencias del usuario.

**Gestión de imágenes:** proporcionar una funcionalidad para mostrar u ocultar las imágenes de los Pokémon mediante un **Switch**.

**Interacción con el usuario:** al hacer clic sobre un Pokémon, mostrar un mensaje emergente (Toast) que muestre su nombre y tipo, mejorando la experiencia del usuario.

## Requisitos

Lista los requisitos técnicos y de software necesarios para el desarrollo y ejecución de la aplicación.

- Android Studio
- SDK de Android - JDK 11+



## Configuración del entorno

Pasos para configurar el entorno de desarrollo.

1. Clona el repositorio del proyecto: [https://github.com/IriaAlonso/Trabajo\\_Final\\_Unidad\\_3](https://github.com/IriaAlonso/Trabajo_Final_Unidad_3)
2. Abre el proyecto en Android Studio.
3. Asegúrate de que el SDK de Android esté configurado correctamente.

## Estructura del proyecto

/Trabajo\_Final\_Unidad\_3

```
|
|—— app/ # Código fuente de la aplicación
|—— build/ # Archivos generados de la construcción
|—— gradle/ # Archivos de configuración de Gradle
|—— res/ # Recursos (imágenes, layouts, strings)
|—— src/ # Código fuente
|   |—— main/
|   |   |—— java/ # Código Java
|   |       |—— Main/
|   |       |—— PkmAdaptador/ # Adaptador
|   |       |—— Pokemon/ # Objeto
|   |   |—— res/ # Recursos XML
|—— README.md # Descripción general del proyecto
```



Relación de archivos más importantes:

- **/Main:** Contiene la clase **MainActivity.java**, que es la actividad principal que gestiona la interfaz de la aplicación.
- **/PkmAdaptador:** Contiene el adaptador **PkmAdaptador.java** que maneja la visualización de los elementos en el **RecyclerView**.
- **/Pokemon:** Contiene la clase **Pokemon.java**, que define el objeto Pokémon con sus atributos (nombre, tipo, imagen).

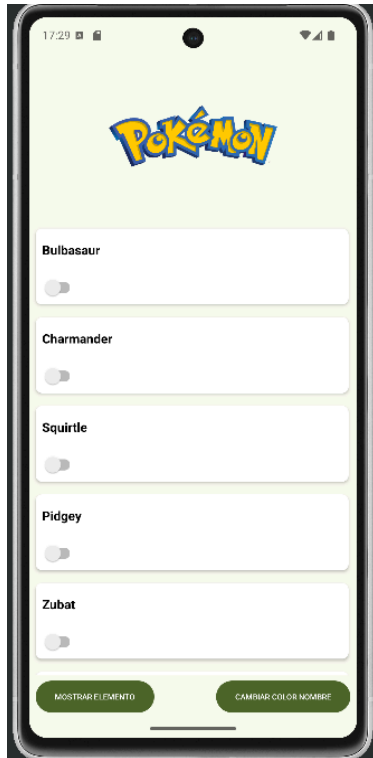
## Instalación

Instrucciones para compilar e instalar la aplicación.

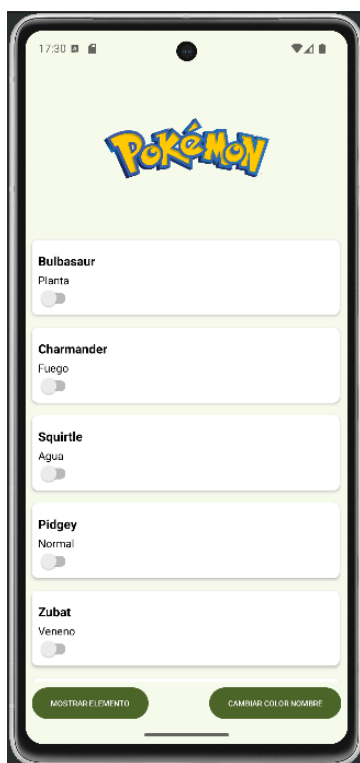
1. Con Android Studio abierto, selecciona 'Run' > 'Run app'.
2. Conecta un dispositivo Android o utiliza un emulador. → La aplicación está diseñada para un dispositivo móvil solamente en orientación vertical, con un tamaño de pantalla de 6,1"
3. Espera a que la aplicación se compila y se instale automáticamente.

## Uso

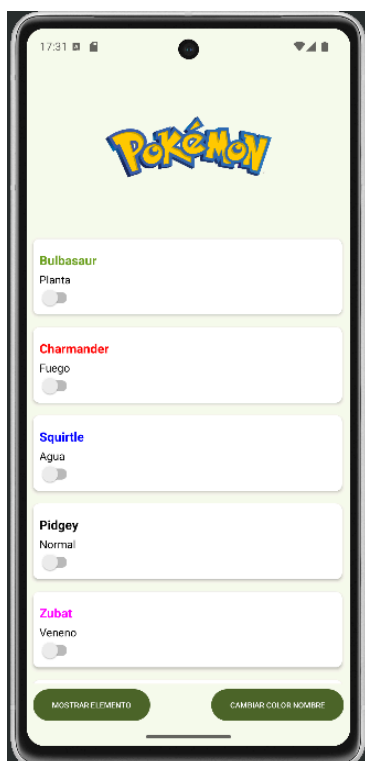
1. Abre la aplicación
2. Pulsa el botón Inicio



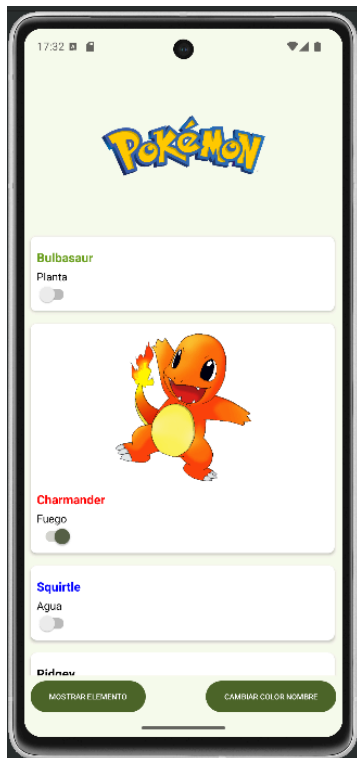
3. Pulsar botón “Mostrar elemento” → se muestra debajo del nombre del Pokemon su elemento correspondiente



4. Pulsar botón “Cambiar color nombre” → automáticamente cambia el color del nombre del Pokemon según su tipo.



5. Switch → Muestra una imagen de dicho Pokemon



6. Clickar sobre un Pokemon → aparece un Toast con el nombre y tipo del Pokemon

## Pruebas

No se han realizado pruebas.

## Contacto

Información de contacto para consultas o soporte.

- Autor: Iria Alonso Asensio
- Email: [iria.alonsoasensio@gmail.com](mailto:iria.alonsoasensio@gmail.com)
- GitHub: <https://github.com/IriaAlonso>

