

Ejercicio 1

Icono → El icono esta en la carpeta mipmap (ic_black)

Paleta de colores → Los colores colors.xml

Estilos personalizados → Los estilos usados en la aplicación están en style.xml

Shape → El shape utilizado está en botones_redondos.xml

Ejercicio 2

Landscape → Está en todas las pantallas de la aplicación dentro de la carpeta layout, dentro de la carpeta del layout correspondiente (EJ: Login → activity_login.xml y activity_login.xml (land))

Ejercicio 3

Internacionalización → Esta en la carpeta values en strings.xml (en)

Ejercicio 4

Clases POJO → En la carpeta data → model están todas las clases POJO utilizadas

Ejercicio 5

LinearLayout → Usado en activity_login.xml y activity_sign_up botones de la parte superior

Ejercicio 6

ConstraintLayout → Usado en todos los fragments y activity del ejercicio

Ejercicio 7

Spinner → Utilizado en DashboardFragment y AboutFragment

Ejercicio 8

Control errores de TextInputLayout → En la carpeta Login en la clase InteractorImpl

En la carpeta SignUp en la clase InteractorImpl

En la carpeta DashBoard en la clase InteractorImpl

Ejercicio 9

Ejercicio 10

About → Creado en AboutFragment